

Tutorial Pembuatan Media Pembelajaran Bebas *Sparkol Videoscribe*

Ericha Ristaviana Putri Wahyuni

Fakultas Pedagogi dan Psikologi, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

E-mail: ristaviana@gmail.com

Article History:

Received: 10 Juni 22

Revised: 14 Juni 22

Accepted: 14 Juni 22

Keywords: Media,
Pembelajaran, Pendidikan,
Sparkol VideoScribe

Abstract: Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *research and development* dengan model Borg and Gall. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu berupa kuesioner, observasi, dan wawancara. Dari penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa berdasarkan uji validitas kelayakan media, sebagian besar dinyatakan layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Sparkol Videoscribe ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Kemudian berdasarkan hasil dari penyebaran angket kepada siswa, didapatkan hasil sejumlah dua ratus delapan puluh sembilan jawaban YA dan tiga puluh satu jawaban TIDAK. Hal itu menunjukkan bahwa media pembelajaran Sparkol VideoScribe ini sangat menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang kompleks. Dalam pembelajaran tidak hanya menyampaikan pesan atau materi melainkan aktifitas yang menuntut guru dan siswa untuk melakukan. .

Menurut (Trianto, 2010) Pembelajaran sebagai sistem dengan aspek kegiatan yang kompleks, dalam kegiatan pembelajaran membutuhkan perangkat-perangkat tertentu untuk mendukung sebuah pembelajaran yang baik dan berkualitas didukung dengan kecocokan antara metode atau model dan materi pembelajaran. Metode atau model yang tepat dapat membuat peserta didik termotivasi untuk belajar dan dapat mengoptimalkan hasil belajar yang diperoleh peserta didik.

Menurut (Kenwa, 2020) guru harus dapat menciptakan pembelajaran sebaik mungkin menggunakan berbagai perangkat pendukung untuk menunjang keberhasilan pembelajaran

Menurut (Fiantika, 2017) gaya belajar siswa ada auditori dan kinestetik maka dari itu diperlukan suatu media untuk menunjang pembelajaran salah satunya berupa video ini.

hasil belajar yang baik maka pada pembelajaran membutuhkan suatu perangkat pendukung salah satunya yaitu media.

Media dalam pembelajaran memudahkan para guru dan siswa untuk melakukan kegiatan belajar mengajar. Media berperan penting pada suatu pembelajaran, apalagi negara indonesia

saat ini sedang menghadapi pandemi virus korona, yang mengharuskan para siswa dan guru untuk work from home . dengan begitu kegiatan belajar mengajar di arahkan ke online atau dalam jaringan(daring). Menurut (joko kuswanto, 2018) Dengan menggunakan media dapat meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran akan membuat proses pembelajaran lebih asik dan menarik , misalnya dari segi tampilan yang dikombinasikan dengan beberapa gambar, ataupun animasi.

Salah satu media pembelajaran berbasis aplikasi digital yang memungkinkan untuk digunakan pada kondisi saat ini yaitu Videoscribe, pada media pembelajaran berbasis aplikasi digital Videoscribe ini di dalamnya terdapat beberapa fitur, yang mana pada fitur tersebut kita dapat memasukkan gambar, suara, video, dan lain-lain yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Menurut (Dhita Seftiana1), 2021)Media pembelajaran ini dapat memberikan kesan baik pada peserta didik karena selain menyenangkan peserta didik juga akan memahami materi atau soal-soal yang ada pada media pembelajaran Videoscribe ini.

Cara mengakses media pembelajaran berbasis Videoscribe ini yaitu masuk pada aplikasi Videoscribe dan login menggunakan username dan password yang telah dibuat sebelumnya. Media ini sangat cocok digunakan pada masa pandemi saat ini karena dapat mereshuffle pikiran peserta didik dengan adanya media pembelajaran yang diselingi dengan gambar, suara dan video, pada media pembelajaran ini siswa menyimak animasi berjalan pada video yang telah disajikan guru. Animasi yang berjalan tersebut memuat materi yang akan dipelajari.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “ Tutorial Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe”.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang mana penelitian ini lebih berdasarkan penghayatan yaaitu dengan cara menikmati dan memahami video yang disajikan oleh guru Ketika pembelajaran berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian media videoscribe ini berhasilkan prosedur atau tutorial pembuatan media videoscribe yaitu:

1. Cara menggunakan sparkol videoscribe
 - a. Pastikan sudah mengunduh aplikasi *Videoscribe* dan menginstallnya di laptop ataupun PC masing-masing
 - b. Lalu buka aplikasinya
 - c. Untuk masuk pada halaman selanjutnya klik *login*. Masukkan email dan *password*, apabila belum terdaftar bisa daftar terlebih dahulu.
 - d. Setelah itu klik pada bagian “*create a new scribe*”.
 - e. Lalu, untuk memasukkan gambar klik icon “*picture*” yang terletak berada dibawah kanan.
 - f. Untuk memasukkan teks klik icon “*Tt*” yang berada di bawah kanan terletak disebelah icon “*picture*”.
 - g. Untuk memasukkan suara bisa klik icon notasi yang terletak di atas kanan
 - h. Untuk merekam suara bisa klik icon “*recorder*” yang terletak diatas kanan yang berada diatas kanan icon notasi

-
- i. Untuk melihat/pratinjau pengguna bisa klik icon “*play*” yang terletak diatas kanan yang berada dikanan *icon recorder*
 - j. Untuk menyimpan file pada perangkat klik *icon share*
 - k. Untuk menyimpan file agar bisa digunakan atau diedit lagi klik icon brankas yang terletak diatas kiri.
2. Cara Membuat Materi Hubungan Simbol Dengan Makna Sila Pancasila
 - a. Untuk bisa membuat materi pada aplikasi sparkol, pengguna diharuskan login menggunakan email dan password yang sudah terdaftar.
 - b. Setelah itu klik pada bagian “*create a new scribe*”.
 - c. Memasukkan gambar bendera dengan klik icon “*picture*”
 - d. Memasukkan gambar lambang sila-sila pancasila.
 - e. Untuk memasukkan tulisan klik icon “*Tt*”
 - f. Lalu masukkan teks yang dibutuhkan pada gambar tersebut, atur dengan *font* dan warna yang diinginkan lalu klik tanda ceklis dibawah kanan pojok tersebut.
 - g. Masukkan satu persatu gambar yang dibutuhkan, atur tata letak gambar sesuai dengan yang diinginkan.
 - h. Jika ingin memasukkan lagu didalam video juga bisa dengan klik icon notasi yang berada di kanan atas.
 - i. Sekiranya sudah selesai pembuatan, bisa disimpan.

Berdasarkan penjelasan yang sudah dipaparkan tentu saja aplikasi videoscribe ini sangat mudah digunakan kapanpun dan dimanapun peserta didik berada. Pada saat ini terjadi pandemic covid-19 yang salah satunya berdampak pada satuan Pendidikan yang mengharuskan menerapkan kegiatan belajar dari rumah (BDR) melalui metode pembelajaran jarak jauh (PJJ daring) menggunakan e-learning pembelajaran yang saat ini dilakukan secara langsung diluar jarungan (luring) beralih menjadi pembelajaran online atau dalam jaringan (daring).

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian ini tentang tutorial pembuatan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe*. Peneliti mengangkat tentang media pembelajaran yang berbasis *Sparkol Videoscribe* untuk menyegarkan suasana kelas yang tadinya membosankan menjadi lebih menyenangkan berdasarkan hasil penilitian media *Sparkol Videoscribe* bahasannya penelitian ini dapat membangun efektifitas pembelajaran saat dikelas.

Bagi Pendidik, media yang digunakan oleh pendidik guna melengkapi keterbatasan media sebaiknya dibuat menarik dengan berbasis teknologi sehingga peserta didik dapat aktif dan pembelajaran tidak membosankan. Penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* ini dapat digunakan pada Sekolah Dasar.

Bagi Peneliti, untuk pembuatan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* Pada Sekolah Dasar terdapat beberapa kendala atau kesulitan yang mungkin bisa menjadi perbaikan bagi peneliti selanjutnya.

Bagi peserta didik, diharapkan selama mengikuti proses pembelajaran sebaiknya lebih aktif dengan adanya media media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* ini.

Kelebihan pada aplikasi *sparkol videoscribe* ini siswa lebih senang dan mood karena

terdapat gambar animasi yang menarik serta tidak membosankan.

Kekurangan aplikasi *sparkol videoscribe* ini yaitu hanya bisa digunakan oleh guru tanpa bisa dishare dengan siswa, tidak seperti menggunakan PPT. selain Ketika menyimpan videonya juga lama.

KESIMPULAN

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai tutorial pembuatan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* pada Sekolah Dasar didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

Berdasarkan hasil uji pada penelitian ini bahwasannya cukup efektif apabila di gunakan pada saat pembelajaran online daring atau luring, tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui bagaimana cara atau tutorial dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* pada Sekolah Dasar.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti menyarankan dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* maka dapat diberikan sebagai berikut :

1. Guru diharapkan memiliki kemampuan dan pengetahuan tentang aplikasi *sparkol videoscribe*
2. Murid diharapkan mampu memahami video yang disajikan oleh guru pada media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe*.
3. Sekolah diharapkan menyediakan fasilitas yang memadai guna menunjang media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe*.

DAFTAR REFERENSI

- Abdurrahman, Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi (Jakarta: Rineka Cipta,2011), hlm.104.
- Affrida Zulfiana, dan S. (2017). Jenis-jenis Media Dalam Pembelajaran. *Makalah*, 1–17. <http://eprints.umsida.ac.id/1635/>
- Ahmadi Abu, Uhbiyati Nur: 2015. Ilmu Pendidikan Jakarta : Rineka Cipta
- Arsyad Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- As-Syifa, D. (2018). *Media Pembelajaran*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/34rhg>
- Dilla Oktavianingrum, “Pengembangan Media Audio Visual Sparcol dalam Pemeblajaran Mengelola Rapat Pertemuan di LPP IPMI Kusuma Bangsa Surakarta “ Jurnal Perpustakaan. Uns. (2016) h.3
- Dwi Erlia, Pengembangan Media Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pokok Bahasan Kinematika Gerak di Perguruan Tinggi, Universitas Negeri Lampung. 2017. h 2
- Faturrohma, M., & Sutistyorinmi. (2012). *Belajar & Pembelajaran Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*. Yogyakarta: Penerbit Teras.
- Miftah, M. (2013). Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan Vol.1 No.2 ..*
- Nurseto Tejo.2011. *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik* Jurnal Ekonomi & Pendidikan Vol 8.
- Pudjawan, K., Gede, D., & Putra, A. (2020). *PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA INOVATIF*

BERBASIS VIDEO SCRIBE BAGI GURU-GURU SD DI GUGUS 3 KECAMATAN. 1657–1663.

Rusman dkk. 2015. *Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta: Rajawali Pers

Sholeh, M., & Sutanta, E. (2019). Pendampingan Pengembangan Bahan Ajar dengan *Videoscribe* pada Guru Smk Tembarak Temanggung. *JURNAL ABDIMAS BSI Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 1–9. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/abdimas>

Yamin Martinis.2013. *Desain Pembelajaran berbasis tingkat satuan pendidikan*, Referensi, Jakarta.