

PEMANFAATAN VIDEO *SCRIBE SPARKOL* SEBAGAI MEDIA PEMBUATAN TUGAS DAN LATIHAN BAGI SISWA/I SMA 3 MUHAMMADIYAH PADANG

Sri Restu Ningsih¹, Hesty Aisyah², Elizamiharti³, Elisa Daniati Edison⁴, Tasnim⁵, Cyntia L.Andesti⁶

^{1,2,3}Program Studi Sistem Informasi, Universitas Metamedia, Padang, Indonesia

^{4,5}Program Studi Bisnis Digital, Universitas Metamedia, Padang, Indonesia

⁶Program Studi Informatika, Universitas Metamedia, Padang, Indonesia

email: srirestuningsih373@gmail.com¹, hestyaisyah@stmikindonesia.ac.id²,
elizamiharti@stmikindonesia.ac.id³, elisadaniati@stmikindonesia.ac.id⁴, tasnim@stmikindonesia.ac.id⁵,
cyntialasmi@stmikindonesia.ac.id⁶

ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi pada perangkat komputer dalam proses belajar mengajar sebagai penunjang pekerjaan sangat berperan penting dalam sebuah organisasi atau sekolah. Fungsi utama dari perangkat teknologi ini adalah untuk meningkatkan efisiensi dalam pembelajaran. Berdasarkan hal di atas, dosen-dosen Universitas Metamedia membantu mencari solusi dalam menghadapi masalah di atas dengan mengadakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, yaitu dengan tema pemanfaatan Video *Scribe Sparkol* sebagai media pembuatan tugas dan latihan bagi siswa SMA 3 Muhammadiyah Padang. Tujuan dari kegiatan ini adalah agar para guru dapat membuat bahan latihan untuk siswa, supaya menjadikan pengajaran menjadi lebih menarik, sehingga motivasi anak didik lebih meningkat serta mampu menghilangkan kejenuhan dan melatih taraf berpikir anak didik dari berpikir sederhana ke berpikir kompleks. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah berupa ceramah, pelatihan materi dan tanya jawab tentang penggunaan fitur-fitur video *Scribe Sparkol*. Hasil dari kegiatan pelatihan ini adalah dapat membantu siswa-siswa di SMA 3 Muhammadiyah dalam menghadapi perkembangan teknologi yang semakin maju, terutama dalam memaksimalkan penggunaan fitur-fitur yang terdapat dalam video *Scribe Sparkol*.

Kata Kunci: teknologi, komputer, efisiensi, video *scribe sparkol*

ABSTRACT

The use of technology on computer devices in the teaching and learning process as a job support plays a very important role in an organization or school. The main function of this technological device is to increase efficiency in learning. Based on the above, Metamedia University lecturers helped find solutions to the above problems by holding community service activities, namely with the theme of using Video Scribe Sparkol as a medium for making assignments and training for SMA 3 Muhammadiyah Padang students. The purpose of this activity is for teachers to be able to make training materials for students, in order to make teaching more interesting, so that students' motivation increases and is able to eliminate boredom and train students' thinking levels from simple thinking to complex thinking. The method used in this training is in the form of lectures, training materials and questions and answers about the use of Scribe Sparkol's video features. The result of this training activity is that it can help students at SMA 3 Muhammadiyah in dealing with increasingly advanced technological developments, especially in maximizing the use of the features contained in the Scribe Sparkol video.

Keywords: technology, computer, efficiency, video *scribe sparkol*

1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam beberapa tahun terakhir. Bahkan kebutuhan untuk teknologi informasi pada saat ini telah termasuk dalam kebutuhan primer bagi sebagian besar manusia. Penyebab teknologi informasi menjadi kebutuhan primer bagi sebagian besar manusia adalah karena kecepatan dalam mengolah informasi, dan mempermudah dalam manajemen setiap data yang ada didalam sebuah perusahaan dan instansi.

Ilmu pengetahuan dan teknologi selalu mengalami perkembangan secara cepat dari waktu ke waktu. Teknologi ini yang menggabungkan dunia menjadi tanpa batas walaupun dipisahkan jauh secara geografis. Begitupun dalam dunia pendidikan, meningkatnya era globalisasi yang ditandai dengan beberapa ilmu pengetahuan dan perkembangan teknologi yang sangat pesat, terutama dalam teknologi informasi dan komunikasi (Rahayu et al., 2022). Teknologi informasi dapat membantu untuk menunjang kinerja dari sebuah organisasi atau perusahaan dalam meningkatkan produktivitas dan berpengaruh besar dalam manajemen banyak hal. Pentingnya jenis pembelajaran yang dilakukan pada saat ini akan memastikan bahwa kebutuhan pendidikan terpenuhi (Abdul Razak et al., 2022). Salah satu pelayanan kepada masyarakat khususnya dalam bidang pendidikan, yang ditinjau dari segi internal dalam melaksanakan pekerjaan pada masing-masing bidang mencakup dalam proses PBM (Proses Belajar Mengajar) di sekolah yang terlaksana secara terstruktur, diantaranya adalah membuat bahan ajar yang interaktif untuk siswa. Ada berbagai inovasi pembelajaran abad 21 yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di Indonesia (Rahayu et al., 2022).

Video *Scribe Sparkol* merupakan salah satu aplikasi atau *software* untuk membuat video animasi dengan diawali *background* putih seperti *white board*. Video animasi ini bisa dikembangkan untuk membuat video pembelajaran yang menarik. Aplikasi ini sangat mudah dioperasikan bagi pemula khususnya para guru. Siswa akan lebih senang dan tertarik mengikuti pembelajaran karena aplikasi ini dapat memadukan gambar, teks, musik, dan rekaman suara. Menariknya lagi dapat memberikan efek bergerak seperti sedang menulis dengan tangan sehingga siswa dapat menikmati proses pembelajaran.

Sparkol videoscribe adalah sebuah *software* (perangkat lunak) yang bisa dengan sangat mudah kita gunakan untuk membuat *whiteboard animation* (animasi papan tulis) secara otomatis. *Software Videoscribe* diluncurkan pada tahun 2012 oleh perusahaan *sparkol* United Kingdom (UK) di Inggris. Dan tepat setahun setelah dipublikasikan, *software* ini sudah mempunyai pengguna sebesar 100.000 orang lebih. *Videoscribe* ialah cara unik yang dapat membuat animasi video dengan cepat dan mudah yang dipergunakan untuk membawa dampak pesan pengetahuan atau desain (Ariyati & Nadiar, 2021).

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa video *scribe sparkol* adalah perangkat lunak yang bertalar putih yang berisikan narasi dan biasanya digunakan untuk mendesain sebuah program animasi yang kemudian dikembangkan menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan agar lebih menarik bagi peserta didik (Al Munawarah, 2019).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar (Kinthen & Dibiyosaputro, 2020). Pemanfaatan perangkat komputer dalam PBM sebagai penunjang pekerjaan juga sangat berperan penting dalam sebuah organisasi atau sekolah. Fungsi utama dari perangkat ini yang dimaksud adalah untuk meningkatkan efisiensi dan keakuratan pekerjaan baik secara mandiri maupun berkelompok. Dalam pemanfaatan pelatihan ini guru guru diarahkan secara langsung oleh kami dalam cara pembuatan dan pengoperasian, walaupun masih sangat banyak sekali kendala.

Berdasarkan hal di atas, dosen-dosen Universitas Metamedia mengadakan kegiatan PKM ke SMA 3 Muhammadiyah Padang, guna membantu mencari solusi dalam menghadapi masalah di atas dengan mengadakan Kegiatan pengabdian kepada masyarakat, dengan tema PkM pemanfaatan Video *Scribe Sparkol* sebagai media pembuatan tugas dan latihan bagi siswa SMA 3 Muhammadiyah Kota Padang. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk membantu guru guru dalam proses belajar mengajar dalam melaksanakan tugas sebagai guru. Tujuan lain dari kegiatan ini adalah agar para guru dapat membuat bahan latihan untuk siswa dan menjadikan pengajaran menjadi lebih menarik, sehingga motivasi anak didik lebih meningkat dan mampu menghilangkan kejenuhan serta mampu melatih taraf berpikir anak didik dari konkret ke abstrak, yaitu dari berpikir sederhana ke berpikir kompleks. Manfaat lain dari kegiatan pelatihan ini adalah dapat membantu siswa-siswa di SMA 3 Muhammadiyah dalam menghadapi perkembangan teknologi yang semakin maju, terutama dalam memaksimalkan penggunaan fitur-fitur yang terdapat dalam Video *Scribe Sparkol*.

2. METODE PELAKSANAAN

Pada hakikatnya pembelajaran adalah proses untuk mengatur dan mengorganisasi seluruh lingkungan yang ada disekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar (Atikah et al., 2021). Untuk itu perlu adanya metode-metode dalam pembelajaran. Pada kegiatan PkM ini, sebelum pelatihan dilaksanakan, terlebih dahulu tim PKM melakukan survey atau wawancara dengan Kepala Sekolah SMA 3 Muhammadiyah Padang untuk mendapatkan data tentang apa yang paling dibutuhkan oleh siswi-siswi yang ada di SMA 3 Muhammadiyah Padang dan berapa jumlah siswa yang berada di SMA 3 Muhammadiyah Padang.

Kegiatan PkM ini menggunakan 3 metode yang dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Metode Ceramah. Metode ini adalah memberikan penjelasan (ceramah) di ruang labor. Dalam hal ini tim PkM memberikan penjelasan bagaimana cara menggunakan video *Scribe Sparkol* dan fitur-fitur apa yang terdapat di dalamnya.

2. Metode Pelatihan. Metode ini langsung memberikan pelatihan kepada siswa dan guru bagaimana menggunakan video *Scribe Sparkol* tersebut.
3. Metode Tanya Jawab. Metode ini diberikan apabila ada siswa atau guru yang belum mengerti tentang penggunaan video *Scribe Sparkol*. Selain itu tim PKM juga memberikan quis berupa game matematika kepada siswa. Bagi siswa yang bisa menjawab pertanyaan, akan mendapatkan hadiah dari tim PKM.

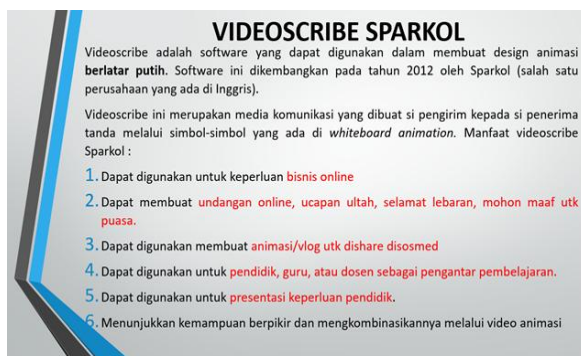
3. HASIL DAN ANALISIS

Video Scribe merupakan aplikasi atau software untuk membuat video animasi dengan diawali *background* putih seperti *white board*. Video animasi ini bisa dikembangkan untuk membuat video pembelajaran yang menarik. Aplikasi ini sangat mudah dioperasikan bagi pemula khususnya para guru. Siswa akan lebih senang dan tertarik mengikuti pembelajaran karena aplikasi ini dapat memadukan gambar, teks, musik, dan rekaman suara (Dellyardianzah, 2017).

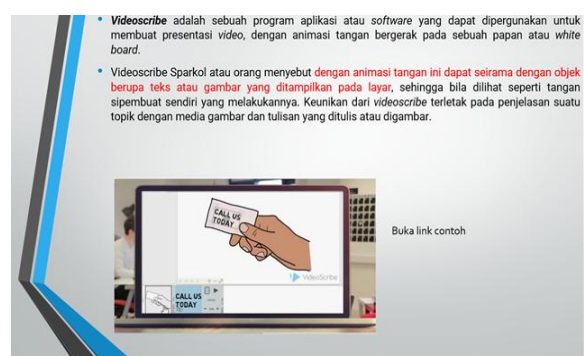
Menariknya lagi video ini dapat memberikan efek bergerak seperti sedang menulis dengan tangan sehingga siswa dapat menikmati proses pembelajaran. Fitur yang disediakan oleh aplikasi ini sangat beragam sehingga mampu menjadi media pembelajaran inovatif untuk mata pelajaran yang diinginkan (Imamah & Ma'ruf, 2019). Media pembelajaran *VideoScribe* menjadikan pengajaran menjadi lebih menarik, sehingga motivasi anak didik lebih meningkat dan mampu menghilangkan kejenuhan serta mampu melatih taraf berpikir anak didik dari konkret ke abstrak, dari berpikir sederhana ke berpikir kompleks. Anak didik mampu menempatkan unsur-unsur visual secara serempak; menghubungkan keseluruhan pesan visual dengan pengalaman-pengalamannya; membuat kesimpulan tentang visualisasi yang dilihatnya; dan kemudian membuat konseptualisasi baru tentang apa yang telah mereka pelajari sebelumnya (Yulaikah & Rahayu, 2022). Penggunaan *Video Scribe* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik (Sarifah & Ulfa, 2020). Media ini sangatlah efektif atau berhasil diimplementasikan kepada para pembelajar pada tingkat sekolah dasar.

Deskripsi Kegiatan

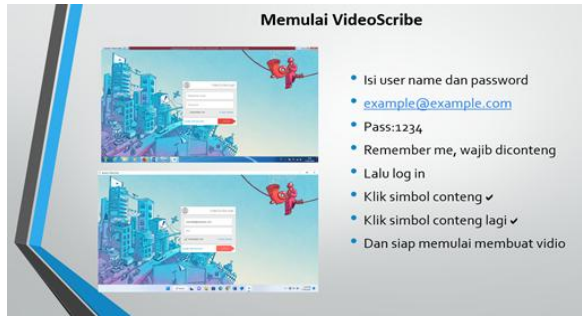
Pelaksanaan kegiatan pelatihan dilakukan secara langsung di ruangan labor komputer yang berada di sekolah tersebut. Pelatihan ini dibagi atas 2 sesi, yaitu sesi pertama dimulai dengan penjelasan tentang bagaimana memanfaatkan *Video Scribe Sparkol*. Untuk sesi kedua, diberikan permainan berupa game ringan dengan memberikan hadiah bagi siswa yang bisa menjawab pertanyaannya. Dalam hal ini tim PKM menjelaskan hal-hal apa saja yang diperlukan dalam pemanfaatan *Video Scribe Sparkol* Sebagai Media Pembuatan Tugas dan Latihan Bagi Siswa. Sesi kedua adalah mengadakan tanya jawab serta kuis bagi siswa yang telah paham dengan materi tersebut. Siswi-siswi juga diberikan game ringan yang dapat mengasah pengetahuannya tentang perhitungan secara logika. Materi ini disampaikan secara bergantian oleh tim PKM. Diharapkan materi yang telah disampaikan ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan teknologi bagi anak-anak yang ada di SMA 3 Muhammadiyah. Bentuk materi dari pelatihan ini dapat dilihat pada Gambar 1 sampai Gambar 4.



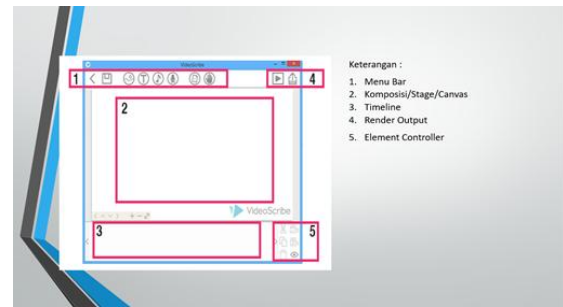
Gambar 1. Pengertian tentang *Video Scribe*



Gambar 2. Proses Pembuatan *Video Scribe*



Gambar 3. Petunjuk Penggunaan



Gambar 4. Fitur-fitur Video Scribe

Keunggulan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Pelatihan menggunakan *Video Scribe Sparkol* Sebagai Media Pembuatan Tugas dan Latihan Bagi Siswa yang diadakan di SMA 3 Muhammadiyah ini memiliki beberapa keunggulan. Pertama, kegiatan ini dapat membantu meningkatkan pengetahuan siswa tentang bagaimana memanfaatkan penggunaan Vidio *Scribe Sparkol* Sebagai Media Pembuatan Tugas dan Latihan. Kedua, pelatihan ini sangat membantu siswa untuk pembuatan latihan yang dilaksanakan di tengah pandemi ini dengan diterapkannya kebijakan belajar dari rumah. Penguasaan pembelajaran daring yang efektif dan bijak, dapat membantu siswi maupun guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan ketika siswa belajar dari rumah. Ketiga, dalam pelatihan ini siswa-siswa SMA 3 Muhammadiyah juga mendapatkan pengetahuan tentang teknologi yang semakin berkembang dengan pesat di akhir zaman ini.

Kendala dan Tingkat Kesulitan Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

Secara umum, pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini berjalan dengan lancar. Semua siswa terlibat sangat aktif dan antusias selama kegiatan pengabdian berlangsung. Namun, terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh tim PKM selama kegiatan pengabdian ini, yaitu: (1) Pelaksanaan kegiatan tidak bisa dilaksanakan tepat waktu karena ada kendala teknis dalam persiapan perangkat, yaitu infokus dan speaker yang belum terpasang di ruangan tempat pengabdian, (2) Tidak adanya jaringan internet di lokasi pengabdian, sehingga menyulitkan tim dalam memberikan materi pelatihan kepada siswa, (3) Sebagian siswa tidak bisa mempraktekkan secara langsung materi dari pelatihan, karena tidak mempunyai laptop saat pelatihan, sehingga hanya bisa menyimak apa yang dipaparkan oleh pemateri.

Adapun tingkat kesulitan yang didapat dalam pelaksanaan PKM ini diantaranya adalah tim PKM harus memberikan pengetahuan teknologi yang lebih mendalam lagi kepada siswi-siswi, karena masih minimnya pengetahuan mereka akan teknologi dan cara penggunaan *Video Scribe Sparcol*.

Berikut adalah foto dokumentasi kegiatan PkM yang sedang berlangsung kemarin, yang dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Dokumentasi Kegiatan Pelatihan dan Foto Bersama

4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilaksanakan oleh dosen dan mahasiswa Universitas Metamedia dengan tema Pemanfaatan Vidio *Scribe Sparkol* Sebagai Media Pembuatan Tugas dan Latihan Bagi Siswa SMA 3 Muhammadiyah Kota Padang. Dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini dipersiapkan untuk para guru SMA 3 Muhammadiyah Kota Padang dengan tujuan untuk menambah pengetahuan bagaimana

membuat bahan ajar yang lebih menarik agar siswa jadi lebih bersemangat dalam menerima pelajaran. Selain itu kegiatan ini juga berguna dalam menghadapi revolusi 4.0 yang serba digital yang nantinya akan terjadi sesuai perkembangan IT, sehingga para guru siap menghadapi perkembangan tersebut dan lebih meningkatkan ilmu serta keahliannya.

Hasil dari kegiatan pelatihan ini adalah dapat membantu siswa-siswa di SMA 3 Muhammadiyah dalam menghadapi perkembangan teknologi yang semakin maju, terutama dalam memaksimalkan penggunaan fitur-fitur yang terdapat di video *Scribe Sparkol* dalam proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Razak, A., Abdul Razak, A., & Haji Shukor, F. (2022). Effective Practices for Educators to Increase Online Interaction Quality. *Utamax : Journal of Ultimate Research and Trends in Education*, 4(1), 1–14. <https://doi.org/10.31849/utamax.v4i1.8355>
- Al Munawarah, R. (2019). Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 8(2), 430–437. <https://journal3.uin-alauddin.ac.id/index.php/Inspiratif-Pendidikan/article/view/12412>
- Ariyati, Y., & Nadiar, F. (2021). Sparkol Videoscribe sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Konstruksi Jalan Jembatan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB)*, 7(1), 1–8. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kajian-ptb/article/view/37572>
- Atikah, R.-, Prihatin, R. T., Hernayati, H., & Misbah, J. (2021). Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Petik*, 7(1), 7–18. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v7i1.988>
- Dellyardianzah, D. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Untan*, 6(10), 216683.
- Imamah, N., & Ma'ruf, A. (2019). PENGARUH PENERAPAN MEDIA VIDEOSCRIBE UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN AQIDAH AKHLAQ DI MTs DARUL ULUM PURWODADI. *Jurnal Al-Murabbi*, 4(1), 87–102. <https://doi.org/10.35891/amb.v4i1.1312>
- Kinthen, N., & Dibiyosaputro, S. (2020). Implementasi Pembelajaran Daring Pada Materi Mitigasi Bencana Alam Selama Pandemi Covid-19 Di SMA Batik 1 Surakarta Solo Jawa Tengah. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(2), 94–102. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/87770>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Sarifah, R., & Ulfa, S. M. (2020). The effectiveness of videoscribe as innovative media to increase students reading comprehension. *English Teaching Journal : A Journal of English Literature, Language and Education*, 8(1), 19. <https://doi.org/10.25273/etj.v8i1.6440>
- Yulaikah, I., & Rahayu, S. (2022). Efektivitas Pembelajaran STEM dengan Model PjBL Terhadap Kreativitas dan Pemahaman Konsep IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 223–229.