ISBN 978-623-7482-72-7

PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN VIDEO SCRIBE UNTUK GURU-GURU DI SMP N 4 SINGARAJA

Nyoman Sugihartini[1], Dessy Seri Wahyuni[2], I Gede Bendesa Subawa[3]
[1,2,3]Jurusan Teknik Informatika FTK UNDIKSHA
Email: sugihartini@undiksha.ac.id, seri.wahyuni@undiksha.ac.id, bendesa.subawa@undiksha.ac.id

ABSTRACT

This service activity generally aims to introduce and train teachers at SMPN 4 Singaraja in making animated learning media with the video scribe application. In more detail, the objectives of this service activity include: explaining animated videos in learning, increasing teachers' knowledge and understanding of how to make animated videos to support the learning process, improving teacher skills in creating animated video-based learning media, motivating teachers to always innovate in presenting learning materials during the pandemic by utilizing sophisticated animation technology. There are several methods used in this activity, namely: training, mentoring, project and evaluation methods. Based on the analysis of response questionnaires distributed to training participants consisting of teachers at SMPN 4 Singaraja, the following results were obtained: This activity has made a positive contribution, as evidenced by the results of the questionnaire analysis as follows: 98% of respondents stated that the training materials provided very helpful. As many as 97% of respondents stated that the material presented during this activity had opened up the insight of teachers about learning in the era of the industrial revolution 4.0. As many as 98% of respondents stated that the training activities had increased the skills of teachers about creating digital learning media. As many as 96% of respondents stated that this activity has motivated teachers to continue to innovate in providing interactive media. As many as 99% of respondents expressed their hope that there would be similar service activities to improve the knowledge and skills of teachers in preparing teaching media during the COVID-19 pandemic. Meanwhile, based on the results of the assistance carried out, several teachers at SMP N 4 Singaraja have been proficient in making video-based learning media with video scribe.

***Keywords**: Training, Mentoring, Video scribe, SMP N 4 Singaraja*

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian ini secara umum bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih guru-guru di SMPN 4 Singaraja dalam membuat media pembelajaran animasi dengan aplikasi video scribe. Secara lebih rinci, adapun tujuan kegiatan pengabdian ini maliputi: menjelaskan video animasi dalam pembelajaran, meningkatkan pengetahuan dan pemahaman guru-guru tentang cara membuat video animasi untuk mendukung proses pembelajaran, meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis video animasi, memotivasi guru-guru untuk selalu berinovasi dalam menyajikan materi pembelajaran di masa pandemi dengan memanfaatkan teknologi animasi yang canggih. Ada beberapa metode yang digunakan dalam kegiatan P2M yaitu: metode pelatihan, pendampingan, project dan evaluasi. Berdasarkan analisis angket respon yang disebarkan kepada peserta pelatihan yang terdiri dari guru-guru di SMPN 4 Singaraja, diperoleh hasil sebagai berikut: Kegiatan ini telah memberikan kontribusi positif kepada mitra pengabdian, dibuktikan dengan hasil analisis angket sebagai berikut: sebanyak 98% responden menyatakan bahwa pelatihan yang diberikan selama kegiatan P2M sangat bermanfaat. Sebanyak 97% responden menyatakan bahwa materi yang disampaikan selama kegiatan P2M telah membuka wawasan para guru tentang pembelajaran di era revolusi industri 4.0. Sebanyak 98% responden menyatakan bahwa kegiatan pelatihan P2M telah menambah keterampilan guru-guru tentang membuat media pembelajaran secara digital. Sebanyak 96% responden menyatakan bahwa kegiatan P2M telah memotivasi guru-guru untuk terus berinovasi dalam menyediakan media interaktif. Sebanyak 99% responden menyatakan harapannya agar ada kegiatan pengabdian yang serupa untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru-guru dalam menyiapkan media ajar di masa pandemi covid-19.

Kata kunci: Pelatihan, Pendampingan, Video scribe, SMP N 4 Singaraja.

PENDAHULUAN

Pandemi covid-19 yang telah terjadi di Indoensia selama setahun ini membawa dampak yang sangat signifikan di seluruh aspek kesehidupan, diantaranya bidang kesehatan, ekonomi, transportasi, pariwisata termasuk pendidikan. Kebijakan kementerian pendidikan melalui surat edaran No 4 tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam masa darurat Coronavirus Disease (Covid-19), telah mewajibkan proses pembelajaran dilakukan secara online menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam menyajikan materi pelajaran semenarik mungkin agar siswa selalu termotivasi dalam belajar.

Guru-guru dari berbagai jenjang pendidikan pun dipaksa untuk belajar serta memanfaatkan berbagai platform penyedia jasa belajar online, seperti schoology, edmodo, googleclassroom, googlemeet, zoom, googleform, moodle dan lain sebagainya. Hingga dalam waktu yang sangat cepat guru-guru telah menggunggah materi-materinya melalui platform tersebut. Akan tetapi materi yang disajikan hanya dalam bentuk teks. Hal ini membuat kebanyakan siswa menjadi jenuh. Kurangnya variasi media yang disajikan menjadikan siswa kurang termotivasi untuk belajar secara daring. Padahal guru-guru bisa saja menyajikannya dalam bentuk animasi atau video animasi untuk memotivasi siswa sekaligus mencapai tujuan pembalajaran. Salah satu aplikasi dalam bentuk video animasi yang bisa digunakan untuk mmebuat media pembelajaran adalah aplikasi video scribe. Aplikasi Video scribe mudah digunakan untuk kalangan atau latar belakang guru manapun. Sehingga guru-guru tidak akan merasa terbebani dalam menyediakan media pembelajaran serta siswa pun akan merasa termotivasi dalam belajar.

SMPN 4 singaraja yang merupakan salah satu SMP favorit di kota singaraja telah melakukan pembelajaran online selama setahun. SMP negeri 4 Singaraja berlokasi di Desa sambangan dengan Nomor Statistik Sekolah 201220101004. SMP N 4 Singaraja memiliki visi "Unggul dalam Prestasi, berbasis ICT, Berlandaskan Tri Hita Karana". Sesuai dengan visi tersebut, sekolah ini sudah mendukung pembelajaran berbasis IT. Terbukti dengan setiap ruang kelas telah terpasang LCD serta setiap guru sudah membawa laptop dalam mengajar sehari-hari. Namun dalam masa pandemi covid-19 proses pembelajaran dilakukan secara daring. Kondisi ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru-guru di SMP 4 singaraja untuk terus berinovasi dalam memberikan materi terbaik kepada peserta didik.Guru-guru di SMPN 4 singaraja menggunakan berbagai platform dalam melakukan pembelajaran online. Ada yang menggunakan aplikasi group WA, googleclassroom dan lain sebagainya. Namun guru-guru di SMPN 4 singaraja belum mengenal animasi dalam bentuk video dalam menyajikan materi. Materi yang disajikan selama ini adlah dalam bentuk teks kemudian siswa diberikan penugasan untuk melakukan evaluasi. Oleh karena itu, melalui permasalahan-permasalahan yang telah diidentifikasi tersebut, tim pengabdi bermaksud untuk mengadakan pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi dengan aplikais video scribe untuk guru-guru di SMP N 4 Singaraja.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah metode ceramah, demonstrasi, Tanya jawab, diskusi, dan penugasan (project).

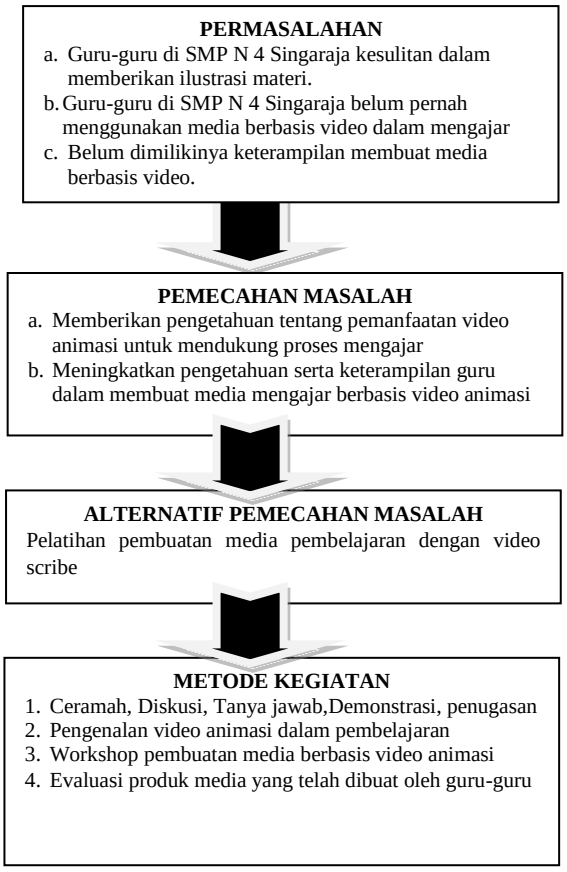
1. **Metode ceramah**
   Metode ceramah digunakan ketika narasumber utama menjelaskan materi tentang teknologi dalam pembelajaran, pengertian animasi, video animasi, pengenalan aplikasi video scribe.

2. **Metode demonstrasi**
   Metode ceramah digunakan untuk menjelaskan cara menggunakan aplikasi video scribe. Memberikan contoh menggunakan menu-menu ataupun fitur-fitur yang disediakan oleh aplikasi video scribe.

3. **Metode Tanya jawab dan Diskusi**
   Metode Tanya jawab dan diskusi digunakan untuk kegiatan ketika ada pertanyaan oleh peserta kegiatan pengabdian. Misalnya ada hal-hal yang kurang dipahami oleh peserta maka narasumber akan memberikan kesempatan kepada peserta.

4. **Metode penugasan (project)**
   Metode penugasan digunakan untuk melakukan evaluasi sejauh mana guru paham dengan materi yang telah dijelaskan melalui kualitas produk yang dihasilkan oleh peserta pelatihan.

Berangkat dari permasalahan yang dihadapi guru-guru di SMP N 4 Singaraja, Negara maka alternatif pemecahan masalah yang dilaksanakan dalam P_2M ini dapat dilihat dalam diagram alur berikut (gambar 1). Metode kegiatan yang dilakukan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah dalam bentuk **penerapan** teknologi dalam mendukung pembuatan media pembelajaran sehingga membantu guru-guru dalam menyampaikan materi ajar dan **pelatihan** berupa workshop pembuatan media berbasis video animasi. Untuk memantapkan hasil pelatihan maka dilakukan kegiatan **evaluasi** media yang telah dihasilkan oleh guru-guru. Pelatihan yang dilakukan lebih fokus dalam memberikan informasi pengenalan serta cara pembuatan media berbasis video animasi berbasis video. Kemudian untuk hari selanjutnya dilakukan evaluasi media yang telah dibuat oleh guru-guru.



Gambar 1. Metode pelaksanaan

Sedangkan Proses evaluasi kegiatan ini dilakukan saat berlangsungnya kegiatan pelatihan dan melihat produk akhir kegiatan.

1. Aspek yang dievaluasi
   Aspek yang dievaluasi adalah kehadiran, aktivitas peserta, respon dan kualitas media yang dihasilkan baik dari sisi desain maupun dari sisi konten.
2. Teknik Evaluasi
   Evaluasi dilakukan dengan menggunakan instrumen yang sesuai. Kehadiran peserta dievaluasi berdasarkan daftar hadir peserta yang disi, aktifitas peserta berdasarkan instrumen observasi dan produk pelatihan dengan instrumen produk.
3. Indikator pencapaian program
   Kriteria pencapaian program setiap aspek adalah (1) kehadiran lebih besar dari 75%, aktivitas berkategori baik, respon guru terhadap kegiatan berkategori baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan video scribe dilakukan di SMP negeri 4 Singaraja pada tanggal 21 dan 22 juni 2021 (gambar 2). Kegiatan ini dihadiri oleh guru-guru SMP N 4 singaraja dengan menerapkan protokol kesehatan yang sangat ketat.

Gambar 2. Pelatihan hari pertama

Pada hari pertama, kegiatan pelatihan memfokuskan pada materi pengenalan media pembelajaran animasi, melakukan instalasi video scribe, serta melakukan pendaftaran dan aktivasi Sparkol. Sedangkan pada hari kedua dilakukan pelatihan pembuatan media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diampu oleh masing-masing guru.

Gambar 3. Membuat media pembelajaran dengan video scribe

Pelatihan membuar media pembelajaran di masa pandemic seperti ini tentu dapat membantu serta memotivasi guru-guru dalam menambah sumber materi ajar yang akan digunakan dalam mengajar. Hal ini sesuai dengan esensi sebuah media, bawasannya menurut AECT Task Force (dalam Latuheru, 1988), kata "media" adalah bentuk jamak dari "medium", yang berasal dari bahasa Latin "medius", yang berarti "tengah". Dalam Bahasa Indonesia, kata "medium" dapat diartikan sebagai "antara" atau "sedang". Pengertian media mengarah pada sesuatu yang mengantar/ meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Media adalah segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Ibrahim, dkk, 2000:4). Levie & Lenzt (dalam Arsyad, 2013), mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1. Fungsi atensi. Fungsi atensi media visual yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
2. Fungsi afektif. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
3. Fungsi kognitif. Fungsi kognitif media visual yaitu memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan melalui lambang visual atau gambar.
4. Fungsi kompensatoris. Fungsi kompensatoris media pembelajaran yaitu memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Sedangkan mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

1. Pelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar

2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga mudah dipahami oleh siswa dan memungkinkannya penguasaan dan pencapaian tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata- mata komunikasi verbal melalui penuturan kata- kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Media pembelajaran ada berbagai bentuk, diantaranya: dalam bentuk cetak, grafik, audio, video serta animasi. Bentuk-bentuk media ini memiliki kelebihan serta kekurangan masing-masing. Di era revolusi industri 4.0 secara tidak langsung telah mengubah pola belajar dan mengajar di sekolah. Pembelajaran berbasis video serta animasi dipercaya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta dapat meningkatkan konsentrasi siswa.

Seiring dengan perkembangannya, media video menjadi trend tersendiri seiring dengan perkembangan teknologi internet. Video adalah salah satu media audio visual yang digunakan sebagai media komunikasi dalam pembangunan dan untuk menjelaskan atau menyampaikan pesan, serta digunakan sebagai hiburan. Format file video adalah mpg, mp3, jpeg. Video memiliki beberapa keunggulan, diantaranya:

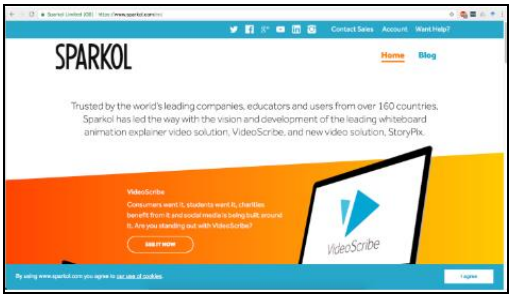
a. Merangsang minat dan menarik perhatian
b. Efektif untuk kelompok besar, sedang bahkan seminar besar atau ramai
c. Dapat merekam atau menampilkan keadaan yang sesungguhnya
d. Informasi yang dibuat dapat dimuat secara terperinci dan motivasional.

Sedangkan istilah animasi diambil dari kata animation; to animate, yang berarti menghidupkan. Animasi adalah menghidupkan segala benda atau objek mati, yakni membuatnya bergerak sehingga terlihat seperti hidup. Karena animasi adalah sebuah ilusi kehidupan. Jadi video animasi merupakan perpaduan konsep video dengan animasi. Video animasi dapat disertai dengan musik untuk lebih menghidupkan materi/konsep yang ingin disampaikan kepada *audience*.

Salah satu software pendukung media animasi dalam bentuk video adalah video scribe. Videoscribe adalah software yang bisa kita gunakan dalam membuat design animasi berlatar putih dengan sangat mudah. Software ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh sparkol, yaitu salah satu perusahaan yang ada di Inggris. Kemudian tepat setahun setelah dirilis dan dipublikasikan, software ini sudah mempunyai pengguna sebesar seratus ribu orang lebih. Sparkol Videoscribe mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajan. Fitur yang disediakan oleh software ini sangat beragam sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan mata pelajaran yang diinginkan. Selain menggunakan desain yang telah disediakan di dalam software, pengguna dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan kemudian di- import ke dalam softaware tersebut. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan dubbing dan memasukkan suara sesuai kebutuhan untuk membuat video. Pembuatan videoscribe juga dapat dilakukan secara offline sehingga tidak tergantung pada layanan internet, hal ini pastinya akan lebih memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan sparkol videoscribe. Pengguna hanya perlu men-download software dan diinstall pada PC yang dimiliki.

Untuk lebih jelas mengetahui kegunaan apa saja bila kita mencoba software ini adalah sebagai berikut :

1. Videoscribe bisa digunakan untuk keperluan bisnis online. Ide marketing bisa diaplikasikan lewat videoscribe
2. Videoscribe bisa digunakan untuk pendidik/Guru atau Dosen sebagai pengantar pembelajaran
3. Videoscribe untuk presentasi keperluan anda.
4. Menunjukan kemampuan berpikir dan mengkombinasikannya melewati video animasi.
5. Dan masih banyak lagi eksperimen-eksperimen yang bisa kita gunakan dengan software ini



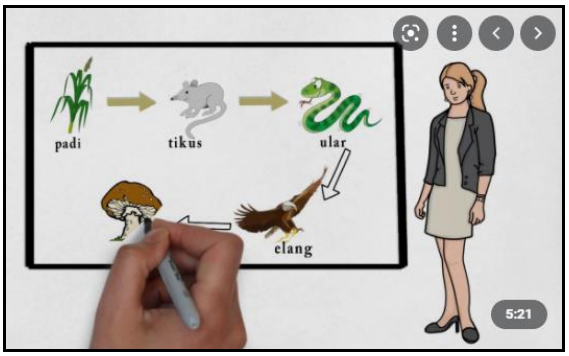
Gambar 4. Tampilan Sparkol

Berdasarkan analisis angket respon yang disebarkan kepada peserta pelatihan yang terdiri dari guru-guru di SMPN 4 Singaraja, diperoleh hasil sebagai berikut (table 1).

Tabel 1. Hasil analisis angket

PERNYATAAN	PERSENTASE
Pelatihan yang diberikan selama kegiatan P2M sangat bermanfaat.	98 %
Materi yang disampaikan selama kegiatan P2M telah membuka wawasan para guru tentang pembelajaran di era revolusi industri 4.0	97%
Kegiatan pelatihan P2M telah menambah keterampilan guru-guru tentang membuat media pembelajaran secara digital.	98%
Kegiatan P2M telah memotivasi guru-guru untuk terus berinovasi dalam menyediakan media interaktif	96%
Agar ada kegiatan pengabdian yang serupa untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru-guru dalam menyiapakan media ajar di masa pandemi covid-19.	99%

Kegiatan ini telah memberikan kontribusi positif kepada mitra pengabdian, dibuktikan dengan hasil analisis angket sebagai berikut: sebanyak 98% responden menyatakan bahwa pelatihan yang diberikan selama kegiatan P2M sangat bermanfaat. Sebanyak 97% responden menyatakan bahwa materi yang disampaikan selama kegiatan P2M telah membuka wawasan para guru tentang pembelajaran di era revolusi industri 4.0. Sebanyak 98% responden menyatakan bahwa kegiatan pelatihan P2M telah menambah keterampilan guru-guru tentang membuat media pembelajaran secara digital. Sebanyak 96% responden menyatakan bahwa kegiatan P2M telah memotivasi guru-guru untuk terus berinovasi dalam menyediakan media interaktif. Sebanyak 99% responden menyatakan harapannya agar ada kegiatan pengabdian yang serupa untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru-guru dalam menyiapakan media ajar di masa pandemi covid-19.



Gambar 5. Salah satu produk Guru

Sedangkan berdasarkan hasil pendampingan yang dilakukan, beberapa guru di SMP N 4 Singaraja telah mahir membuat media pembelajaran berbasis video dengan video scribe.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam pelaksanaan kegiatan P2M ini, dapat disimpulkan bahwa secara eksplisit kegiatan ini telah memberikan kontribusi yang positif terhadap guru-guru di SMP N 4 Singaraja**.** Hal ini diperkuat dengan analisis angket menyatakan bahwa sebanyak 97% responden menyatakan bahwa materi yang disampaikan selama kegiatan P2M telah membuka wawasan para guru tentang pembelajaran di era revolusi industri 4.0. Sebanyak 98% responden menyatakan bahwa kegiatan pelatihan P2M telah menambah keterampilan guru-guru tentang membuat media pembelajaran secara digital. Sebanyak 96% responden menyatakan bahwa kegiatan P2M telah memotivasi guru-guru untuk terus berinovasi dalam menyediakan media interaktif. Sebanyak 99% responden menyatakan harapannya agar ada kegiatan pengabdian yang serupa untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru-guru dalam menyiapakan media ajar di masa pandemi covid-19.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan pengabdian ini didanai dari DIPA Universitas Pendidikan Ganesha tahun 2021 dengan nomor kontrak 230/UN48.16/PM/2021 sehingga pada kesempatan ini tim Pengabdi mengucapkan terima kasih kepada Rektor Universitas pendidikan Ganesha, Kepala LPPM Undiksha, Kepala SMP N 4 Singaraja atas segala dukungan moril serta fasilitas yang diberikan selama pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR RUJUKAN

elearninfo247. (2015, October). *Top 20 Learning Management Systems 2013-14*. Retrieved from E-Learning 24/7 Blog: http://elearninfo247.com/2014/02/18/toptwentylmss/

Firdaus, R. (2014). *rizal.firdaus's blog*. Retrieved 2014, from http://rizal-firdaus.blog.ugm.ac.id/2014/09/16/pertemuan-kedua/

Fitriyana. (2014). *fitriyana54's blog*. Retrieved 2014, from Just another blog.ugm.ac.id site: http://fitriyana54.blog.ugm.ac.id/2014/09/17/automatic-bridge/

Moodle. (2015, October). *Moodle*. Retrieved from Wikipedia: https://id.wikipedia.org/wiki/Moodle

Nugroho, W. (2014). *The Sunday Painter | ITB Blogosphere*. Retrieved 2014, from http://blogs.itb.ac.id/widianto/2014/09/17/maxmsp/

Sutiyadi, M. (2006). *Pengenalan Internet*. Retrieved 2014, from http://ilmukomputer.com/2006/08/20/pengenalan-internet/

Temenggung, Y. A. (2011, Mei). *Menggali Potensi Pariwisata Untuk Meningkatkan Perekonomian Daerah*. Retrieved April 2013, from Ditjen Keuangan Daerah - Kemendagri: http://djkd.kemendagri.go.id/?jenis=artkl&admo=1&pro=infoartikel&id=15

UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 14 TAHUN, 2. (2005). *UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 14 TAHUN 2005*. Retrieved 2014, from http://sa.itb.ac.id/Ketentuan%20Lain/UUNo142005%28Guru%20&%20Dosen%29.pdf

Wibowo, W. C. (2014). *Wahyu Catur Wibowo*. Retrieved 2014, from http://telaga.cs.ui.ac.id/~wibowo/

worldbank. (2015, October). *World Development Indicators:The information society*. Retrieved from The World Bank: http://wdi.worldbank.org/table/5.12