



Pelatihan Media Pembelajaran Inovatif dengan *VideoScribe* Bagi Guru SDN Malangrejo (*VideoScribe* Training as Innovative Learning Media for Teachers of SDN Malangrejo)

Arip Febrianto✉, Nurirwan Saputra

Universitas PGRI Yogyakarta

✉ arip@upy.ac.id

🌐 <https://doi.org/10.31603/ce.3855>

Abstrak

Pengabdian dengan judul pelatihan Media Pembelajaran Inovatif dengan *VideoScribe* Bagi Guru SDN Malangrejo, dilaksanakan di SDN Malangrejo terletak Jetis, RT.01/RW.43, Jetis, Wedomartani, Kec. Ngemplak, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Pengabdian ini dilakukan karena masih banyaknya guru yang belum menggunakan media pembelajaran interaktif dan belum memaksimalkan teknologi komputer. Dengan tidak adanya *upgrading* seorang guru dalam penyampaian materi kepada siswanya membuat penyampaian materi menjadi tidak optimal, serta guru yang mengajar terkait informatika sangat minim sekali, hanya ada 1 guru di SDN Malangrejo. Dengan adanya permasalahan yang ada, maka perlu dilakukan pelatihan dalam penggunaan media pembelajaran kepada guru SDN Malangrejo, salah satunya adalah Media Pembelajaran Interaktif berbasis video 2 Dimensi yaitu *VideoScribe*. Dengan menggunakan media pembelajaran ini, gambar yang ada terkait materi pembelajaran dapat disampaikan dalam bentuk animasi tangan bergerak disertai musik, sehingga siswa yang Visual, Auditori maupun Kinestetik dapat lebih mudah menangkap materi dibandingkan hanya berupa teks saja. Selain itu *VideoScribe* juga menyajikan banyak sekali gambar yang biasa digunakan dalam presentasi sehingga guru tidak usah mencari-cari gambar untuk dimasukkan ke dalam presentasinya. Pelatihan ini dilakukan tatap muka dengan protokol kesehatan yang saat ini menjadi pandemi yaitu Covid-19. Berdasarkan pengabdian yang dilakukan, terdapat hasil dan rekomendasi yang diterima dari para guru SDN Malangrejo. Dari 16 Guru yang mengikuti pelatihan, terdapat 54,5 % guru mengatakan “menarik” dan 45,5% guru mengatakan “sangat menarik” dalam menggunakan *VideoScribe* sebagai media pembelajarannya. Kemudian terkait pemahaman kepada siswa, 63,6 % Guru mengatakan bahwa dengan *VideoScribe* “sangat bisa” meningkatkan pemahaman kepada siswa dan 36,4% mengatakan “bisa”. Selain itu, 63,6% guru mengatakan bahwa *VideoScribe* “sangat mampu” meningkatkan Kreativitas Guru dalam mengajar, dan 36,4% mengatakan “mampu”. Dalam peningkatan belajar siswa, 63,6% guru mengatakan dengan media pembelajaran yang inovatif menggunakan *VideoScribe* ini “sangat mampu” meningkatkan belajar siswa, dan 36,4% mampu meningkatkan belajar siswa dibandingkan pembelajaran yang konvensional.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *VideoScribe*, Guru, Sekolah Dasar, SDN Malangrejo, Pengabdian Kepada Masyarakat.

1. Pendahuluan

SDN Malangrejo terletak di daerah Jetis, Kecamatan Ngemplak, Sleman Yogyakarta. SDN Malangrejo mempunyai suasana yang cukup kondusif, tenang, jauh dari

kebisingan, dan sangat cocok untuk mendukung proses kegiatan belajar mengajar walaupun terletak di dalam kota.

Kepala Sekolah SDN Malangrejo dijabat oleh Bapak Tugiman, S.Pd, dan dibantu 11 staf Guru serta 2 Karyawan. Dalam kegiatan belajar mengajar teknologi komputer sangat berperan khususnya dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk lebih bersemangat, antusias dalam mengikuti mata pelajaran.

Di dalam proses belajar mengajar, belum adanya media pembelajaran yang interaktif di sekolah membuat pembelajaran kurang maksimal (Arindiono et al., 2013), terlebih lagi dalam pembelajaran matematika yang saat ini media pembelajarannya terlalu verbal dan minim gambar, karena di dalam matematika siswa akan dihadapkan dengan berbagai soal cerita dimana mereka perlu sebuah media untuk dapat mengimajinasikan objek-objek yang ada di dalam soal cerita tersebut (Abidin et al., 2013). Para guru di SDN Malangrejo sangat minim dalam pengoperasian media berbasis teknologi dan penggunaan media Interaktif sehingga dengan tidak dilakukan perbaikan dalam media penyampaian materi kepada siswa, maka penyampaian materi kepada siswa menjadi tidak optimal. Dengan permasalahan tersebut, di SDN Malangrejo sendiri hanya memiliki satu orang guru Informatika, sehingga untuk *sharing* dan jangkauannya sangat terbatas kepada guru-guru lainnya.

Dengan adanya permasalahan yang ada, maka perlu dilakukan pelatihan dalam penggunaan media pembelajaran kepada guru SDN Malangrejo, salah satunya adalah Media Pembelajaran Interaktif berbasis video 2 Dimensi yaitu *VideoScribe*. Dengan menggunakan media pembelajaran ini, gambar yang ada terkait materi pembelajaran dapat disampaikan dalam bentuk animasi tangan bergerak disertai musik, sehingga siswa yang Visual, Auditori maupun Kinestetik dapat lebih mudah menangkap materi dibandingkan hanya berupa teks saja. Selain itu *VideoScribe* juga menyajikan banyak sekali gambar yang biasa digunakan dalam presentasi sehingga guru tidak usah mencari-cari gambar untuk dimasukkan ke dalam presentasinya. Pelatihan ini dilakukan tatap muka dengan protokol kesehatan yang saat ini menjadi pandemi yaitu Covid-19.

Program Aplikasi *VideoScribe* ini merupakan jenis aplikasi *Open Source Software, Freeware* berbasis desktop, aplikasi berbasis web yang dapat dipergunakan dengan gratis. Program *VideoScribe* merupakan bahasa pemrograman aplikasi edukasi yang awalnya dibuat sebagai instrumen pembelajaran dan tujuan pendidikan, bukan sebagai alat bantu pembuatan aplikasi yang sesungguhnya. Namun, keunggulan beberapa aplikasi edukasi pilihan ini adalah dapat digunakan untuk membuat aplikasi yang sesungguhnya dan andal, karena sebenarnya beberapa aplikasi ini adalah pembuat aplikasi sesungguhnya, tetapi dengan cara yang cepat dan mudah.

Menurut Ace, sistem pembelajaran konvensional di sekolah kian diyakini sebagai sistem yang tidak efektif lagi. Konsep-konsep kemampuan otak, kecerdasan, dan kreativitas telah berkembang pesat dan makin menguatkan argumentasi yang ingin mengoreksi kelemahan sistem pembelajaran konvensional. Dalam penelitiannya, untuk melakukan reformasi pembelajaran yang efektif salah satunya dengan mengintegrasikan teknologi karena teknologi juga memberikan kesenangan, kemudahan, dan kecepatan dalam belajar, dan melibatkan siswa dalam kecanggihan dan kemutakhiran teknologi (*advanced skill*) (Suryadi 2007).

Aplikasi ini sangat mudah dioperasikan untuk pemula, khususnya guru. Siswa akan lebih bahagia dan lebih tertarik belajar karena aplikasi ini dapat memasukkan teks, gambar, dan suara (Shalikhah and Mardiana 2020). Pelatihan yang didanai Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) UPY ini sebagai salah satu solusi efektif bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis IT yang menarik dan menyenangkan (Lembaga LPPM" n.d.). Selain itu, aplikasi ini mudah dioperasikan bagi pemula seperti guru. Aplikasi ini dapat digunakan untuk semua mata pelajaran. Guru dapat meningkatkan keterampilan dan kreativitasnya melalui aplikasi ini untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Materi pelajaran yang bersifat abstrak dapat ditampilkan secara konkret melalui media ini sehingga siswa dapat memahami materi secara utuh dan lebih bermakna.

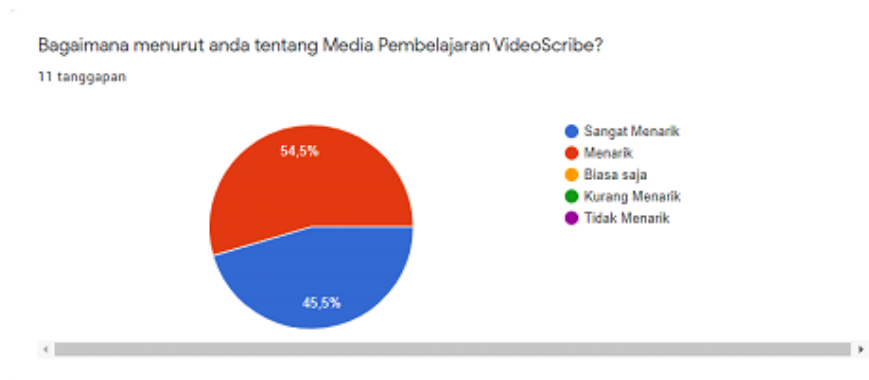
2. Metode

Metode pelaksanaan pada pelatihan ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan 4 sesi. Untuk tiap pertemuan dibagi menjadi 2 sesi, dimana untuk tiap sesi terdiri dari 2 jam pertemuan. Pada materi pertemuan pertama dan pertemuan kedua adalah pengenalan aplikasi *VideoScribe* serta Instalasi dan pada pertemuan ketiga dan keempat adalah pelatihan aplikasi *VideoScribe*, mengenal fitur-fitur di *VideoScribe* serta praktik langsung membuat video pembelajaran interaktif.

Adapun secara garis besar metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan tiga jenis metode. Metode yang pertama adalah dengan ceramah. Pada metode ceramah ini, pembicara menyampaikan materinya secara langsung dengan menggunakan media LCD, metode yang kedua adalah dengan cara praktik. Setelah pembicara menyampaikan materi maka peserta akan langsung mempraktikkan seperti apa yang telah disampaikan oleh pembicara. Metode ketiga adalah dengan tanya jawab, pada metode ini peserta dapat menanyakan langsung kesulitan-kesulitan yang dihadapi saat melaksanakan praktik. Pada metode ini terjadi interaksi langsung antara pembicara dengan peserta pengabdian. Ketiga metode ini dipilih berdasarkan tema atau isi materi, kecocokan dengan kondisi peserta, serta kemampuan peserta dalam menerima materi

3. Hasil dan Pembahasan

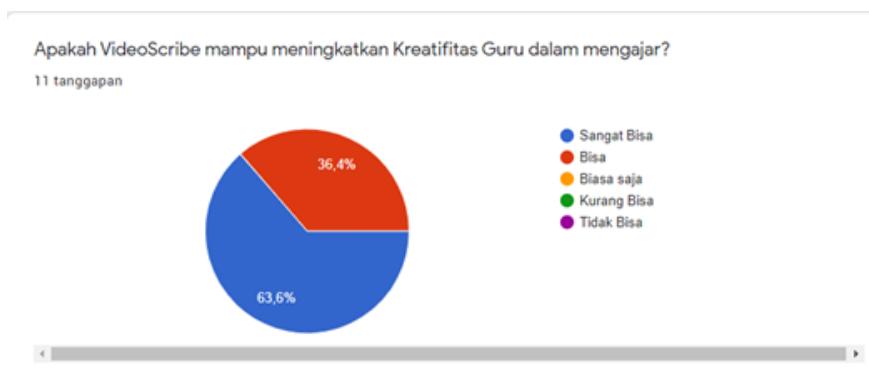
Berdasarkan pengabdian yang dilakukan, terdapat hasil dan rekomendasi yang diterima dari para guru SDN Malangrejo. Dari 16 Guru yang mengikuti pelatihan, terdapat 54,5 % guru mengatakan "menarik" dan 45,5% guru mengatakan "sangat menarik" dalam menggunakan *VideoScribe* sebagai media pembelajarannya (Gambar 1). Kemudian terkait pemahaman kepada siswa, 63,6 % Guru mengatakan bahwa dengan *VideoScribe* "sangat bisa" meningkatkan pemahaman kepada siswa dan 36,4% mengatakan "bisa" (Gambar 2). Selain itu, 63,6% guru mengatakan bahwa *VideoScribe* "sangat mampu" meningkatkan Kreativitas Guru dalam mengajar, dan 36,4% mengatakan "mampu" (Gambar 3). Dalam peningkatan belajar siswa, 63,6% guru mengatakan dengan media pembelajaran yang inovatif menggunakan *VideoScribe* ini "sangat mampu" meningkatkan belajar siswa, dan 36,4% mampu meningkatkan belajar siswa dibandingkan pembelajaran yang konvensional (Gambar 4).



Gambar 1. Ketertarikan terhadap *VideoScribe*



Gambar 2. *VideoScribe* dalam peningkatan pemahaman siswa



Gambar 3. *VideoScribe* dalam kreatifitas guru



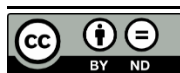
Gambar 4. *VideoScribe* dalam peningkatan belajar siswa

4. Kesimpulan

Berdasarkan pelatihan yang telah dilaksanakan di SDN Malangrejo, guru-guru SDN Malangrejo sangat antusias dalam mengikuti pelatihan tersebut. Dari pelatihan tersebut, guru-guru SDN Malangrejo masih ingin belajar banyak lagi tentang fitur-fitur yang ada di dalam *VideoScribe* masih banyak materi yang belum dapat disampaikan karena keterbatasan waktu. Dari pelatihan tersebut sebagian besar Guru SDN Malangrejo sudah dapat membuat video pembelajaran interaktif dengan tema sesuai bidang pelajaran yang diampu oleh masing-masing guru.

Daftar Pustaka

- Abidin, Mochamad Miswar, Bambang Eka Purnama, and Gesang Kristianto Nugroho. 2013. "Pembangunan Media Pembelajaran Teknik Komputer Jaringan Kelas X Semester Ganjil Pada Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Bangsa Pati Berbasis Multimedia Interaktif." *IJNS - Indonesian Journal on Networking and Security* 4 (3). <https://doi.org/10.1123/IJNS.V4I3.295>.
- Arindiono, Rudi, Rudi Julio Arindiono, and Nugrahardi Ramadhani. 2013. "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Kelas 5 SD." *Jurnal Sains Dan Seni ITS* 2 (1): F28-32. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v2i1.2856>.
- "Pedoman Penelitian Dan Pengabdian UPY Telah Riliss!! - Lembaga LPPM." n.d. Accessed July 6, 2020. <http://lppm.upy.ac.id/2018/12/21/pedoman-penelitian-dan-pengabdian-upy-telah-riliss/>.
- Shalikhah, N. D., and Andt Mardiana. 2020. "Edutainment with Video Scribe in Thematic Learning." *Journal of Physics: Conference Series* 1517 (1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1517/1/012058>.
- Suryadi, Ace. 2007. "Pemanfaatan ICT Dalam Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Terbuka Jarak Jauh* 8 (1): 83-98.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution Non-Commercial 4.0 International License
