

## PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SPARKOL VIDEOSCRIBE UNTUK PARA GURU DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA MUHAMMADIYAH KOTABUMI LAMPUNG UTARA

Nur Mei Ningsih<sup>1\*</sup>, Rulik Setiani<sup>2</sup>, Asep Hardiyanto<sup>3</sup>, Khusnul Khotimah<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Muhammadiyah Kotabumi, Kotabumi, Indonesia

\*e-mail korespondensi: [nurmeiningsih70@gmail.com](mailto:nurmeiningsih70@gmail.com)

### Abstract

*The main problem in this Community Service activity is the lack of motivation and movement of teachers in the school in presenting information technology-based materials that can support the distance learning process during a pandemic. As a result, students become less enthusiastic and less motivated to take part in learning because the teacher only gives assignments without any explanation so that students have difficulty doing them. Teachers should be able to use various learning media to convey material so that learning can be carried out smoothly. Weaknesses of SMP Muhammadiyah Kotabumi that the teachers lack updates regarding digital learning media so that in carrying out learning it is less attractive to students. From the problems described above, the community service team provides a solution to the problem by carrying out assistance in making interactive learning media based on the Sparkol Videoscribe application for teachers at SMP Muhammadiyah Kotabumi North Lampung. The purpose of this activity is to improve the skills of teachers in making sparkol videoscribe-based digital learning media, and it is hoped that the teachers will have skills in making digital learning media so that the distance learning process can be carried out properly.*

**Keywords:** Learning media; Tecnology Information-based; Sparcol videoscribe

### Abstrak

Permasalahan utama dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah kurangnya motivasi dan gerakan guru disekolah mitra dalam menyajikan materi berbasis teknologi informasi yang dapat mendukung proses belajar jarak jauh dimasa pandemi. Akibatnya, peserta didik menjadi kurang semangat dan kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran karena guru hanya memberikan tugas tanpa ada penjelasan sehingga peserta didik mengalami kesulitan untuk mengerjakannya. Seharusnya pendidik/guru bisa menggunakan berbagai media pembelajaran untuk menyampaikan bahan atau materinya sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan lancar. Kelemahan bagi pendidik/guru SMP Muhammadiyah kurang update mengenai media pembelajaran yang bersifat digital sehingga dalam melaksanakan pembelajaran kurang diminati oleh peserta didik. Dari permasalahan yang dijelaskan diatas, tim pengabdian akan memberikan solusi permasalahan dengan melaksanakan pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Sparkol Videoscribe bagi para guru di SMP Muhammadiyah Kotabumi Lampung Utara. Tujuan kegiatan PkM ini adalah untuk meningkatkan keterampilan guru SMP Muhammadiyah dalam membuat media pembelajaran digital berbasis sparkol videoscribe. Dengan dilaksanakannya kegiatan ini diharapkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran digital sehingga proses pembelajaran jarak jauh dapat terlaksana dengan baik.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran; Berbasis TI; Sparkol Videoscribe

Accepted: 2022-12-22

Published: 2023-01-08

## PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa pengaruh terhadap berbagai bidang kehidupan, bahkan hal tersebut sudah tidak asing lagi bagi kalangan masyarakat. Pada masa sekarang ini, teknologi informasi dan komunikasi memegang peranan penting pada berbagai bidang. Salah satunya, dalam dunia pendidikan yang memberikan tantangan tersendiri dalam membuat inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan mutu pendidikan menjadi lebih baik. Hal ini dipertegas oleh Daryanto dalam (Plaf, 2021) bahwa dengan teknologi informasi apa saja bisa kita dapatkan dengan mudah melalui media teknologi tanpa ada ketentuan waktu. Artinya seseorang terutama Pendidik/guru dapat memperoleh ilmu pengetahuan dan keterampilan apa saja melalui teknologi. Dalam peningkatan mutu pembelajaran tentunya bisa menggunakan berbagai media pembelajaran terutama media digital yang saat ini digalakan di seluruh lembaga pendidikan baik tingkat dasar atau pemula, sampai dengan tingkat lanjut atau perguruan tinggi.

Dunia pendidikan tentunya tidak terlepas dari media. Untuk menyampaikan informasi tentunya menggunakan media sebagai alat untuk menghubungkan, baik media yang bersifat konvensional maupun yang bersifat digital. Upaya untuk mencapai pembelajaran yang maksimal pendidik/guru sudah memikirkan media yang tepat atau cocok untuk menyampaikan materinya sehingga dapat merangsang dan menarik perhatian peserta didik/mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran. Sukimin dalam (Plaf, 2021) mengemukakan tentang media pembelajaran. Media merupakan alat yang dapat digunakan untuk mengirim informasi atau berita kepada penerima informasi dengan maksud untuk menginspirasi pikiran, perasaan, menumbuhkan minat, dan kemauan peserta didik.

Peran penting media pembelajaran dapat membantu peserta didik/mahasiswa dalam menerima pengetahuan melalui proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat menarik minat peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi peserta didik, maka akan menarik perhatian bagi peserta didik/mahasiswa, memberikan respon positif serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pendidik harus terampil memvariasikan metode dan media pembelajaran supaya lebih menarik perhatian peserta didik dan lebih menguasai pengetahuan serta terampil menerapkan pengetahuan tersebut.

Media pembelajaran untuk saat sangat diperlukan oleh guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajarannya. Proses pembelajaran dapat terlaksana secara maksimal dan lancar jika didukung dengan sarana media pembelajaran, karena media pembelajaran merupakan komponen penting dalam melaksanakan pembelajaran. Oleh karena itu pendidik harus melek teknologi dan melek informasi, agar menghasilkan peserta didik yang berkualitas. Supaya berkualitas peserta didiknya, pendidik harus memiliki keterampilan dalam membuat media pembelajaran terutama media berbasis digital untuk mempermudah peserta didik untuk belajar secara mandiri. Media pembelajaran yang tepat dapat menghasilkan kualitas pembelajaran terutama peningkatan pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan yang didapatkan.

Berdasarkan pengamatan saat pelaksanaan mahasiswa magang yang ada di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah Kotabumi Kotabumi, bahwa sekolah tersebut merupakan lembaga pendidikan swasta di Kotabumi yang sangat diminati oleh para peserta didik karena lokasi atau tempat yang mudah dijangkau. Sekolah Menengah Pertama (SMP) Muhammadiyah Kotabumi Kotabumi memiliki mitra kerja dengan berbagai pihak lembaga pendidik termasuk di Universitas Muhammadiyah Kotabumi. Sekolah tersebut minimal tiga kelas dalam setiap tingkatan kelas yang mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik yang ada di SMP Muhammadiyah Kotabumi banyak berasal dari luar kota Kotabumi. Di SMP Muhammadiyah Kotabumi sudah menggunakan kurikulum yang ditetapkan oleh pemerintah dalam melaksanakan pembelajaran baik bersifat offline/luring

maupun *online* atau daring. Teknik dan strategi yang digunakan dalam melaksanakan pembelajaran sudah diatur sepenuhnya oleh wakil kurikulum sekolah.

Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah Kotabumi sudah menetapkan dan melaksanakan kurikulum yang ditetapkan oleh pemerintah dengan metode dan strategi yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan baik secara online maupun offline masih belum terlaksana secara maksimal seperti yang diharapkan. Pendidik/guru sudah menggunakan media pembelajaran untuk menghubungkan atau mengkomunikasikan materi yang diajarkan. Beberapa guru sudah ada yang memanfaatkan media pembelajaran aplikasi *zoom meeting*, sedangkan pendidik/guru lainnya banyak yang menggunakan *whatsapp* sebagai penghubung informasi yang berkaitan dengan materi ataupun tugas mata pelajaran.

Media pembelajaran merupakan sumber utama yang menghubungkan antara peserta didik dan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran. Media merupakan alat perantara yang memudahkan siswa untuk memahami materi yang dikirimkan agar terjadi interaksi secara langsung antara siswa dan lingkungannya serta melalui media pembelajaran digital guru dapat menampikan materi kepada peserta didik (Acquah, 2011)

Media pembelajaran digital yang saat ini sangat dibutuhkan oleh pendidik /guru dan peserta didik adalah media interaktif berbasis teknologi informasi yang lebih dikenal media digital. Media pembelajaran menurut Indriana dalam (Hutagalung, 1967) yaitu wadah atau tempat untuk mengirimkan pesan dari pendidik kepada siswanya dengan maksud supaya pembelajaran lebih efektif dan efisien. Jika guru menggunakan dan memanfaatkan media secara maksimal, peserta didik akan mampu menyerap secara maksimal materi yang akan dibahas.

Media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran terutama untuk pendidik/guru dan peserta didik adalah media *Sparkol VideoScribe*. Aplikasi berbasis web yang disediakan pengguna untuk membuat presentasi animasi berupa Sparkol VideoScribe. *Sparkol Video Scribe* adalah aplikasi dalam bentuk perangkat lunak dalam bentuk video dengan penggabungan peta konsep, gambar, suara, serta musik yang dapat menarik perhatian serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Hutagalung, 1967). *Sparkol Videoscribe* merupakan aplikasi untuk membuat sebuah video pembelajaran dengan menggunakan animasi tulis tangan. Di dalam aplikasi ini terdapat banyak animasi, sehingga akan membuat siswa lebih senang dan tertarik serta terhibur dalam kegiatan pembelajaran. Disamping dapat digunakan untuk membuat bahan ajar, aplikasi ini juga dapat digunakan sebagai sarana promosi, presentasi, bisnis online dan kegiatan lainnya (Informasi et al., n.d.)

Beberapa tahun terakhir, aplikasi digital yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran terutama dalam pengembangan bahan ajar berkembang cukup pesat. Ada beberapa aplikasi digital yang dianggap *easy to access* and *easy to use* seperti *macromedia flash*, *filmora*, *I-Spring*, *sparkol videoscribe* dan lain-lain. Dalam penelitian ini, peneliti memilih aplikasi sparkol videoscribe sebagai aplikasi digital untuk mengembangkan bahan ajar. *Sparkol videoscribe* atau dikenal dengan nama *whiteboard animation video* adalah sebuah aplikasi digital yang bisa digunakan untuk membuat sebuah video yang di susun dari gambar-gambar menjadi video utuh yang menarik dan memiliki karakteristik unik.

Menurut (Wijayanti, 2018) *sparkol videoscribe* sangat cocok digunakan untuk mengembangkan bahan ajar karena akan membantu siswa dalam memahami peta konsep materi dengan cara baru yang menyenangkan. Selain itu, (Purnama et al., 2017) menyatakan bahwa aplikasi sparkol videoscribe mampu menyediakan konten-konten pembelajaran dengan cara mengkombinasikan gambar, suara, dan design yang menarik sehingga siswa dapat menikmati proses pembelajaran. Aplikasi *sparkol videoscribe* memiliki beberapa keuntungan diantaranya adalah (1) design menarik sehingga dapat memudahkan siswa belajar; (2) bahan ajar ini dipercaya mampu

meningkatkan motivasi belajar siswa karena selain visualisasi yang atraktif, bantuan backsound yang bisa dihadirkan oleh aplikasi ini juga mempengaruhi motivasi belajar siswa; dan (3) dapat menjadi alternatif media pembelajaran bagi guru yang potensial untuk dikembangkan (Tri Sutrisno, 2016). Dari paparan di atas, disimpulkan bahwa aplikasi *sparkol videoscribe* adalah salah satu aplikasi yang dapat mendukung pengembangan bahan ajar digital pada masa kini karena mampu menyajikan media pembelajaran dengan cara yang sesuai dengan kondisi era digital.

Kenyataan yang ada di beberapa lembaga pendidikan sudah menggunakan media pembelajaran sebagai alat untuk mengkomunikasikan informasi yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran tetapi hanya sebatas menggunakan whatsapp. Semua tugas hanya diinformasikan melalau whatsapp grup. Selain itu juga guru hanya menggunakan aplikasi zoom meeting, tetapi karena kondisi jaringan yang tidak bisa dijangkau sepenuhnya menyebabkan pembelajaran tidak maksimal atau tidak efektif. Pendidik/guru kurang memanfaatkan media atau alat pembelajaran yang terbaru, sehingga menyebabkan siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Dari beberapa permasalahan tersebut masih ada permasalahan yang menyebabkan pembelajaran tidak terlaksana terutama dalam persiapan materi dan media pembelajaran. Pendidik kurang mempersiapkan materi dan media pembelajaran yang cocok untuk karakteristik siswa yang berada di kelas tersebut sehingga siswa merasa bosan dengan pembelajaran tersebut. Peserta didik menginginkan supaya ada media pembelajaran terbaru agar kegiatan pembelajaran interaktif dan komunikatif sehingga siswa jadi semangat mengikuti pembelajaran dengan media terbaru.

Banyak media pembelajaran yang bisa digunakan oleh pendidik/guru dalam menginformasikan materi, tetapi pendidik/guru di SMP Muhammadiyah Kotabumi belum tergerak atau tidak termotivasi mencari solusi untuk melaksanakan pembelajaran secara online/daring dengan memilih satu atau beberapa media yang digunakan dalam pembelajaran. Peserta didik menjadi kurang semangat dan kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran karena guru hanya memberikan tugas tanpa ada penjelasan sehingga peserta didik mengalami kesulitan untuk mengerjakannya. Seharusnya pendidik/guru bisa menggunakan berbagai media pembelajaran untuk menyampaikan bahan atau materinya sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan lancar. Kelemahan bagi pendidik/guru SMP Muhammadiyah Kotabumi kurang update mengenai media pembelajaran yang bersifat digital sehingga dalam melaksanakan pembelajaran kurang diminati oleh peserta didik.

Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi akan meningkatkan pencapaian peserta didik dengan menyesuaikan lingkungan dan zamannya. Oleh karena itu untuk zaman sekarang abad 21, harapannya semua pendidik harus paham tentang teknologi informasi dan komunikasi, sehingga pendidik/guru mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Wijayanti dalam (Kusbudiyah, 2019) menyatakan kemampuan mengenai TIK atau Teknologi Informasi Komputer bagi guru yakni (1) dengan pemahaman dan penguasaan TIK dapat membantu pekerjaan administratif, (2) dapat digunakan untuk membantu mengemas bahan ajar, (3) dapat digunakan proses manajemen pembelajaran (*e-learning*), dan (4) dapat digunakan untuk dukungan teknis dan peningkatan pengetahuan.

Dari uraian tersebut terlihat bahwa kemampuan pendidik/guru masih kurang paham mengenai media pembelajaran terutama media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi atau berbasis digital. Berdasarkan hasil kunjungan yang kedua dengan tim pengabdian dan melakukan perbincangan dengan pihak sekolah yakni kepala sekolah, wakil kesiswaan, dan beberapa guru serta staf di SMP tersebut, pihak sekolah mengemukakan mengenai permasalahan pembelajaran yang dilaksanakan pada masa pandemi saat ini. Adapun masalah yang dikemukakan (1) banyak peserta didik yang kurang paham mengenai materi yang diberikan oleh guru dan hanya tugas melalui LKS yang diberikan, (2) kurangnya kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik sehingga membuat peserta

didik bosan, (3) kurang pemahannya pendidik/guru dalam membuat media pembelajaran melalui berbagai aplikasi, (4) keterbatasan kompetensi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang efektif, (5) kemampuan dalam mempersiapkan dan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi atau digital. Dengan demikian guru harus lebih kreatif dalam memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran. Kepala sekolah menginginkan ada perubahan peningkatan kemampuan pendidika/guru untuk mengemas materi dengan menggunakan media pembelajaran. Inovasi media pembelajaran merupakan hal utama bagi pendidik/guru. Sebuah ide kreatif dari seorang guru sangat diperlukan untuk dapat mengubah situasi sekaligus mengajak peserta didik menjadi aktif. Harapannya semua pendidik/guru mampu mengikuti menjadi enarik dan efektif. perkembangan dan perubahan ilmu pengetahuan melalui teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan hasil analisis situasi melalui kunjungan di SMP Muhammadiyah Kotabumi Kotabumi yaitu (1) Memberikan pendampingan dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi melalui *Sparkol Videoscribe* pada para guru di SMP Muhammadiyah Kotabumi (2) Memberikan pemahaman para guru di SMP Muhammadiyah Kotabumiterhadap perangkat lunak pembuatan media pembelajaran interaktif melalui *Sparkol Videoscribe*. dan (3) Memberikan pengetahuan para guru di SMP Muhammadiyah Kotabumi tentang pemanfaatan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe*, (4). Memberikan pengetahuan guru di SMP Muhammadiyah Kotabumi Lampung Utara tentang perkembangan media pembelajaran interaktif berbasis IT.

Berdasarkan uraian di atas disepakati dan didiskusikan dengan tim pengabdian serta mitra yang menjadi masalah utama adalah perlunya Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Sparkol Videoscribe* untuk endidik di SMP Muhammadiyah Kotabumi.

Berdasarkan analisis situasi yang telah diuraikan diatas, maka tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) Universitas Muhammadiyah Kotabumi (UMKO) menawarkan beberapa solusi terkait kondisi atau situasi yang dihadapi oleh mitra yaitu SMP Muhammadiyah Kotabumi antara lain sebagian besar guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif dan komunikatif, guru hanya menggunakan aplikasi whatsapp dan hanya beberapa yang menggunakan aplikasi zoom meeting dalam proses pembelajaran itupun kadang masih terkendala dengan signal, hal ini membuat para peserta didik merasa bosan selama pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu tim PkM UMKO akan memberikan solusi permasalahan dengan melaksanakan pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi melalui *Sparkol Videoscribe* bagi para guru di SMP Muhammadiyah Kotabumi.

## METODE

Pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi untuk para guru di SMP Muhammadiyah Kotabumi melalui *Sparkol Videoscribe* yang telah dilaksanakan di SMP Muhammadiyah Kotabumi yang melibatkan tim PkM Universitas Muhammadiyah Kotabumi yang terdiri dari 4 dosen dan 2 mahasiswa yang telah mendampingi dalam pelatihan pembuatan media pembelajaran tersebut dengan diikuti oleh guru-guru di sekolah tersebut dari awal hingga akhir kegiatan.

Beberapa tahapan kegiatan pelaksanaan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi untuk para guru di SMP Muhammadiyah Kotabumi Lampung Utara melalui *Sparkol Videoscribe* dilaksanakan dengan tiga tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Berikut akan dijelaskan tahapan kegiatan.

### 1. Persiapan/Perencanaan Kegiatan

Pada tahap ini, tim PkM berkoordinasi dengan pihak sekolah sebagai mitra dalam pelaksanaan pendampingan kegiatan ini yaitu untuk mendata jumlah peserta atau dalam hal ini

kelompok sasaran yaitu guru-guru disekolah tersebut yang akan mengikuti pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi untuk para guru di SMP Muhammadiyah Kotabumi melalui *Sparkol Videoscribe* yang telah dilaksanakan selama satu hari, tim mempersiapkan undangan bagi peserta pendampingan, menyusun *run down* kegiatan, menyiapkan narasumber kegiatan, selain itu juga mempersiapkan teknisi (pendamping kegiatan), menyiapkan petugas-petugas yang terlibat dalam kegiatan seperti moderator atau MC, mengkoordinasikan ruang serta perlengkapan yang akan digunakan selama kegiatan berlangsung, dan dokumentasi kegiatan.

## 2. Pelaksanaan

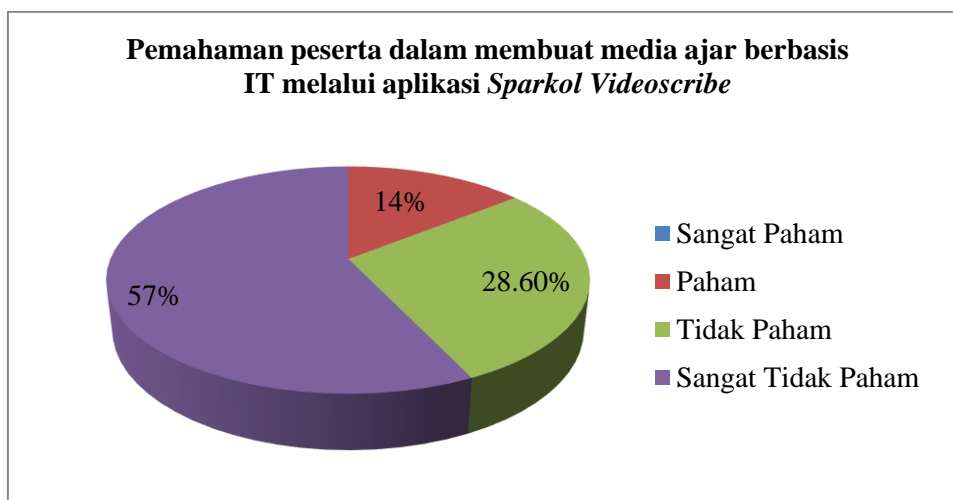
Pada tahap pelaksanaan, tim PkM UMKO sebagai tenaga fasilitator dalam kegiatan pendampingan ini akan melaksanakan kegiatan sesuai dengan *run down* acara yang telah disusun diantaranya tim memberikan materi tentang wawasan dan pengetahuan tentang pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis TI *Sparkol Videoscribe*. Pada tahap ini dilakukan juga tanya jawab berkaitan dengan materi supaya peserta akan lebih mudah dalam mengimplementasikan materi yang dipahami. Tim PkM memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Sparkol Videoscribe*. Pada tahap ini peserta kegiatan praktek secara langsung cara-cara atau langkah membuat media pembelajaran berbasis TI *Sparkol Videoscribe* dan guru-guru langsung mempraktekan apa yang telah dijelaskan oleh narasumber pada pendampingan tentang langkah-langkah membuat media pembelajaran melalui *Sparkol Videoscribe* tersebut sesuai dengan bidang mata pelajaran yang diampu oleh masing-masing guru.

## 3. Evaluasi

Tahap akhir kegiatan pendampingan yaitu tahap evaluasi, pada tahap ini tim PkM melakukan evaluasi kegiatan dengan menilai atau mengukur sejauh mana keberhasilan dan ketercapaian kegiatan ini, apakah sudah terlaksana dengan baik dan maksimal ataukah masih ada kendala pada saat kegiatan berlangsung, maka tim PkM UMKO melakukan evaluasi ketercapaian tersebut dengan melakukan wawancara kepada peserta kegiatan untuk memberikan keterangan atau kesan selama mengikuti kegiatan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis TI *Sparkol Videoscribe* tersebut.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap pelaksanaan, tim PkM UMKO sebagai tenaga fasilitator dalam kegiatan pelatihan dan pendampingan ini telah melaksanakan kegiatan sesuai dengan *run down* acara yang telah disusun diantaranya pada hari Jumat pukul. 08.00—15.00. Pada kegiatan sesi pertama pukul. 08.00—09.00 tersebut tim memberikan materi tentang wawasan dan pengetahuan materi ajar atau bahan ajar yang sesuai dengan apa yang ditapkan dalam kurikulum 2013. Pada sesi kedua pukul. 09.15. pemberian materi pentingnya pemahaman aplikasi media *Sparkol Videoscribe* serta materi perangkat lunak. Pada sesi ketiga dimulai pukul. 13.15. pelatihan bahan ajar menggunakan media *Sparkol Videoscribe* untuk guru SMP Muhammadiyah Kotabumi. Pelatihan penggunaan media *Sparkol Videoscribe* dihadiri oleh 14 peserta kegiatan PkM. Memberikan pelatihan kepada peserta kegiatan praktek secara langsung Adapun rincisn dan pelaksanaan kegiatan PkM yang dilakukan oleh tim PkM UMKO. Tim PkM mensurvey peserta kegiatan dengan memberikan pertanyaan melalui wawancara terkait pemahaman peserta dalam pembuatan media pembelajaran melalui aplikasi *Sparkol Videoscribe* dapat dilihat hasilnya melalui diagram pie sebagai berikut:



**Diagram 1.** Hasil wawancara peserta sebelum mengikuti kegiatan

Berdasarkan diagram diatas bahwa sebagian besar peserta atau sebanyak 8 atau 57% menyatakan sangat tidak paham terkait pembuatan media ajar berbasis TI melalui aplikasi *Sparkol Videoscribe*, 4 peserta atau 28% menyatakan tidak paham, dan 2 peserta atau 14% menyatakan paham. Berikut ini hasil dari pelaksanaan pelatihan dalam membuat media ajar berbasis TI melalui aplikasi *Sparkol Videoscribe* di SMP Muhammadiyah Kotabumi. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan PkM tersebut dilaksanakan selama satu hari dan dibagi dalam dua sesi rangkaian kegiatan sebagai berikut:

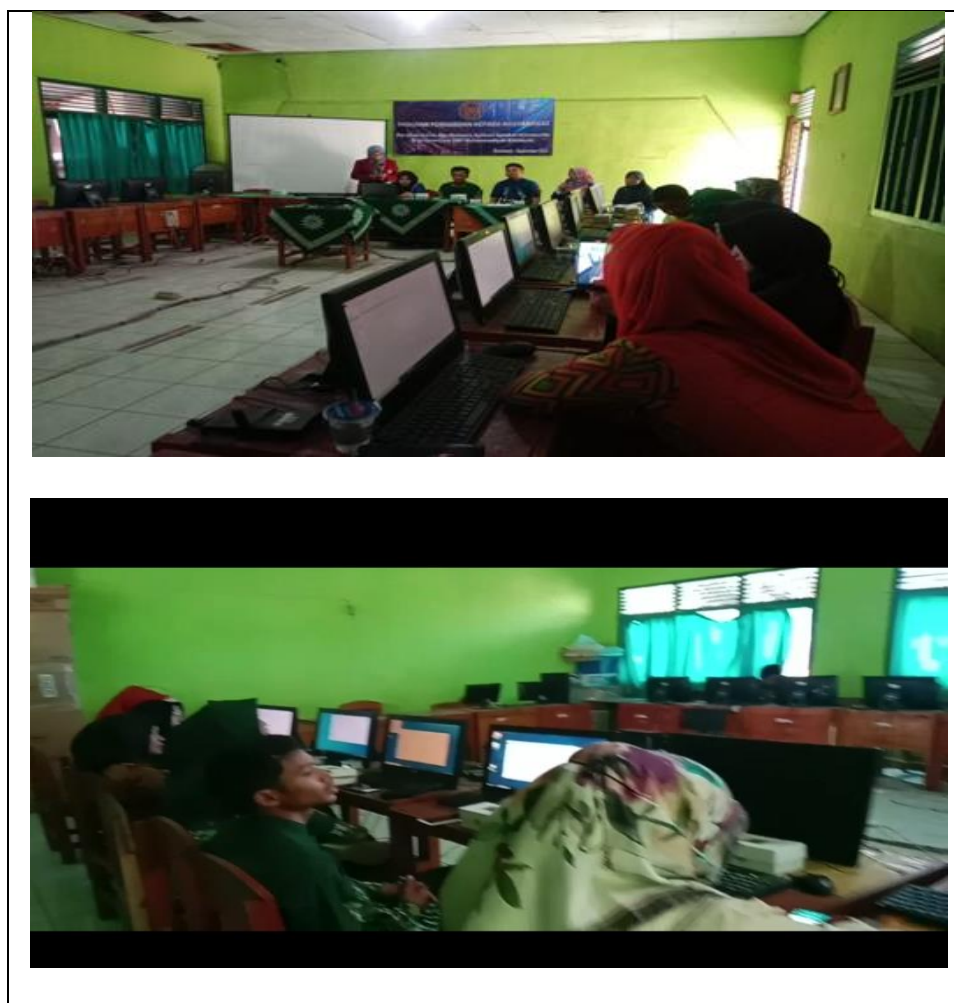
### 1. Sesi Pertama

Pada kegiatan sesi pertama diawali dengan pemberian materi tentang pentingnya bahan ajar berbasis teknologi informasi melalui *Sparkol Videoscribe* pada para guru di SMP Muhammadiyah Kotabumi. Kegiatan pemberian materi bahan ajar untuk memberikan pemahaman bagi guru SMP Muhammadiyah tentang pentingnya bahan ajar berbasis teknologi. Penyampaian materi yang diberikan oleh nara sumber yakni Khusnul Khotimah, M.Ti. berkaitan dengan contoh bahan ajar berbasis teknologi. Dalam kegiatan pemberian materi, para guru memahami pentingnya bahan ajar berbasis teknologi. Pada kegiatan ini dihadiri 14 peserta kegiatan PkM. Guru memahami penjelasan tentang pentingnya bahan ajar berbasis teknologi informasi, guru memahami kelemahan dan kelebihan menggunakan bahan ajar berbasis teknologi. Nara sumber pun memberikan contoh bahan ajar berbasis teknologi dengan menggunakan beberapa aplikasi. Para guru menjadi tertarik setelah menonton video pembelajaran yang berkaitan dengan bahan ajar.









**Gambar 1:** Rangkaian kegiatan sesi pertama

Antusiasnya para guru setelah menyaksikan contoh video pembelajaran yang dipaparkan oleh nara sumber, kemudian para guru membuat bahan ajar dalam bentuk PPT sesuai dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar yang ada dalam kurikulum 2013. Selanjutnya nara sumber melanjutkan materi yang berkaitan dengan pengenalan teknologi informasi melalui *Sparkol Videoscribe* kepada semua guru yang mengikuti Pengabdian kepada Masyarakat. Pengenalai aplikasi melalui *Sparkol Videoscribe* kepada guru dengan memberikan pemaparan video serta kelemahan dan kelebihan menggunakan *Sparkol Videoscribe*. Nara sumber memberi contoh cara mendownload/unduh aplikasi melalui internet. Hal ini terlihat dari antusiasnya guru mencoba untuk mengunduh aplikasi *Sparkol Videoscribe*.

Setelah kegiatan pengunduhan aplikasi *Sparkol Videoscribe* dengan cara login atau mendaftar ke aplikasi tersebut kemudian para guru dibimbing diarahkan untuk mempersiapkan PPT bahan ajar yang sudah dibuat sebelumnya berdasarkan mata pelajaran dari setiap materi yang diajarkan kepada peserta didik. Kelemahan dalam kegiatan pengabdian guru yang merasa bingung untuk login atau mendaftar aplikasi *Sparkol Videoscribe*. Guru tersebut sebelumnya belum pernah melakukan unduh aplikasi sehingga perlu bimbingan. Dengan cepat tim langsung respon terhadap guru yang mengalami kesulitan dalam mengunduh aplikasi kemudian tim membantu, membimbing, dan mengarahkan guru tersebut dalam mengunduh aplikasi tersebut. Berkat bimbingan dan arahan dari tim Pengabdian UMKO semua guru sudah bisa unduh aplikasi *Sparkol Videoscribe*. Keberhasilan para guru dalam mengunduh aplikasi tersebut terlihat ada rasa senang bagi guru. Raut muka yang

menunjukkan rasa lega dan senang setelah para guru berhasil melakukan pengunduhan aplikasi tersebut. Hal inilah salah satu kelebihan dalam melaksanakan pengabdian kepada Masyarakat di SMP Muhammadiyah Kotabumi. Para guru memperoleh pengalaman baru yang selama ini tidak didapatkan dalam melaksanakan pembelajaran. Selama ini kegiatan pembelajaran hanya pemberian materi dan tugas. Kegiatan pembelajaran tersebut juga banyak dilakukan dengan menggunakan metode ceramah.

Sesi pertama sudah selesai dilakukan baik penerimaan, pemahaman materi, serta pengunduhan aplikasi tersebut. Kegiatan selanjutnya istirahat, makan, dan sholat. Kegiatan pengabdian dilanjutkan setelah melaksanakan sholat dan makan. Kegiatan selanjutnya melakukan pelatihan secara langsung atau praktik menggunakan aplikasi tersebut dengan memasukan bahan ajar tersebut dalam aplikasi.

### **1. Sesi Kedua**

Pada kegiatan sesi kedua lebih memfokuskan pada praktik secara langsung menggunakan aplikasi *Sparkol Videoscribe*. Kegiatan pelatihan para guru SMP Muhammadiyah membuka aplikasi yang sudah diunduh. Selanjutnya nara sumber langsung memberikan penjelasan sekaligus mempraktikkan bahan ajar melalui *Sparkol Videoscribe*. Semua guru terfokus pada penjelasan nara sumber. Praktik dimulai dengan memasukkan bahan ajar atau materi ke aplikasi, kemudian, menjelaskan untuk memindah materi dari PPT yang sudah disiapkan kedalam aplikasi tersebut. Kegiatan pelatihan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Mendampingi para guru dalam menggunakan aplikasi *Sparkol Videoscribe* serta membuka materi PPT yang sudah dibuat.
2. Mendampingi para guru dalam membuka fitur-fitur yang ada dalam aplikasi *Sparkol Videoscribe* dan cara menggunakannya.
3. Menggunakan atau mempraktikkan bahan ajar dengan aplikasi *Sparkol Videoscribe*.

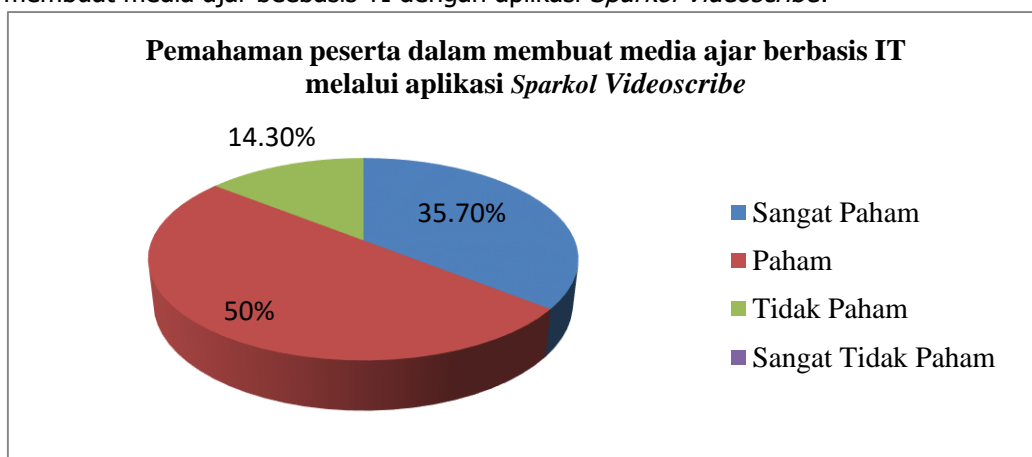
Guru SMP Muhammadiyah Kotabumi dalam menggunakan aplikasi sangat antusias dengan adanya pelatihan dan pendampingan yang diberikan. Hal ini terlihat pada saat guru memasukan bahan ajar/materi melalui *Sparkol Video scribe*. Para guru memasukan materi dan cara mengedit materi melalui aplikasi tersebut serta menambahkan musik ataupun gambar pada aplikasi yang sedang digunakan. Kegiatan pelatihan dan pendampingan sudah menghasilkan walaupun secara sederhana. Dapat dilihat pada gambar berikut.





**Gambar 2.** Rangkaian kegiatan sesi pertama

Berikut hasil yang menunjukkan tingkat persentase pemahaman peserta kegiatan PKM dalam membuat media ajar berbasis TI dengan aplikasi *Sparkol Videoscribe*:



**Diagram 2.** Hasil wawancara peserta setelah mengikuti kegiatan

Berdasarkan Diagram diatas dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil wawancara seluruh peserta sebanyak 14 peserta kegiatan PKM didapat bahwa sebanyak 5 peserta atau 35,7% menyatakan bahwa mereka sangat paham dalam mengikuti kegiatan ini yaitu membuat media ajar dengan aplikasi *Sparkol Videoscribe*, 7 peserta atau 50% menyatakan paham, dan 2 atau 14,3% menyatakan tidak paham, serta 0% sangat tidak paham. Ini artinya bahwa diatas 75% peserta dinyatakan bahwa kegiatan ini sangat memberi manfaat bagi peserta dan sukses untuk diikuti dibandingkan dengan sebelum mengikuti pelatihan ini.

Perbandingan tersebut dapat ditunjukkan melalui tabel berikut ini:

**Tabel 1.** Pemahaman peserta sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan

Pemahaman Peserta	Sebelum Kegiatan	Sesudah Kegiatan
Sangat Paham	0 %	35,7 %
Paham	14,3 %	50 %
Tidak Paham	28,6 %	14,3 %
Sangat tidak Paham	57,1 %	0 %

Berdasarkan data pada tabel diatas dapat disimpulkan bahwa peserta mengalami peningkatan pemahaman dalam membuat media ajar dengan aplikasi *Sparkol Videoscribe* dibandingkan sebelum mengikuti kegiatan ini yang awalnya sangat tidak paham menjadi paham dan bahkan sangat paham.

## KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMP Muhammadiyah Kotabumi Lampung Utara tentang pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* untuk para guru di SMP Muhammadiyah Kotabumi dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan dapat diselenggarakan dengan baik dan berjalan dengan lancar sesuai dengan *rundown* kegiatan yang telah disusun dan melalui kegiatan ini para guru atau peserta kegiatan mengalami peningkatan pengetahuan lebih dari 70% dalam membuat media ajar berbasis TI khususnya dengan aplikasi *sparkol videoscribe*. Kegiatan ini juga mendapat sambutan baik oleh kepala sekolah SMP Muhammadiyah Kotabumi dan guru-guru sebagai peserta kegiatan ini, terbukti dengan keaktifan dan antusias peserta mengikuti pelatihan hingga berakhir. Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* sangat bermanfaat sekali dapat membekali guru-guru/peserta kegiatan di era digital seperti saat ini bahwa pentingnya penyiapan bahan ajar elektronik berbasis teknologi agar mudah diakses kapanpun dan dimanapun memudahkan guru dalam mempersiapkan materi ajar serta menarik bagi peserta didik, tidak hanya itu penggunaan aplikasi ini cukup sederhana, selain itu juga banyak menu dan fitur yang menarik yang terdapat pada aplikasi *sparkol videoscribe* ini. Sehingga hal yang dapat disarankan dari hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini antara lain: 1) Pendidik atau guru agar mempersiapkan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik menyiapkan media pembelajaran digital melalui aplikasi *sparkol videoscribe* dan 2) Perlu adanya kegiatan lanjutan yang berupa pelatihan sejenis selalu diselenggarakan secara periodik sehingga dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mempersiapkan dan membuat media pembelajaran berbasis TI melalui aplikasi belajar *sparkol videoscribe* ataupun yang lainnya agar para guru lebih akrab dalam pembuatan media pembelajaran berbasis TI.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Dindha, A, 2020, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI. *21(1)*, 1–9. <http://mpoc.org.my/malaysian-palm-oil-industry/>
- Kusbudiyah, Y, 2019, Diklat Penyusunan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Bagi Guru Raudhatul Athfal. *Tatar Pasundan: Jurnal Diklat Keagamaan*, *13(1)*, 93–99. <https://doi.org/10.38075/tp.v13i1.16>.
- Lubis, B. S., Febri, E., & Siregar, S, 2020, *Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran*. *4(November)*, 396–401.
- Purnama, P., Erlidawati, & Nazar, M, 2017, Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Videoscribe Pada Materi Koloid Untuk Mahasiswa Program studi Pendidikan Fisika Tahun Akademik 2016 / 2017. *Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia (JIMPK)*, *2(3)*, 256–263.
- Prasetyo, TF. Sujadi, H. Herawan, Y, 2022, Seminar Workshop Literasi Digital Dan Digital Marketing Di Desa Sindangpanji Sukahaji Majalengka. *Bernas Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *3(4)*, 936-942.
- Sholeh, M., Haryani, P., Sains, I., Yogyakarta, T. A., Kalisahak, J., & Yogyakarta, B. (n.d.). *Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Teknologi*. 21–31.
- Tri Sutrisno, Y. A. A, 2016, Pengembangan Media Videoscribe Berbasis E-Learning pada Mata Pelajaran Komunikasi Data Interface di SMK Sunan Drajat Lamongan. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, Volume 5* (Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya), 1.
- Umam, Kaiful; Zaini, I, 2013, Penerapan Media Digital Dalam Pembelajaran Apresiasi Batik Kelas X SMA Negeri 1 Blega. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, *1(1)*, 100–105. <https://media.neliti.com/media/publications/246793-penerapan-media-digital-dalam-pembelajar-2cae37c2.pdf>.
- Wijayanti, P. S, 2018, Pengembangan Bahan Ajar Digital Bahasa Inggris Matematika Dengan Bantuan Videoscribe Melalui E-Learning. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, *6(2)*, 147–156. <https://doi.org/10.30738/v6i2.1566>.