



Artikel ini terdapat di <http://journal.uim.ac.id/index.php/darmabakti>

DARMABAKTI

Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Video Dengan Videoscribe Untuk Mengoptimalisasi Pembelajaran Berbasis 4.0

Muh. Rijalul Akbar^{1,*}, Arif Rahman Hakim¹, Abd. Haris¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Taman Siswa Bima, Bima, Indonesia

Alamat e-mail: muhrijalulakbar@gmail.com, arifrahmanhakim50@gmail.com, haris.suksesuny@gmail.com.

Informasi Artikel

Kata Kunci :

Media Pembelajaran
Media Video
Videoscribe

Keyword :

Learning Media
Video
Videoscribe

Abstrak

Kegiatan ini bertujuan untuk mengatasi masalah kurangnya motivasi anak pada pembelajaran yang dialami oleh SDN 14 Kota Bima. Belum meratanya pengetahuan dan keterampilan guru dalam bidang teknologi pembelajaran. Selain itu, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran menarik berbasis video menggunakan Videoscribe. Videoscribe dipilih karena mudah dipelajari dan digunakan. Kegiatan pelatihan ini menggunakan beberapa metode, meliputi: ceramah, demonstrasi, latihan/praktik, pendampingan, dan tanya jawab. Materi dalam pelatihan ini, meliputi: Pembelajaran 4.0, media video, manfaat media video, videoscribe, demonstrasi dan praktik cara membuat media video dengan videoscribe. Hasil kegiatan ini terdiri dari: (1) Peningkatan pengetahuan dan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis video; (2) Produk media pembelajaran berbasis video dengan menggunakan videoscribe; (3) Publikasi kegiatan pada media masa; dan (4) Video kegiatan. Secara keseluruhan kegiatan ini sangat diperlukan oleh guru. Hal tersebut untuk mengimbangi kemampuan guru dengan indsutri 4.0. Produk pelatihan ini diunggah pada media sosial (facebook atau instagram) atau pada Youtube.

Abstract

This activity aims to overcome the problem of student's lack of motivation in learning experienced by SDN 14 Kota Bima. The unequal knowledge and skills of teachers in the field of learning technology. In addition, this activity aims to improve the ability of teachers to make interesting video-based learning media using Videoscribe. Videoscribe was chosen because it is easy to learn and use. This training activity using several methods, including: lectures, demonstrations, exercises / practices, mentoring, and questions and answers. The material in this training includes: Learning 4.0, video media, the benefits of video media, videoscribe, demonstrations and practices on how to make video media with videoscribe. The results of this activity consisted of: (1) Increasing the knowledge and ability of teachers in making video-based learning media; (2) video-based learning media products using videoscribe; (3) Publication of activities in the mass media; and (4) Activity videos. Overall, this activity is really needed by the teacher. This is to balance the ability of teachers with industry 4.0. These training products are uploaded on social media (Facebook or Instagram) or on Youtube.

1. Pendahuluan

Pendidikan 4.0 adalah program untuk mendukung terwujudnya pendidikan cerdas melalui peningkatan dan pemerataan kualitas pendidikan, perluasan akses dan relevansi memanfaatkan teknologi dalam mewujudkan pendidikan Kelas Dunia untuk menghasilkan peserta didik yang memiliki setidaknya 4 keterampilan abad 21 yaitu kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis dan kreatif, mengacu pada standar kompetensi global dalam mempersiapkan generasi muda memasuki realitas kerja global dan kehidupan abad 21 (Transformasi Perguruan Tinggi Era Pendidikan 4.0: Mewujudkan Perguruan Tinggi Kelas Dunia 2019).

Kaitannya dengan pemanfaatan teknologi agar siswa memiliki 4 keterampilan abad 21 yaitu kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis dan kreatif, maka diperlukan sebuah bentuk media. Media yang dipilih dalam hal ini adalah media video. Media menurut AECT dalam (Arsyad 2015) adalah segala bentuk dan sauran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Adapun video adalah a system of recording moving pictures and sound, either using videotape or a digital method of storing data (Oxford Advanced Learner's Dictionary). Secara ringkas video dapat diartikan sebagai sebuah sistem perekaman gambar bergerak dan suara, baik menggunakan kaset video atau metode digital untuk menyimpan data.

Video dipilih sebagai media pembelajaran karena beberapa alasan berikut. Menurut (Rizaldi 2019) Youtube sebagai media sosial berbagi video adalah media sosial yang paling banyak diakses oleh orang Indonesia. Berdasarkan data yang dihimpun oleh We Are Social pada awal tahun 2019, pengguna media sosial di Indonesia sudah mencapai 150 juta orang. Ini artinya, sekitar 57% dari seluruh penduduk Indonesia sudah menggunakan

berbagai media sosial. Kedua, media video adalah media yang menggabungkan dua indra, yaitu indra penglihatan dan pendengaran. Ketiga, media video lebih mudah untuk menarik perhatian siswa. Keempat, media video dapat diakses kapan dan di mana saja dengan bantuan alat yang sederhana.

Berdasarkan keunggulan video tersebut, maka media video kiranya cocok untuk mengatasi masalah kurangnya motivasi anak pada pembelajaran. Memotivasi anak dalam pembelajaran hari ini butuh perlakuan yang ekstra. Hal ini juga dialami oleh guru di SDN 14 Kota Bima. Motivasi anak dalam pembelajaran dapat diidentifikasi dari berbagai hal, di antaranya, kurangnya fasilitas (teknologi pembelajaran). Belum meratanya pengetahuan dan keterampilan guru dalam bidang teknologi pembelajaran. Terakhir adalah semakin berkurangnya motivasi siswa dalam belajar.

Beberapa hal tersebut juga dialami oleh sekolah dasar negeri (SDN) 14 Kota Bima. Sebuah institusi pendidikan berupa sekolah pasti terdapat bangunan di dalamnya termasuk fasilitas sekolah, kedua pendidik, dan ketiga peserta didik. Ketiga hal tersebut harus saling mendukung untuk menciptakan proses pembelajaran yang baik. SDN 14 adalah SD yang sedang melakukan perbaikan pada tiga hal tersebut. Namun, perbaikan tersebut sedikit melambat dikarenakan SDN 14 Kota Bima dari segi fasilitas teknologi belum begitu lengkap. Tenaga pendidik di SDN 14 Kota Bima belum begitu banyak mempelajari tentang teknologi pembelajaran (media video). Sehingga berakibat pada minimnya motivasi belajar siswa di SDN 14 Kota Bima.

Berdasarkan hal tersebut, diperlukan pelatihan yang tujuannya meningkatkan motivasi siswa berdasarkan keadaan akan kurangnya fasilitas dan pengetahuan pendidik akan teknologi pembelajaran. Mengatasi

masalah tersebut, salah satu caranya dengan mengadakan pelatihan tentang pengembangan media pembelajaran video dengan menggunakan Videoscribe. Videoscribe dipilih karena mudah dipelajari dan digunakan. Sehingga diharapkan setelah mengikuti kegiatan ini, motivasi siswa dalam belajar dapat meningkat.

2. Metode Pengabdian

2.1. Waktu dan Tempat Pengabdian

Kegiatan pengabdian ini telah dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 22 Februari 2020 bertempat di SDN 14 Kota Bima.

2.2. Metode dan Rancangan Pengabdian

Adapun tahapan inti dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan Kegiatan

- a) Menyampaikan surat (pemberitahuan awal sekaligus meminta persetujuan) sekaligus melakukan observasi awal di mana bertemu dengan kepala sekolah dan guru kelas, kemudian meninjau kelas pembelajaran, ruang kegiatan, dan melakukan wawancara.
- b) Sosialisasi pelaksanaan kegiatan bersama pihak sekolah dilakukn pada bulan Februari menyatakan bahwa akan dilaksanakannya kegiatan “Pengembangan Media Pembelajaran Video dengan Videoscribe untuk Mengoptimisasi Pembelajaran Berbasis 4.0 di SDN 14 Kota Bima”.

b. Pelaksanaan Kegiatan

- a) Melaksanakan kegiatan pengembangan media pembelajaran berbasis video dengan menggunakan aplikasi videoscribe. Kegiatan ini berbentuk lokakarya dan dibagi dalam dua bentuk kegiatan. Kegiatan pertama adalah penyampaian materi dalam bentuk

presentasi dan kelompok diskusi. Kegiatan kedua adalah praktik pembuatan media berbasis video dengan menggunakan aplikasi videoscribe. Kegiatan pertama (sesi pertama), presentasi materi diisi dengan materi tiga tema materi. Materi 1 tentang Revolusi Industri, Pendidikan, dan Pembelajaran 4.0. Materi 2 tentang Media Pembelajaran Berbasis Video. Dan Materi 3 tentang Videoscribe: Cara Membuat Media Pembelajaran Video dengan Videoscribe.

- b) Kegiatan kedua (sesi kedua) diisi tentang pelatihan cara membuat media pembelajaran video dengan menggunakan videoscribe.

c. Kegiatan Pelaksanaan Pelatihan Pembuatan Video

- a) Pemateri memberikan tugas untuk membuat kerangka dari materi pembelajaran yang akan dibuatkan video (materi tema 3) yang berisi identitas pelajaran (Kelas, SK, KD, dan indikator), materi yang ingin dicantumkan pada video, dan tiga pertanyaan berdasarkan materi pembelajaran.
- b) Pendamping bersama peserta menginstall dan/ menjalankan aplikasi videoscribe.
- c) Pada kegiatan kedua, format kegiatannya adalah trial and error.
- d) Video yang telah dibuat dipresentasikan dan dikomentari bersama.
- e) Perbaikan video yang telah dipresentasikan.
- f) Pengunggahan video pada akun Youtube masing-masing peserta.
- g) Pendamping dan peserta melakukan refleksi kegiatan.
- h) Pendamping menutup kegiatan.

d. Evaluasi Pelaksanaan secara Keseluruhan

- a) Evaluasi kegiatan pengembangan media pembelajaran video dengan menggunakan videoscribe ini, yaitu dengan menggunakan angket untuk melihat sejauh mana ketercapaian seminar dan lokakarya yang telah selesai dilakukan, berdasarkan skala keberhasilan yang digunakan.
- b) Skala keberhasilan yang digunakan dilihat dari sejauh mana antusiasme atau motivasi siswa dalam menggunakan video pembelajaran yang telah dibuat.

2.3. Pengambilan Sampel

Sampel dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah Guru-guru yang terdapat di SDN 14 Kota Bima.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran video dengan menggunakan videoscribe bagi guru-guru Sekolah Dasar Negeri 14 Kota Bima telah dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 22 Februari 2020 bertempat di Ruang Guru sekolah setempat. Kegiatan ini telah dilaksanakan dalam bentuk loka karya/workshop pengembangan media pembelajaran video dengan menggunakan videoscribe. Adapun jadwal kegiatan terdapat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rundown kegiatan workshop

No	Waktu (WITA)	Agenda Kegiatan	Penanggung jawab
1	07.30 – 07.45	Registrasi Peserta	Panitia
2	07.45 – 08.10	Pembukaan	Panitia
3	08.10 – 09.00	Materi 1. Revolusi industri, pendidikan dan pembelajaran 4.0	Abd. Haris, M. Pd
		Materi 2. Media pembelajaran berbasis video	Arif Rahman Hakim, M. Si
		Materi 3. Videoscribe: cara membuat media pembelajaran video dengan videoscribe.	Muh. Rijalul Akbar, M. Pd

No	Waktu (WITA)	Agenda Kegiatan	Penanggung jawab
4	09.00 – 11.30	Pelatihan pembuatan media pembelajaran video dengan menggunakan videoscribe	Tim
5	11.30 – 12.00	Diskusi	Moderator dan peserta
6	12.00 - selesai	Penutup	Panitia

Sebelum kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran video dengan menggunakan videoscribe, kegiatan diawali dengan penyampaian materi pendahuluan yakni Revolusi industri, pendidikan dan pembelajaran 4.0 serta media pembelajaran berbasis video. Kegiatan penyampaian materi dan diskusi tersebut telah dilakukan dengan tujuan untuk menyegarkan kembali pengetahuan guru terkait revolusi pembelajaran 4.0 dan media pembelajaran berbasis video. Selain itu, perkembangan teknologi menuntut kreativitas guru dalam memanfaatkannya untuk menjadi media pembelajaran, salah satunya media pembelajaran berbasis video. Media pembelajaran sangat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajarnya.

Mengingat peran media dalam proses pembelajaran sangat penting, maka perlu dikembangkan berbagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif guna untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran khususnya yang berbasis video perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik, monoton dan membosankan sehingga dapat menghambat terjadinya transfer ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, peran media pembelajaran dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan tidak monoton sehingga dapat mengurangi rasa bosan pada diri siswa.

Workshop pengembangan media pembelajaran video dengan menggunakan videoscribe telah dilakukan dalam tiga tahapan yaitu 1) Tahap pembuatan storyline dan menyiapkan konten, 2) memasukan konten (visual, voice over dan musik), 3) publikasi video animasi.

Tahap pertama ini diajarkan cara membuat storyline dan menyiapkan konten video. Tahap ini merupakan tahap awal sebelum mengoperasikan aplikasi videoscribe. Pada kegiatan ini peserta disuruh membuat naskah yang berisi alur inti cerita secara berkelompok dimana naskah tersebut disusun secara berurutan yang merupakan bagian dari keseluruhan topik gagasan. Tujuannya adalah agar peserta memiliki panduan secara jelas apa yang akan dikerjakan sehingga animasi yang dibuat terkonsep secara jelas. Storyline yang telah dibuat oleh setiap kelompok rata-rata cukup memuaskan walaupun ada beberapa kelompok yang masih kurang detail dalam menyusun storyline. Selain itu juga, peserta disuruh untuk menyiapkan konten yang akan disajikan dalam sebuah tayangan pada aplikasi videoscribe. Ada dua jenis konten yang perlu dipersiapkan yaitu konten visual (gambar) dan konten audio (suara musik).

Tahap kedua merupakan tahap memasukan konten ke dalam aplikasi videoscribe. Sebelum para peserta memasukan konten video yang telah disiapkan, dipastikan peserta telah menginstal aplikasi videoscribe di laptop masing-masing. Adapun konten yang diinput oleh peserta ke dalam aplikasi videoscribe yaitu konten gambar, voice over dan musik. Tahap ini merupakan tahapan yang paling lama karena ada banyak konten yang harus diinput sesuai storyline yang telah dibuat. Selain itu juga, terdapat beberapa kelompok yang mengalami kesulitan dalam menginput konten bahkan ada yang menginput konten yang tidak sesuai

dengan storyline sehingga banyak menghabiskan waktu.

Tahap ketiga yang merupakan tahap terakhir yaitu publikasi video animasi. Pada tahap ini merupakan kompilasi konten-konten yang telah dibuat pada aplikasi videoscribe menjadi sebuah video animasi secara utuh. Pada tahap ini hanya ada beberapa kelompok saja yang berhasil menyelesaikan produk video animasi karena waktu yang tidak cukup, bahkan ada beberapa video yang dihasilkan oleh peserta belum menambahkan efek suara dan background musik. Meskipun demikian, video yang dihasilkan rata-rata cukup menarik dan memuaskan. Peserta bisa memilih publish video yang dihasilkan secara offline atau secara online. Jika ingin dipublish secara online bisa melalui akun youtube atau facebook masing-masing peserta.

Adapun hasil penyajian materi, diskusi dan praktek dalam kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran video menggunakan videoscribe yang telah dilakukan dapat dirumuskan sebagai berikut :

- a. Secara umum kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berlangsung dengan sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan antusias guru-guru yang begitu sungguh-sungguh dalam mengikuti tahapan demi tahapan penyajian materi pelatihan yang disajikan oleh narasumber, dimana 90 % guru ikut andil dalam kegiatan ini.
- b. Adanya rasa ingin tahu yang besar terhadap aplikasi pembuatan video animasi dari peserta sehingga para peserta ikut aktif dalam membuat video animasi dengan menggunakan videoscribe. Hal ini didukung dengan hasil survei awal yang telah dilakukan berupa pembagian angket, 65 % guru-guru di SDN 14 kota Bima belum pernah membuat sendiri media pembelajaran berupa video sedangkan

20% dapat membuat video pembelajaran dengan kategori rendah, 15 % dapat membuat video pembelajaran kategori sedang dan 0 % dapat membuat video pembelajaran dengan kategori tinggi. Sebagian besar mereka hanya mengambil video dari internet/youtube untuk digunakan saat proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan pemahaman dan pengetahuan dari para peserta terkait pembuatan media pembelajaran khususnya video animasi.

- c. Terjadi peningkatan pemahaman dan pengetahuan para peserta dalam membuat media pembelajaran video dengan menggunakan videoscribe. Hal ini dibuktikan dengan semua peserta yang hadir dalam kegiatan ini 100 % sudah bisa membuat media video dengan videoscribe, dengan rincian: 35 % peserta sudah dapat membuat video pembelajaran dengan kategori tinggi, 50 % dengan kategori sedang, 15 % dengan kategori rendah. Para peserta kegiatan menyatakan bahwa kegiatan tersebut merupakan hal yang cukup baru sehingga dapat menambah pengetahuan bagi mereka mengingat kurangnya pengetahuan mereka terkait media pembelajaran khususnya video animasi. Para peserta konsisten mengikuti kegiatan dari awal kegiatan sampai kegiatan selesai.
- d. Pada akhir kegiatan, peserta berhasil memaparkan produk video pembelajaran yang dihasilkan dari kegiatan tersebut dengan menggunakan videoscribe.
- e. Kepala sekolah sangat berterimakasih dan turut ikut serta dalam kegiatan tersebut sampai kegiatan selesai. Kegiatan ini diharapkan menjadi suatu kegiatan yang berkesinambungan dalam peningkatan profesionalisme guru dan dianggap sebagai suatu kebutuhan yang harus dipenuhi bagi guru-guru terutama yang

berada di daerah tertinggal seperti Kabupaten dan Kota Bima.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil kegiatan workshop pengembangan media pembelajaran video dengan menggunakan videoscribe di SDN 14 Kota Bima, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini telah mampu meningkatkan pengetahuan guru terkait media pembelajaran serta perkembangan jenis-jenis media pembelajaran khususnya media video dan mampu meningkatkan kemampuan guru dalam mengoperasikan komputer atau laptop dalam membuat media pembelajaran video dengan menggunakan aplikasi videoscribe.

5. Ucapan Terimakasih

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada Ketua STKIP Taman Siswa Bima yang telah memberikah hibah internal institusi melalui LP2M dan semua pihak yang telah membantu pelaksanaan kegiatan ini.

6. Daftar Pustaka

- Arsyad, Azhar. (2015). Media Pembelajaran. Revisi. Jakarta: Rajawali Pers.
- Darmawiguna, dkk. (2019). Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan prezi dan videoscribe bagi guru-guru di SMK N 1 Nusa Penida. Jurnal widya laksana :8 (1), 43-50
- Daryanto. (2016). Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran (EdisiPertama). Yogyakarta: GavaMedia.
- Dellyardianzah. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi. JurnalPontianak : 4 (2), 47-54.
- Oka, G. P. A. (2017). Media dan multimedia pembelajaran. Yogyakarta: Budi Utama.
- Rizaldi, Odhi. (2019). "10 Media sosial ini paling banyak digunakan oleh orang Indonesia." <https://www.brilio.net/creator/10-media->

[sosial-ini-paling-banyak-digunakan-oleh-orang-indonesia-e5e00f.html#](https://www.sosial-ini-paling-banyak-digunakan-oleh-orang-indonesia-e5e00f.html#) (November 22, 2019).

- Rusman, dkk. (2012). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jakarta; Rajawali Press.
- Silmi, M. Q., & Rachmadyanti, P. (2018). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis sparkol videoscribe tentang persiapan kemerdekaan RI SD kelas V. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 6(4), 486-495.
- Wulandari,D.A. (2016) .Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan Sparkol Videoscribe dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi Cahaya kelas VIII di SMP Negeri I Kerjo Tahun 2015/2016. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Yahya, Muhammad. (2018). Era Industri 4.0: Tantangan dan Peluang Perkembangan Pendidikan Kejuruan Indonesia. Makassar. <http://eprints.unm.ac.id/6456/1/ERA> INDUSTRI 4.0- TANTANGAN DAN PELUANG PERKEMBANGAN PENDIDIKANKEJURUAN INDONESIA .pdf.
- Zuriah, N., Sunaryo, H., & Yusuf, N. (2016). Guru dalam pengembangan bahan ajar kreatif inovatif berbasis potensi lokal. Jurnal Dedikasi, 13, 39-49.