

Dampingan Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Guru SMP Menggunakan Aplikasi *Videoscribe*

Learning Media Development Assistance for Junior High School Teachers Using *Videoscribe* Application

Ricardus Jundu¹, Silfanus Jelatu^{2*}, Fransiskus Nendi³, Alberta P. Makur⁴, Polikarpus Raga⁵
^{1,2,3,4,5} Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng, Jln. Jend. A. Yani No 10 Ruteng, Nusa Tenggara Timur 86523 - Indonesia

*E-mail corresponding author: silfanusjelatu@yahoo.co.id

Received: 15 Maret 2023; Revised: 29 Mei 2023; 15 Juni 2023

Abstrak. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran. Fokus kegiatan peningkatan keterampilan ini pada inovasi guru mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis video pembelajaran. Peserta kegiatan yaitu 21 orang guru di SMP Negeri 6 Langke Rembong. Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini berupa pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi *videoscribe*. Metode pelaksanaan terdiri dari tiga tahap yakni perencanaan (observasi), pelaksanaan (dampingan), dan evaluasi. Hasil dari kegiatan pelatihan ini yaitu adanya peningkatan keterampilan guru SMP dalam mengembangkan video pembelajaran. Pada kegiatan pelatihan ini, 23,81% guru berhasil membuat video pembelajaran dengan kategori sangat baik, 61,90% guru berhasil membuat video pembelajaran dengan kategori baik, dan 14,29% guru berhasil membuat video pembelajaran dengan kategori cukup baik. Guru termotivasi dalam pelatihan pembuatan media pembelajaran karena kegiatan ini menjadi pengalaman baru dan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: Media pembelajaran; pelatihan; *videoscribe*.

Abstract. The goal of this service project is to enhance teachers' ability to teach. This activity focuses on the creativity of teachers in creating and implementing video-based learning materials. There were 21 teachers from SMP Negeri 6 Langke Rembong who took part in the activity. This service's activities include of instruction in creating instructional films with the video scribe program. The implementation method consists of three stages: planning (observation), implementation (assistance), and evaluation. As a result of this training exercise, junior high school instructors now possess greater expertise in creating instructional movies. The findings of this training activity are that 23.81% of instructors can make learning films in the excellent category, 61.90% of teachers in the satisfactory, and 14.29% of teachers in the deficient. Making learning media is an activity that teachers are motivated to learn since it is novel and greatly enhances the standard of instruction in the classroom.

Keywords: learning medium; training; *videoscribe*.

DOI: 10.30653/jppm.v8i3.438

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu pendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang berlangsung di kelas. Guru sebagai fasilitator pembelajaran perlu mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Media berperan sebagai alat bantu memvisualisasikan materi yang abstrak menjadi konkret serta untuk mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa (Triastuti et al., 2017).

Kemajuan teknologi memberikan sumbangsih tertentu untuk kemajuan pendidikan di Indonesia. Teknologi yang semakin berkembang membuat pendidikan harus berinovasi untuk meningkatkan kualitasnya. Teknologi berperan sangat penting sebagai sarana menyampaikan informasi kepada siswa (Chevallard & Bosch, 2020). Salah satu cara meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran. Banyak media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru, dengan memanfaatkan lingkungan sekitar ataupun berkreasi sendiri (Jelatu et al., 2020). Lebih lanjut Jelatu dkk menegaskan bahwa kreasi media pembelajaran yang dibuat guru dapat bermacam bentuk, salah satu yang dapat dibuat adalah media pembelajaran menggunakan komputer.

Guru di era milenial harus kreatif dan inovatif dalam mengelola pembelajaran. Salah satu contohnya yaitu guru peka terhadap kemajuan teknologi. Dasar pertimbangannya yaitu peserta didik di zaman milenial sudah memanfaatkan teknologi yang canggih untuk pengembangan dirinya. Pelaksanaan pembelajaran yang monoton dari guru membuat siswa di zaman milenial jenuh untuk belajar karena guru jarang menggunakan media pembelajaran kreatif (Slameto, 2013). Oleh karena itu, guru tidak boleh menutup diri untuk meningkatkan kualitas diri terhadap kemajuan zaman.

Guru bisa memanfaatkan berbagai media pembelajaran sederhana untuk meningkatkan berbagai kemampuan siswa (Jundu et al., 2018). Media pembelajaran sekarang ini tidak hanya buku cetak tetapi semakin maju dengan memanfaatkan buku elektronik dan permainan sebagai media untuk mengembangkan potensi diri, baik dari ranah afektif, psikomotorik, maupun kognitif. Salah satu contoh yang terjadi sekarang ini yaitu siswa tidak lagi hanya belajar melalui pertemuan tatap muka di kelas melainkan siswa juga bisa memanfaatkan berbagai media seperti youtube, facebook, whatsapp, dan lain sebagainya sebagai media belajar.

Perkembangan media pembelajaran saat ini sudah sangat pesat, terutama dengan kehadiran internet. Dengan perkembangan teknologi saat ini, maka dalam membuat media pembelajaran haruslah terus disesuaikan dengan perkembangan dari waktu ke waktu (Ashfahany et al., 2017). Siswa tidak lagi sekedar belajar formal di kelas tetapi juga bisa belajar online (*e-learning*) melalui berbagai media youtube, facebook, whatsapp, dan lain sebagainya sebagai media belajar. Kehadiran aplikasi android juga membuat media pembelajaran turut berinovasi karena siswa bisa belajar tanpa dibatasi ruang dan waktu. Kemajuan teknologi menunjang guru dan siswa untuk berinteraksi tanpa melalui tatap muka saja melainkan bisa juga tanpa melalui tatap muka.

Persiapan pembelajaran yang inovatif, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif (Darmawan, 2012; Sanjaya, 2013). Pemanfaatan berbagai media tersebut bagi siswa terkadang menimbulkan polemik karena adanya kekhawatiran guru dan orang tua bahwa siswa akan menyalahgunakan media tersebut. Oleh karena itu pemanfaatan berbagai media harus bisa dikontrol oleh guru dan orang tua.

Guru tidak boleh ketinggalan dalam pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Guru harus mampu mengembangkan potensi diri untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dikembangkan sendiri oleh guru. Apalagi ketika guru mampu mengembangkan media pembelajaran

berbasis kontekstual dalam membantu siswa untuk memahami suatu konsep materi. Menurut Manzilina et al. (2020) penggunaan media pembelajaran sangat penting sehingga guru dapat menggunakan alat bantu berupa media pembelajaran sebagai sarana komunikasi dalam proses pembelajaran yang efektif.

Sekolah harus berani untuk berinovasi dalam pembelajaran. Salah satu contohnya dengan memanfaatkan video pembelajaran sebagai media pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Video pembelajaran bisa dikembangkan oleh guru sendiri dengan memanfaatkan berbagai aplikasi untuk mengembangkan video tersebut menjadi video pembelajaran yang berkualitas.

Guru memiliki peran penting dalam proses bimbingan belajar siswa dan harus mampu menggunakan berbagai media pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan (Mulyasana, 2015; Wahyuningtias & Shinta, 2017). Pembelajaran menggunakan video bisa memberikan kontribusi dengan meningkatkan minat belajar siswa. Siswa tidak lagi belajar terpaku pada buku tetapi bisa juga belajar dengan memanfaatkan video pembelajaran kreatif untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri.

Aplikasi *Videoscribe* merupakan salah satu media pendidikan yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran. Program ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang bersifat multimedia (mengkombinasikan tampilan visual dan audio). Menurut Ismiyanti (2020) salah satu alternatif pilihan media berbasis teknologi yang bisa digunakan guru dalam pembelajaran adalah software *videoscribe*. *Videoscribe* mampu menjelaskan konsep kompleks dan abstrak yang terdapat dalam pembelajaran. Dengan menggunakan *software* ini, kita dapat membuat tampilan media pembelajaran yang sangat menarik serta penyampaian yang tidak membosankan. *Videoscribe* menghasilkan media berupa video yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Sutrisno (2016) menyatakan bahwa salah satu keunggulan dari media *videoscribe* adalah video ini dapat diulang kembali untuk memperjelas pemahaman siswa

Berdasarkan uraian tersebut, tim pengabdian ingin membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis video untuk meningkatkan gairah belajar dan pemahaman konsep siswa. Belajar tidak harus bersumber dari buku saja tetapi bisa juga melalui video. Keunggulannya yaitu belajar menggunakan video bisa melatih siswa untuk memanfaatkan beberapa indranya untuk belajar. Jika siswa hanya memanfaatkan buku sebagai media untuk belajar maka siswa hanya memanfaatkan satu indra saja dalam belajar. Jika siswa menggunakan media video pembelajaran maka siswa akan memanfaatkan beberapa indra untuk belajar.

2. METODE

Waktu dan Tempat

Kegiatan yang dilaksanakan yaitu pelatihan pembuatan media pembelajaran kreatif bagi guru menggunakan aplikasi *videoscribe*. Pelaksanaan kegiatan bertempat di SMP Negeri 6 Langke Rembong. Peserta kegiatan yaitu semua guru di SMP Negeri 6 Langke Rembong yang berjumlah 21 orang guru. Kegiatan dilaksanakan pada bulan Mei 2020.

Metode Pelaksanaan

Ada beberapa tahap kegiatan yang dilaksanakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu observasi awal, tindakan, dan evaluasi program.

Obesrvasi dan Perencanaan

Tim pengabdi melaksanakan kegiatan observasi awal untuk mengetahui kondisi awal tempat sasaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. kondisi awal berkaitan dengan demografi sekolah dan kemampuan menggunakan komputer guru. Selain itu, dilakukan wawancara dengan kepala sekolah dan beberapa orang guru tentang pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar siswa serta kesepakatan tentang pelaksanaan kegiatan pengabdian..

Tim pengabdi yang terlibat dalam kegiatan ini berjumlah 6 orang dosen dari Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng. Selanjutnya, tim pengabdi melakukan perencanaan kegiatan terkait apa yang harus dilakukan dalam melaksanakan kegiatan pengabdian ini. Perencanaan dibuat agar tujuan dari kegiatan ini bisa tercapai melalui proses kegiatan yang efektif dan efisien.

Tindakan

Fokus pelatihan ini pada pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi peserta didik. Dalam pelatihan ini ada beberapa tahap kegiatan antara lain sebagai berikut.

- a. Tahap pertama, pengenalan dan penggunaan berbagai fitur aplikasi *videoscribe*.
- b. Tahap kedua, pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi *videoscribe*.

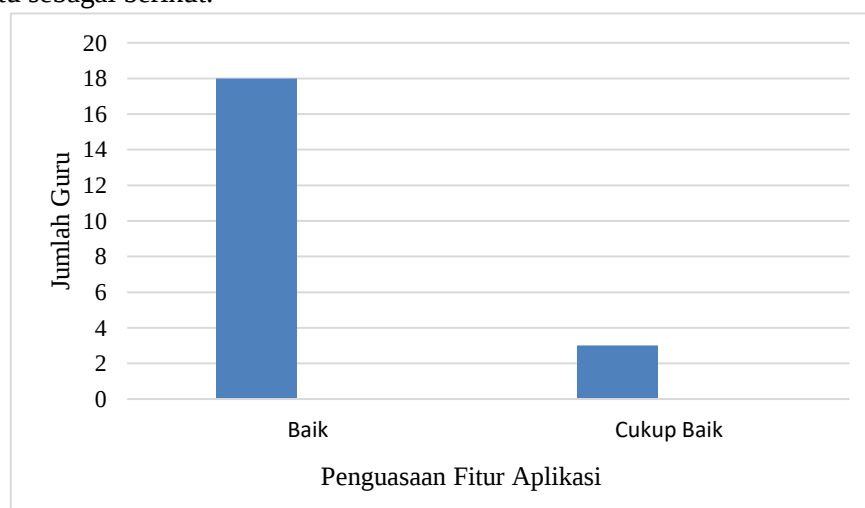
Evaluasi

Kegiatan evaluasi dilakukan setelah kegiatan pengabdian selesai dilaksanakan. Kegiatan ini perlu dilakukan untuk mengetahui dan menganalisis hasil dari proses kegiatan yang dijalankan. Hasil evaluasi bisa menjadi rekomendasi untuk pelaksanaan kegiatan selanjutnya

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi awal ditemukan bahwa 21 guru di SMP Negeri 6 Langke Rembong belum mengenal aplikasi *videoscribe*. Guru pernah menggunakan media pembelajaran tetapi belum pernah menggunakan video sebagai media pembelajaran di kelas. Ada guru yang belum bisa mengoperasikan komputer dengan baik dan membutuhkan bimbingan dari guru lainnya.

Selanjutnya, pada tahap pertama dilakukan kegiatan pengenalan berbagai fitur yang ada pada aplikasi *videoscribe*. Hasil yang diperoleh setelah dilakukan kegiatan pengenalan fitur *videoscribe* oleh guru yaitu sebagai berikut.



Gambar 1. Penguasaan fitur aplikasi *videoscribe*

Gambar 1 menunjukkan bahwa dari 21 orang guru yang mengikuti kegiatan terdapat 3 orang guru yang cukup baik dan 18 orang guru yang baik dalam penguasaan fitur aplikasi *videoscribe*. Pada kegiatan tahap pertama ini tidak terdapat guru yang sangat baik menguasai penggunaan fitur aplikasi.

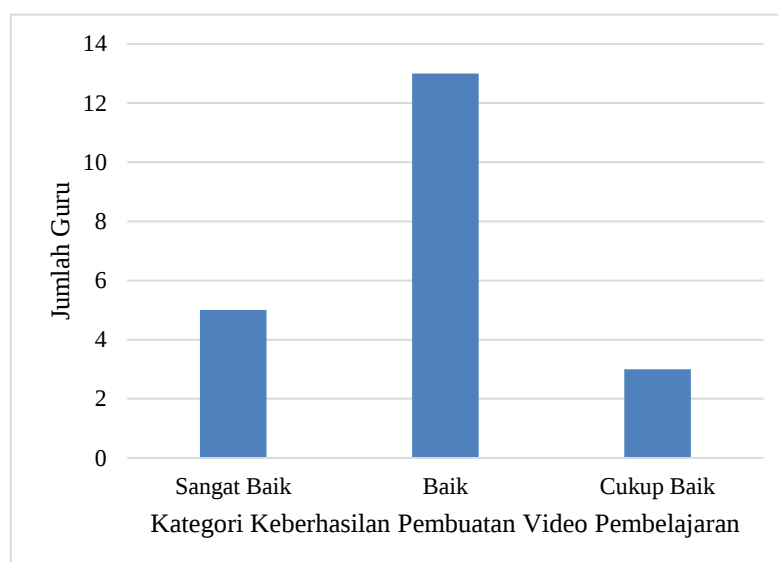
Berdasarkan Gambar 1 dari kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran kreatif menggunakan aplikasi *videoscribe* menunjukkan bahwa aplikasi ini mudah dipelajari guru. Kemudahan penggunaan aplikasi ini berdampak pada peningkatan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Apabila guru sering menggunakan aplikasi ini dan selalu mencoba menggunakan berbagai fiturnya maka guru akan semakin terampil dalam menghasilkan video pembelajaran yang kreatif.



Gambar 2. Presentasi tentang aplikasi

Pada tahap kedua, dilakukan kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan *videoscribe*. Ketua tim PkM Ricardus Jundu, M.Pd. memperkenalkan aplikasi *videoscribe* serta cara penggunaannya (Gambar 2). Guru berlatih membuat video pembelajaran berdasarkan mata pelajaran yang diampuh. Guru dibimbing dalam pembuatan video pembelajaran karena masih cukup banyak fitur dalam aplikasi yang belum dikuasai dengan baik. Pelatihan ini dibagi dalam tiga kategori yaitu dimulai dari kategori mudah, sedang, dan sulit.

Proses pelatihan ini mulai dengan kategori pembuatan video pembelajaran yang mudah, sedang dan sulit. Hasil pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan *videoscribe* menunjukkan keberhasilan guru seperti yang diperlihatkan pada Gambar 2 berikut.



Gambar 3. Hasil evaluasi

Gambar 3 menunjukkan bahwa terdapat beberapa kategori tingkatan keberhasilan guru dalam pembuatan video pembelajaran yaitu 23,81% guru berhasil membuat video pembelajaran dengan kategori sangat baik, 61,90% guru berhasil membuat video pembelajaran dengan kategori baik, dan 14,29% guru berhasil membuat video pembelajaran dengan kategori cukup baik.

Pada kegiatan tahap pertama diperoleh hasil kategori kemampuan guru seperti ada guru yang baik dalam penguasaan fitur aplikasi dan ada yang cukup baik. Hasil pengamatan tim pengabdian yaitu beberapa guru yang masuk kategori cukup baik dalam penguasaan fitur karena kurangnya keterampilan penggunaan komputer dan usianya mendekati umur untuk pensiun.

Penguasaan berbagai fitur aplikasi hanya masuk pada level/kategori baik. Berdasarkan Gambar 1 menunjukkan bahwa tidak ada guru yang masuk kategori sangat baik dalam menguasai penggunaan berbagai fitur aplikasi. Hasil ini disebabkan karena penguasaan berbagai fitur membutuhkan keseriusan penggunaannya. Guru kesulitan untuk mengingat semua fitur yang ada karena fitur aplikasinya sangat banyak. Tim pengabdian menjelaskan kepada guru bahwa untuk mengenal dengan baik semua fitur aplikasi dan cara penggunaannya membutuhkan keseriusan guru untuk sering berlatih dan mencoba menggunakannya.

Berdasarkan pengamatan tim pengabdian ada beberapa alasan sehingga guru lebih banyak masuk pada kategori baik. Alasannya, kebanyakan guru belum sanggup menyelesaikan pembuatan video sampai pada penambahan audio dalam video pembelajaran. Hasil desain video pembelajaran yang dibuat belum terlalu menarik dengan pemilihan warna yang belum kontras antara warna latar belakang dan warna tulisan. Keunggulan yang masuk pada kategori ini yaitu guru sudah bisa membuat animasi gerak dalam video pembelajaran dengan baik. Isi materi dalam video pembelajarannya juga sudah sesuai karakteristik mata pelajaran yang diampuh.

Hasil pengamatan tim pengabdian pada guru yang masuk kategori sangat baik yaitu guru menyelesaikan pembuatan video pembelajarannya. Video pembelajarannya dibuat dengan desain dan perencanaan yang baik. Hal ini dilihat dari hasil videonya bahwa tampilan video, pemilihan warna, pengaturan audio, dan karakteristik isi materi dibuat sesuai dengan kriteria dari tim pengabdian. 23,81% guru yang masuk kategori sangat baik merupakan guru yang memiliki kemampuan mengoperasikan komputer.

4. SIMPULAN

Peningkatan keterampilan guru tergantung pada motivasi guru dalam usahanya melalui berbagai kegiatan pendidikan dan pelatihan keterampilan. Di era modern dibutuhkan guru yang memiliki keterampilan, inovatif, dan kreatif dalam mendesain pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan *videoscribe* yang dilakukan tim pengabdian memberikan pengalaman baru bagi guru di SMP Negeri 6 Langke Rembong.

Dari kegiatan pelatihan ini, 23,81% guru berhasil membuat video pembelajaran dengan kategori sangat baik, 61,90% guru berhasil membuat video pembelajaran dengan kategori baik, dan 14,29% guru berhasil membuat video pembelajaran dengan kategori cukup baik. Guru termotivasi dalam pelatihan pembuatan media pembelajaran karena kegiatan ini menjadi pengalaman baru dan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

REFERENSI

- Arigiyati, T. A., Kusumaningrum, B., & Kuncoro, K. S. (2021). Pemanfaatan *videoscribe* dalam peningkatan kompetensi guru. *Kanigara*, 1(1), 1-9.
- Ashfahany, F. A., Adi, S., & Hariyanto, E. (2017). Bahan Ajar Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Dalam Bentuk Multimedia Interaktif untuk Siswa Kelas VII. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(2), 261-267.
- Chevallard, Y., & Bosch, M. (2020). Didactic transposition in mathematics education. *Encyclopedia of Mathematics Education*, 214–218. https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-3-030-15789-0_48
- Darmawan, D. (2012). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ismiyanti, N. (2020). Perancangan Pembelajaran IPA menggunakan Software *videoscribe*. *Vektor: Jurnal Pendidikan IPA*, 1(2), 50-58.
- Jelatu, S., Jundu, R., Jehadus, E., Nendi, F., Makur, A. P., Ningsi, G.P., & Sugiarti, L. (2020). Penguatan Kompetensi Pedagogik Guru Melalui Penggunaan Dynamic Geometry Software Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(4), 1025-1034. <https://doi.org/10.30653/002.202054.400>
- Jundu, R., Kurnila, V. S. & Jelatu, S. (2018). Visualisasi Pembelajaran Matematika Kelas 1 SD Menggunakan *Edugame* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung. *RANDANG TANA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 6-10
- Manzilina, F., Listiawati, E., & Wijayanti, R. (2020). Pengembangan Media *Videoscribe* Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV). *JIPMat*, 5(2), 185-199
- Mulyasana, D. (2015). *Pendidikan Bermutu dan Berdaya Saing*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Rahmawati, F., Soegimin, W. W., & Kardi, S. (2016). Pengembangan perangkat pembelajaran Fisika model inkuiri terbimbing berbantuan *Videoscribe* pada materi kalor untuk meningkatkan hasil belajar diswa SMAN 1 Kedungwaru. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 5(2), 1039–1047.
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group

- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sutrisno, T. (2016). Pengembangan Media *Videoscribe* Berbasis E-Learning pada Mata Pelajaran Komunikasi Data dan Interface di SMK Sunan Drajat Lamongan. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(3).
- Triastuti, Desty, Sa'dun Akbar, dan Edy Bambang Irawan. (2017). "Pengembangan Media Papan Permainan Panjat Pinang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2 (10): 1344–1350.
- Wahyuningtias T. Dyah & Shinta N. Raddin. (2017). Pelatihan Media Pembelajaran Matematika Berdasarkan Kurikulum 2013 Bagi Guru Sekolah Dasar Di Gugus 9 Kecamatan Sukun Malang. *Jurnal Dedikasi*, 14, 08 – 11.