



Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Software Sparkol VideoScribe di SMA Dharma Amiluhur

Nanang Khuzaini¹, Nafida Hetty Marhaeni*², Nuryadi³

^{1,2,3} Proogram Studi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Mercu Buana Yogyakarta

Email: nafidahm@mercubuana-yogya.ac.id*

Abstrak

Perkembangan teknologi tidak dapat dihindari pengaruhnya terhadap terciptanya inovasi pada dunia pendidikan. Inovasi tersebut dapat berupa pembuatan video pembelajaran berbantuan software sparkol videoscribe. Software tersebut telah terbukti dapat meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa. Sayangnya, guru di SMA Dharma Amiluhur belum merasakan manfaat software tersebut. Untuk itu, tujuan pengabdian ini adalah untuk memberikan pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan software sparkol videoscribe. Metode pengabdian dilakukan dengan observasi langsung dan workshop. Tempat pengabdian adalah SMA Dharma Amiluhur dengan pesertanya adalah 19 guru semua mata pelajaran. Pelaksanaan workshop dilakukan selama 2 bulan dengan 3 pertemuan setiap bulannya. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa mulanya guru di SMA Dharma Amiluhur belum mengetahui pemanfaatan software tersebut. Akan tetapi, dengan adanya pelatihan yang diberikan guru di SMA Dharma Amiluhur dapat memanfaatkannya. Pada saat workshop, jumlah guru yang hadir >90%, antusiasmenya tinggi, dan guru telah dapat membuat video pembelajaran berbantuan software sparkol video scribe. Untuk itu, dapat disimpulkan bahwa indikator keberhasilan pengabdian telah tercapai karena ketrampilan guru di SMA Dharma Amiluhur telah meningkat dengan memanfaatkan software tersebut.

Kata kunci: *Video Pembelajaran, Videoscribe, Pemanfaatan Teknologi*

Abstract

Technological developments can not be avoided its influence on the creation of innovation in the world of education. This innovation can be in the form of making learning videos assisted by the Sparkol Videoscribe software. The software has been proven to improve student learning outcomes and motivation. Unfortunately, teachers at SMA Dharma Amiluhur have not yet experienced the benefits of the software. For this reason, the purpose of this service is to provide training in making learning videos using the Sparkol Videoscribe software. The dedication method is carried out by direct observation and workshops. The place of service is SMA Dharma Amiluhur with 19 teachers of all subjects participating. The workshop was carried out for 2 months with 3 meetings every month. The results of the service showed that at first the teachers at SMA Dharma Amiluhur did not know about the use of the software. However, with the training provided by the teacher at SMA Dharma Amiluhur, you can take advantage of it. At the workshop, the number of teachers who attended was >90%, enthusiasm was high, and teachers were able to make learning videos with the help of sparkol video scribe software. For this reason, it can be concluded that the indicators of service success have been achieved because the skills of teachers at SMA Dharma Amiluhur have increased by utilizing the software.

Keywords: *Learning Video, Videoscribe, Use Of Technology*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat pesat menjadi gerbang datangnya revolusi industri 4.0 (Syamsuar & Reflianto, 2019).

Perubahan revolusi tersebut menuntut setiap bangsa dan negara untuk terus berinovasi dan meningkatkan kualitas bangsanya (Prancisca dkk., 2021). Sehingga

mempengaruhi tuntutan kualitas pengajaran dalam bidang pendidikan yang semakin tinggi (Rahadian, 2017). Hal ini dikarenakan penggunaan peralatan berteknologi canggih telah menjadi kebutuhan dalam berbagai aktivitas kehidupan manusia (Santoso dkk., 2020). Pada konteks pendidikan saat ini sudah mengarah pada inovasi dan penggunaan informasi, internet, dan teknologi secara maksimal (Oktavian & Aldya, 2020). Untuk itu, kemajuan dalam bidang teknologi dan informasi tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya untuk menciptakan kebutuhan baru terhadap komunikasi tanpa batas seperti handphone, surat elektronik, satelit, mesin faksimili, dan lain-lain (Hasanah & Kumalasari, 2015).

Pada abad 21 ini, semakin banyak siswa yang memiliki komputer/laptop di rumah bahkan memegang piranti *hand-phone* yang digunakan untuk mengunduh dan mengunggah melalui jaringan internet (Kholifa & Suswanti, 2019). Komputer dulunya dipergunakan hanya sebatas pengolah data (*word processing*) dan alat bantu menghitung, namun seiring dengan kemajuan teknologi maka komputer telah bergeser dengan kemampuannya dalam mengakses atau menjalankan program-program pembelajaran yang dikemas dalam bentuk multimedia (Nuryadi, 2018). Oleh karena itu, pemanfaatan penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan diperlukan.

Salah satu yang bisa dilakukan dalam pemanfaatan teknologi adalah pembuatan media pembelajaran. Menurut Muzijaha dkk. (2020) media pembelajaran yang menggunakan gadget berpeluang meningkatkan hasil belajar siswa. Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Pradilasari dkk., 2019; Agustini & Ngarti, 2020). Salah satu media pembelajaran berbentuk video dapat dibuat menggunakan sparkol videoscribe. Sparkol videoscribe merupakan media pembelajaran video

animasi berisi rangkaian gambar dan tulisan yang disusun menjadi suatu video (Pamungkas dkk., 2018). Sparkol videoscribe dapat memecahkan masalah pembuatan video yang menarik dengan berbagai macam animasi dilengkapi dengan suara atau musik (Yusup dkk., 2016). Pembuatan video pembelajaran berbantuan sparkol videoscribe telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Rahmawati dkk., 2016; Riyanto & Ardiyansah, 2017; Kausar dkk., 2020). Bahkan penggunaan sparkol videoscribe juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Susanti, 2019; Hasan & Baroroh, 2020; Refonita, 2021). Untuk itu, media pembelajaran berbantuan *software videoscribe* dirasa perlu digunakan mengingat setiap siswa menginginkan pembelajaran yang efektif, efisien, sekaligus menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan IPTEK. Oleh karena itu pengabdian membuat program pengabdian masyarakat di SMA Dharma Amiluhur.

SMA Dharma Amiluhur merupakan salah satu sekolah menengah di Sedayu, tepatnya di Jalan Wates Km.9, Argomulyo, Sedayu, Yogyakarta. Kegiatan belajar mengajar di sekolah tersebut masih menggunakan metode konvensional yang banyak diterapkan sekolah-sekolah pada umumnya terutama pada mata pelajaran matematika yang biasa dianggap menakutkan bagi sebagian siswa meskipun kenyataannya ada pula sebagian siswa yang tertarik. Ketakutan siswa tersebut dikarenakan kurang adanya metode inovatif yang dapat membantu siswa memahami mata pelajaran tersebut. Untuk mengatasi ketakutan tersebut dapat dilakukan dengan metode yang menyenangkan, yaitu menggunakan piranti komputer.

Tersedianya *software* yang telah terbukti meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa menjadi diharapkan dapat menarik siswa agar suka dan merasa senang saat belajar dikelas. Sayangnya kelebihan penggunaan sparkol videoscribe belum

dirasakan oleh guru di SMA Dharma Amiluhur. Untuk itu, pengabdian melakukan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Software Sparkol VideoScribe di SMA Dharma Amiluhur.

METODE

Metode yang akan dilakukan dalam kegiatan ini adalah melalui beberapa tahap yaitu observasi dan workshop. Observasi langsung yaitu pengabdian langsung datang ke lokasi pengabdian untuk memperoleh data. Hal ini kami lakukan pada saat menjelang maupun saat PKMM berlangsung. Observasi berguna untuk mengetahui kondisi dan jumlah siswa dan guru di SMA Dharma Amiluhur dan menentukan instrumen apa yang diperlukan dalam pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan software Sparkol VideoScribe. Observasi sangat penting untuk mewujudkan kesuksesan kegiatan PKMM itu sendiri. Sedangkan *work Shop* yaitu tim pengabdian mengajarkan secara langsung pembuatan media pembelajaran dengan software Sparkol VideoScribe di SMA Dharma Amiluhur. Adapun jadwal kegiatan pengabdian di sajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Jadwal Kegiatan

Kegiatan	Bulan ke-
Persiapan pelaksanaan 1. Koordinasi tim 2. Observasi 3. Penyusunan modul	1
Pelaksanaan workshop 1. Pengenalan software 2. Pelatihan pembuatan media 3. Simulasi pembuatan media 4. Evaaluasi	2
	3

Tabel 1 menunjukkan bahwa kegiatan dilakukan selama 3 bulan, dimana bulan 1 adalah persiapan pelaksanaan dan bulan kedua adalah workshop. Pengajaran akan dilakukan minimal 2 kali tatap muka agar siswa dan guru lebih memahami beberapa menu yang ada di software tersebut dan mampu membuat sendiri media pembelajaran dengan software Sparkol VideoScribe.

Sebelum tahap ini dilakukan, pengabdian akan memberikan materi mengenai software tersebut, mulai dari cara menginstall dan mengenalkan menu-menu yang ada pada Sparkol VideoScribe. Setelah itu, pengabdian baru akan memberikan pelatihan pembuatan media selama 2 bulan dengan 3 kali pertemuan setiap bulannya.

Pada tahap akhir, pengabdian akan memberikan waktu kepada guru untuk menyelesaikan pembuatan media dengan berbantuan software Sparkol VideoScribe. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui tingkat kebermanfaatan pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan software Sparkol VideoScribe di SMA Dharma Amiluhur. Adapun indikator keberhasilan pelaksanaan pengabdian adalah kehadiran guru >90%, antusiasme guru, >75% guru puas dengan adanya pelatihan, dan guru mampu membuat video pembelajaran berbantuan sparkol videoscribe.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian dilakukan di SMA Dharma Amiluhur, Jalan Wates Km. 9, Argomulyo, Sedayu, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Sedangkan tempat pelaksanaannya di Ruang *Meeting* SMA Dharma Amiluhur. Adapun aktivitas yang dilakukan adalah kegiatan pendampingan, pelatihan, dan *workshop* yang diselenggarakan menggunakan metode ceramah, diskusi dan praktek. Metode ceramah, diskusi dan praktek dilakukan selama kegiatan pendampingan, pelatihan, dan *workshop*. Secara rinci metode yang dilakukan adalah:

1. Diskusi terkait permasalahan yang terjadi saat pembelajaran berlangsung dengan guru di SMA Dharma Amiluhur.
2. Pengabdian bersama guru mencari solusi dari permasalahan yang terjadi, dengan mengutamakan kegunaan perkembangan teknologi sebagai solusinya.

3. Ceramah penjelasan terkait software sparkol VideoScribe diberikan kepada guru di SMA Dharma Amiluhur.
4. Penjelasan dan diskusi disertai kegiatan langsung praktek menggunakan software aplikasi pembelajaran berbasis IT yaitu sparkol videoscribe.
5. Ceramah penjelasan disertai praktek dilakukan untuk memberikan wawasan guru SMA Dharma Amiluhur tentang penggunaan software sparkol VideScribe
6. Selama kegiatan guru SMA Dharma Amiluhur difasilitasi dalam melakukan diskusi-konsultasi untuk membahas permasalahan yang timbul terkait proses pembelajaran dikelas dan penggunaan software tersebut.
7. Pada akhir kegiatan, diadakan angket evaluasi untuk mengetahui kepuasan guru SMA Dharma Amiluhur terhadap pendampingan, pelatihan dan *workshop* yang diselenggarakan dan menjangkau saran-saran untuk tindak lanjut dari kegiatan tersebut.

Kegiatan diikuti oleh 19 guru di SMA Dharma Amiluhur. Kegiatan ini telah diinformasikan oleh guru melalui Kepala Sekolah SMA Dharma Amiluhur tiga bulan sebelumnya bersamaan dengan pertemuan rutin tiap bulan. Sehingga jumlah guru SMA Dharma Amiluhur yang hadir sesuai dengan target yang diharapkan. Adapun beberapa dokumentasi kegiatan pengabdian disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Pelaksanaan Workshop
Selain dokumentasi pelaksanaan kegiatan, pengabdian juga foto bersama guru di SMA Dharma Amiluhur yang disajikan pada Gambar 2. Sedangkan beberapa

contoh hasil video pembelajaran berantuan sparkol videoscribe yang dihasilkan disajikan pada Gambar 3.



Gambar 2. Foto Bersama



Gambar 3. Tampilan Video Pembelajaran

Setelah kegiatan pengabdian selesai, pengabdian melakukan proses evaluasi dan refleksi sebagai bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan. Melalui evaluasi dan refleksi diketahui adanya kelebihan/potensi setelah diadakannya kegiatan pengabdian ini. Potensi yang dimaksud adalah 90,47% guru SMA Dharma Amiluhur yang hadir dan antusiasme guru SMA Dharma Amiluhur yang cukup besar, terlihat dari keaktifan guru SMA Dharma Amiluhur bertanya pada saat sesi diskusi. Pertanyaan tersebut terkait dengan penggunaan software Sparkol VideoScribe sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran untuk tingkat SMA. Selain itu, Guru SMA Dharma Amiluhur merupakan guru dengan latar pendidikan S1 dan S2 yang

berkeinginan untuk menggunakan media pembelajaran berbasis IT. Hal ini berdasarkan hasil kuisioner yang dibagikan dimana 82% guru SMA Dharma Amiluhur puas dengan kegiatan yang telah dilaksanakan dan semua guru telah dapat membuat video pembelajaran berbantuan software sparkol videoscribe.

Berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat ditetapkan indikator keberhasilan dan rencana tindak lanjut dari kegiatan pengabdian ini yaitu antusias dari guru SMA Dharma Amiluhur yang cukup baik, 82% guru puas dengan kegiatan workshop yang dilakukan, dan semua guru telah dapat membuat video pembelajaran sederhana berbantuan software sparkol videoscribe. Indikator keberhasilan tersebut juga dipaparkan pada pengabdian lainnya yaitu kehadiran peserta pengabdian yang banyak atau >90% (Pangga dkk., 2021). Indikator keberhasilan lainnya adalah guru sudah dapat membuat video pembelajaran dari pelatihan yang diberikan (Sholeh & Sutanta, 2019). Hal tersebut berarti adanya peningkatan ketrampilan guru dalam pembuatan video pembelajaran juga menjadi tolokukur keberhasilan program pengabdian (Wicaksono dkk., 2021). Pengabdian berupa pelatihan pembuatan video pembelajaran berbantuan sparkol videoscribe juga pernah dilakukan oleh Amin (2019), Istiqomah dkk. (2021), Akbar dkk. (2020), dan Febrianto & Saputra (2021).

Kemudian, rencana tindak lanjutnya adalah melakukan kegiatan pengabdian pada tahun-tahun berikutnya secara periodik di SMA Dharma Amiluhur dengan tema yang berbeda mengikuti perkembangan teknologi saat ini.

SIMPULAN

Kesimpulan dibuat secara ringkas, jelas Pemanfaatan teknologi berupa video pembelajaran berbantuan sparkol videoscribe

telah terbukti dapat meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa. Sehingga pelatihan penggunaan software tersebut telah dilakukan di SMA Dharma Amiluhur. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa mulanya guru di SMA Dharma Amiluhur belum mengetahui pemanfaatan software tersebut. Akan tetapi, dengan adanya pelatihan yang diberikan guru di SMA Dharma Amiluhur dapat memanfaatkannya. Pada saat workshop, jumlah guru yang hadir >90%, antusiasmenya tinggi, dan guru telah dapat membuat video pembelajaran berbantuan software sparkol video scribe. Untuk itu, dapat disimpulkan bahwa indikator keberhasilan pengabdian telah tercapai karena ketrampilan guru di SMA Dharma Amiluhur telah meningkat dengan memanfaatkan software tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan model R&D. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 62-78.
- Akbar, M. R., Hakim, A. R., & Haris, A. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Video Dengan Videoscribe Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Berbasis 4.0. *Darmabakti: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2), 51-57.
- Amin, S. (2019). Peningkatan profesionalisme guru melalui pelatihan pengembangan media pembelajaran sparkol videoscribe di Kabupaten Malang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(4), 563-572.
- Febrianto, A., & Saputra, N. (2021). Pelatihan Media Pembelajaran Inovatif dengan VideoScribe Bagi Guru SDN Malangrejo. *Community Empowerment*, 6(1), 24-28.
- Hasan, A. A., & Baroroh, U. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Aplikasi Videoscribe Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar

- Siswa. □□□□□□□□□□
(LISANUNA): *Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya*, 9(2), 140-155.
- Hasanah, N., & Kumalasari, D. (2015). Penggunaan handphone dan hubungan teman pada perilaku sosial siswa smp muhammadiyah luwuk sulawesi tengah. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(1), 55-70.
- Istiqomah, I., Agustito, D., Sulistyowati, F., Yuliani, R., & Irsyad, M. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe untuk Meningkatkan Kemampuan 3N (Niteni, Nirokke, Nambahi). *Community Empowerment*, 6(3), 464-471.
- Kausar, A., Salasi, R., & Hidayat, M. (2020). Penerapan model discovery learning berbantuan media videoscribe terhadap hasil belajar siswa pada materi koordinat kartesius di smpn 7 banda aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 5(1), 62-69.
- Kholifa, I., & Suswanti, S. (2019, May). Pengembangan Laboratorium Matematika Virtual Dengan Software Appy Pie Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Dan Adaptive E-Learning. In *Prosiding Seminar Nasional MIPA Kolaborasi* (Vol. 1, No. 1, pp. 162-172).
- Muzijah, R., Wati, M., & Mahtari, S. (2020). Pengembangan e-modul menggunakan aplikasi Exe-Learning untuk melatih literasi sains. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 4(2), 89-98.
- Nuryadi, N. (2018). Keefektifan media matematika virtual berbasis teams game tournament ditinjau dari cognitive load theory. *AlphaMath: Journal of Mathematics Education*, 4(1), 1-14.
- Oktavian, R., & Aldya, R. F. (2020). Efektivitas pembelajaran daring terintegrasi di era pendidikan 4.0. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 129-135.
- Pangga, D., Ahzan, S., Gummah, S., & Prayogi, S. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Untuk Guru Ma Al-Istiqomah Nw Bedus. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 3(2), 203-206.
- Pamungkas, A. S., Ihsanudin, I., Novaliyosi, N., & Yandari, I. A. V. (2018). Video pembelajaran berbasis sparkol videoscribe: Inovasi pada perkuliahan sejarah matematika. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 127-135.
- Pradilasari, L., Gani, A., & Khaldun, I. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual pada materi koloid untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(1), 9-15.
- Prancisca, S., Ikhsanudin., Fergina, A., & Rizqi, M.A. (2021). Pelatihan dan pendampingan tutor adik dosen. *DINAMISIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(5), 1151-1157.
- Rahadian, D. (2017). Teknologi informasi dan komunikasi (tik) dan kompetensi teknologi pembelajaran untuk pengajaran yang berkualitas. *Teknologi Pembelajaran*, 2(1), 234-254.
- Rahmawati, F., Soegimin, W. W., & Kardi, S. (2016). Pengembangan perangkat pembelajaran fisika model inkuiri terbimbing berbantuan videoscribe pada materi kalor untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMAN 1 Kedungwaru. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 5(2), 1039-1047.
- Riyanto, R., & Ardiyansah, B. (2017). Penerapan Media Karikatur Berbasis Sparkol Video Scribe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Matakuliah Genetika Mahasiswa Biologi Kalas-A Angkatan 2014-IBU. *Edubiotik: Jurnal Pendidikan, Biologi Dan Terapan*, 2(02), 18-25.
- Refonita, L. A. S. (2021). Pengaruh media sparkol videoscribe terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran sistem komputer kelas X. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 8(2), 161-171.
- Santoso, M. B., Irfan, M., & Nurwati, N. (2020). Transformasi Praktik Pekerjaan Sosial Menuju Masyarakat 5.0. *Sosio Informa*, 6(2), 170-183.
- Sholeh, M., & Sutanta, E. (2019). Pendampingan Pengembangan Bahan

- Ajar dengan Videoscribe pada Guru Smk Tembarak Temanggung. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 1-9.
- Susanti, B. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video Scribe untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Pinang. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 387-396.
- Syamsuar, S., & Reflianto, R. (2019). Pendidikan dan tantangan pembelajaran berbasis teknologi informasi di era revolusi industri 4.0. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2).
- Wicaksono, A. B., Chasanah, A. N., Franita, Y., & Khasna, I. N. K. (2021). PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS SPARKOL VIDEOSCRIBE BAGI GURU MTS DI KOTA MAGELANG. *Indonesian Journal of Community Service*, 1(1), 1-6.
- Yusup, M., Aini, Q., & Pertiwi, K. D. (2016). Media audio visual menggunakan videoscribe sebagai penyajian informasi pembelajaran pada kelas sistem operasi. *Technomedia Journal*, 1(1 Agustus), 126-138.