

## PERAN PERGURUAN TINGGI DALAM PENGEMBANGAN KOMPETENSI GURU MELALUI PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS SPARKOL VIDEOSCRIBE

Noferianto Sitompul<sup>1\*</sup>, Vanie Wijaya<sup>2</sup>, Sri Wahyuni<sup>3</sup>, U Heri Mulyanto<sup>4</sup>, Maskur Syafaruddin<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Politeknik Negeri Sambas, Sambas, Indonesia

<sup>5</sup>Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Sambas, Sambas, Indonesia

Email Korespondensi: noferiantositompul@gmail.com

### Abstract

Digital learning media is a novelty and is currently favored by students. An update is needed to display a different delivery model later in class. The PKM team made observations and then continued with interviews with elementary school supervisors in the area coordinator of the Sambas Education and Culture office. Information technology is widely used to manufacture and develop learning media. The purpose of this activity is to create digital learning media through training in making digital teaching media based on sparkol video scribe; where this application later, it can increase teacher knowledge so that they can develop more exciting learning media based on multimedia by incorporating animation, video, and audio in it. The method used in this training is the lecture, demonstration, practice, and question and answer techniques. This activity adds to teachers' knowledge in making learning media using the Sparkol Videoscribe application. From the post-test results of the trainees with an average score of around 74.69 from the initial pretest score, namely: 48.44, it can be concluded that there was an increase in the knowledge of the teacher during the training on making digital learning media

**Keyword** : sparkol, video scribe, media, digital, learning

### Abstrak

Media pembelajaran digital merupakan media yang bersifat kebaruan (*novelty*) dan saat ini digemari oleh peserta didik. Diperlukan suatu pembaharuan agar di dapat model penyampaian yang ditampilkan berbeda nantinya di kelas. Tim PKM melakukan observasi kemudian dilanjutkan dengan wawancara bersama pengawas sekolah dasar di lingkungan koordinator wilayah dinas Pendidikan dan kebudayaan sambas. Hasilnya beberapa guru di sekolah binaan masih perlu pengetahuan mengenai teknologi informasi yang berkembang saat ini, dikarenakan belum banyak pelatihan yang bisa di ikuti oleh guru mengenai aplikasi teknologi informasi yang banyak digunakan untuk pembuatan dan pengembangan media pembelajaran. Tujuan dari kegiatan ini adalah mengembangkan media pembelajaran digital melalui pelatihan pembuatan media ajar digital berbasis *sparkol videoscribe* dimana pada aplikasi ini nantinya, dapat meningkatkan pengetahuan guru sehingga mampu mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik berbasis multimedia, dengan penggabungan animasi, video dan audio di dalamnya. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah dengan metode ceramah, demonstrasi, praktik dan tanya jawab. Kegiatan ini menambah pengetahuan guru-guru dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi sparkol videoscribe. Dari hasil post-test peserta pelatihan dengan rata-rata nilai yang di dapat sekitar 74.69 dari nilai pretest di awal yaitu : 48.44 dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pengetahuan dari guru selama mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran digital ini

**Kata kunci** : sparkol, videoscribe, media, digital, pembelajaran

Accepted: 2022-12-22

Published: 2023-01-10

## PENDAHULUAN

Saat ini media pembelajaran yang memiliki teknologi digital yang sifatnya kebaruan (*novelty*) dimniasi rata-rata oleh peserta didik (Wijaya et al., 2021). Peserta didik kita merupakan siswa yang dalam kesehariannya menggunakan teknologi digital (*digital native*). Beberapa manfaat yang diberikan media digital terutama dalam bidang pendidikan, seperti semakin meningkatnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dapat membantu peserta didik leibh mampu bekerja pada

konsep yang menurutnya sulit, membantu mempromosikan kesadaran kritis, membantu mendorong kesetaraan, dan masih banyak lagi manfaat yang diberikan (Jediut et al., 2021).

Koordinator Wilayah Kecamatan Dinas Pendidikan memiliki beberapa tugas seperti : melakukan koordinasi pelayanan administrasi, membagi tugas, membimbing, memeriksa, mengoreksi, mengawasi dan merencanakan kegiatan urusan keorganisasian dan ketatalaksanaan umum, kepegawaian (Studi & Ilmu, 2019). Saat ini Koordinator Wilayah Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Sambas terdapat 31 Sekolah Dasar binaan, baik sekolah dasar negeri dan sekolah dasar swasta. Sekolah-sekolah tersebut memiliki pengawas sekolah yang berfungsi melaksanakan pembinaan kepada guru dan memantau pelaksanaan standar di sekolah (Setyawati et al., 2020). Salah satu tugas pembinaan kepada guru adalah pembinaan terhadap bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran.

Hasil wawancara dengan pengawas sekolah, saat ini beberapa guru sekolah dasar di lingkungan koordinator wilayah dinas Pendidikan dan kebudayaan kabupaten sambas masih menggunakan bahan ajar berupa buku teks dan hanya beberapa guru saja sudah menggunakan aplikasi komputer berupa slide bahan ajar dari microsoft powerpoint. Media ajar yang digunakan masih tergolong sederhana dan perlu pengembangan lebih lanjut agar terlihat lebih menarik. Keterbatasan kemampuan dan pelatihan terhadap guru dalam menggunakan aplikasi multimedia untuk pengembangan media ajar menjadi lebih menarik sudah jarang dilakukan secara langsung. Hal ini penting karena media ajar digital merupakan salah satu bagian dari media informasi digital yang dibutuhkan saat ini (Sitompul, 2022). Pelatihan pengembangan kompetensi guru di lingkungan Koordinator Wilayah Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Sambas pada KKG juga belum mampu untuk mengakomodasi pengetahuan guru tentang aplikasi teknologi informasi yang seyogianya banyak digunakan untuk pembuatan dan pengembangan media pembelajaran dikarenakan kurangnya tenaga ahli (pelatih) dalam memberikan pelatihan berbasis teknologi informasi kepada guru. Untuk itu diperlukan peningkatan kemampuan pengembangan media pembelajaran seiring dengan tuntutan pembelajaran era revolusi 4.0, dimana Guru harus mampu menyampaikan materi yang mudah dipahami, jelas, berguna dan menarik untuk siswa.

Kemudian Pengetahuan yang di dapat oleh guru dalam membuat media pembelajaran tidak merata bahkan perlu ditingkatkan karena menimbulkan perbedaan cara dalam penyampaian materi pembelajaran kepada para peserta didik. Untuk mengatasi masalah tersebut dibutuhkan peran serta perguruan tinggi di sambas dalam berbagi pengetahuan untuk peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis video yang lebih menarik (Fatikh, 2019). Solusinya melalui pelatihan pembuatan media ajar digital berbasis *sparkol videoscribe* (Kholidin, 2017). Aplikasi ini memuat fitur-fitur multimedia yang menarik dimana terdapat penggabungan animasi, video dan audio di dalamnya (Munawwarah, 2019;Widiari & Astawan, 2021). Tujuan pengabdian ini adalah untuk melatih guru dalam membuat media pembelajaran digital berbentuk video menggunakan aplikasi *sparkol videscribe*. Manfaatnya dapat mengembangkan dan membuat media pembelajaran digital dalam bentuk animasi video pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran di kelas (Ardhianti, 2022).

## METODE

Pelaksanaan kegiatan pelatihan dilaksanakan pada tanggal 10 September 2022, dimulai jam 08.00 sampai dengan 15.00 WIB, yang dihadiri oleh 32 Guru Sekolah Dasar Negeri dan Swasta di lingkungan Koordinator Wilayah Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Sambas. Kegiatan ini dilaksanakan di laboratorium komputer program studi teknik multimedia politeknik negeri sambas yang melibatkan 2 orang dosen jurusan manajemen informatika Politeknik Negeri Sambas dibantu 3 orang panitia pelaksana dari mahasiswa program studi teknik multimedia.

Secara umum, materi yang diberikan pada pelatihan adalah pengenalan aplikasi *sparkol video scribe*, praktek langsung pembuatan media pembelajaran digital berbasis *sparkol videoscribe* mulai

dari pembuatan akun, pengenalan tampilan dalam aplikasi, pembuatan materi pembelajaran dalam bentuk teks, gambar, audio dan video sampai pada hasil terakhir yaitu menghasilkan media pembelajaran berbasis *videoscribe*. Sebelum terlaksananya kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran digital berbasis sparkol *videoscribe* ini dilakukan tahapan persiapan yaitu:

1. Tim pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat, berkoordinasi dengan Mitra dalam hal ini koordinator wilayah dinas Pendidikan dan kebudayaan sambas.
2. Melakukan identifikasi permasalahan mitra, yang secara umum disimpulkan kurangnya pelatihan mengenai pembuatan media pembelajaran
3. Penentuan lokasi, waktu dan lamanya kegiatan pelatihan bersama tim .
4. Melakukan penentuan jumlah peserta yang akan mengikuti pelatihan dan persiapan materi yang akan disampaikan.

Adapun metode Kegiatan dalam pelatihan ini adalah sebagai berikut :

a. Metode Ceramah

Metode ceramah digunakan untuk menjelaskan tentang aplikasi *videoscribe* yang akan digunakan untuk pembuatan media pembelajaran digital nantinya.

b. Metode Demonstrasi

Pada bagian ini, pelaksana pengabdian memberikan penjelasan dan memperlihatkan media pembelajaran berbasis sparkol *videoscribe* yang sudah ada dan fitur atau konten apa saja yang ada dalam media pembelajaran tersebut.

c. Metode Praktik

Pada metode ini peserta akan diajarkan secara langsung bagaimana membuat media pembelajaran berbasis sparkol *videoscribe* sampai selesai dan bisa dilihat secara langsung.

d. Metode Tanya Jawab

Pada tahapan ini narasumber memberikan kesempatan kepada peserta untuk bertanya hal yang kurang dipahami pada saat pelatihan.

Untuk mengukur keberhasilan pelatihan pembuatan media pembelajaran digital berbasis *sparkol videoscribe* ini dilakukan Teknik evaluasi melalui pretest di awal pelatihan dan post test di akhir pelatihan dengan menggunakan pertanyaan yang dibagikan melalui google form. Kemudian memberikan kuisiner berupa umpan balik dari pelaksanaan kegiatan pelatihan ini

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran digital berbasis sparkol *videoscribe* untuk guru-guru di lingkungan koordinator wilayah Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Sambas berjalan dengan baik. Adapun rangkaian kegiatan sampai akhir pelatihan sebagai berikut :

Pada sesi 1 pukul 07.30 – 09.00 wib : dimulai kata sambutan dari ketua Tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) : Noferianto Sitompul, S.Kom., M.Kom dan Ketua Jurusan Manajemen Informatika bapak Vanie Wijaya, S.Kom., M.Cs mewakili Politeknik Negeri Sambas, dalam sambutannya keduanya sama mengatakan bahwa kegiatan ini merupakan salah satu kegiatan Tri Dharma seorang Dosen yang dalam perguruan tinggi yang saat ini memberikan kontribusi untuk peningkatan kompetensi guru-guru dilingkungan koordinator wilayah dinas Pendidikan dan kebudayaan sambas, dan berpesanan semoga kerjasama yang sama terus terjalin.



Gambar 1. Ketua PKM memberikan Kata Sambutan Pelatihan



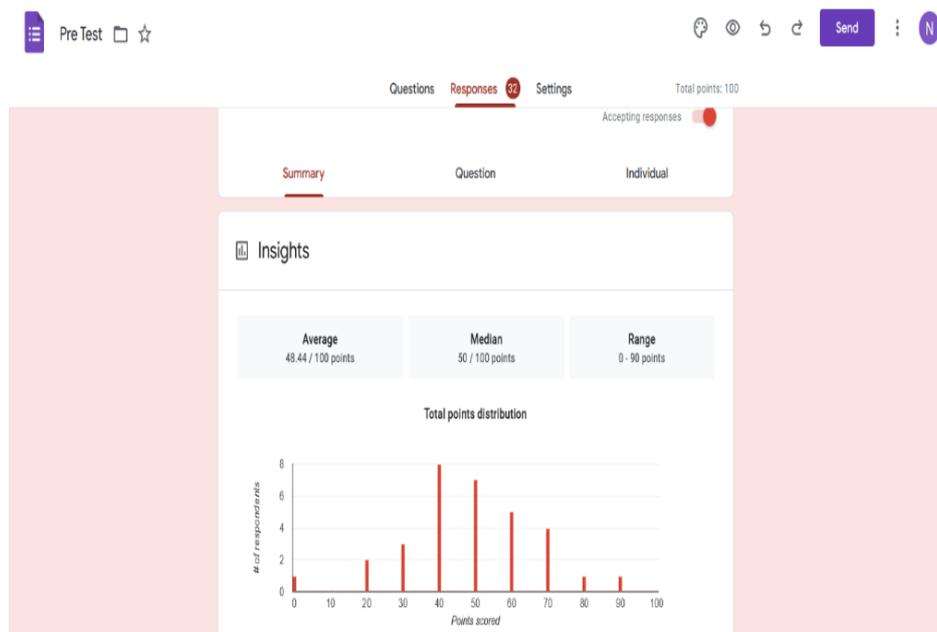
Gambar 2. Ketua Jurusan MIF memberikan Kata Sambutan Pelatihan

Selanjutnya kata sambutan dari Pelaksana Tugas koordinator wilayah Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Sambas bapak Maskur Syafaruddin, S.Pd.SD., M.Pd. Dalam sambutannya :”menyambut baik kegiatan pelatihan ini dan sangat berguna bagi guru-guru dilingkungan korwil dinas Pendidikan dan kebudayaan sambas terkhusus dalam peningkatan kemampuan kompetensi guru dibidang teknologi informasi.



Gambar 2. Plt. Korwil Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Sambas memberikan Kata Sambutan

Pada sesi kedua pukul 09.00 – 11.30 wib : diawali dengan memberikan pretest untuk mengukur pengetahuan peserta apakah sudah mengetahui atau pernah menggunakan aplikasi *videoscribe* ini dalam pembuatan media pembelajaran. Kegiatan pretest ini dipandu oleh tim PKM dalam hal ini bapak vanie Wijaya, S.Kom., M.Cs. Terdapat 32 peserta pelatihan yang berasal dari 32 SD Negeri dan Swasta di lingkungan kecamatan sambas yang mengisi pretest melalui google form yang dibagikan oleh panitia PKM. Hasil sementara yang diperoleh oleh peserta pelatihan dapat di lihat dari gambar berikut ini :



Gambar 3. Hasil Pre test 32 Peserta Pelatihan

Dari hasil rata-rata nilai yang di dapat oleh 32 peserta yaitu: 48.33, dapat disimpulkan bahwa pengetahuan peserta pelatihan dalam memanfaatkan aplikasi videoscribe dalam pembuatan media pembelajaran digital, masih perlu ditingkatkan. Inilah yang menjadi tujuan dilakukannya pelatihan ini. Pembuatan media pembelajaran digital ini dilanjutkan dengan pemaparan singkat mengenai teori media pembelajaran oleh TIM PKM dalam hal ini dibawakan oleh Sri Wahyuni, S.Kom., M.Cs. selanjutnya praktikum pembuatan media pembelajaran dilanjutkan oleh ketua TIM PKM Noferianto Sitompul, S.Kom,, M.Kom. Dalam materi ini disampaikan, pada pembuatan media pembelajaran digital berbasis *sparkol videoscribe* terlebih dahulu, melakukan pendaftaran akun videoscribe secara online, kemudian melakukan instalasi aplikasi *videoscribe* secara offline di PC masing-masing agar bisa digunakan. Materi selanjutnya adalah pengenalan fitur-fitur yang ada dalam aplikasi *sparkol videoscribe*, menyisipkan materi pembelajaran dengan pemanfaatan objek teks dan melakukan penyisipan gambar ke tampilan kerja di aplikasi *sparkol videoscribe*. Dalam kegiatan pelatihan ini, para peserta satu per satu dipandu secara baik oleh tim PKM. Kegiatan ini disambut antusias oleh guru-guru SD Negeri dan Swasta di lingkungan Koordinator Wilayah Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Sambas.



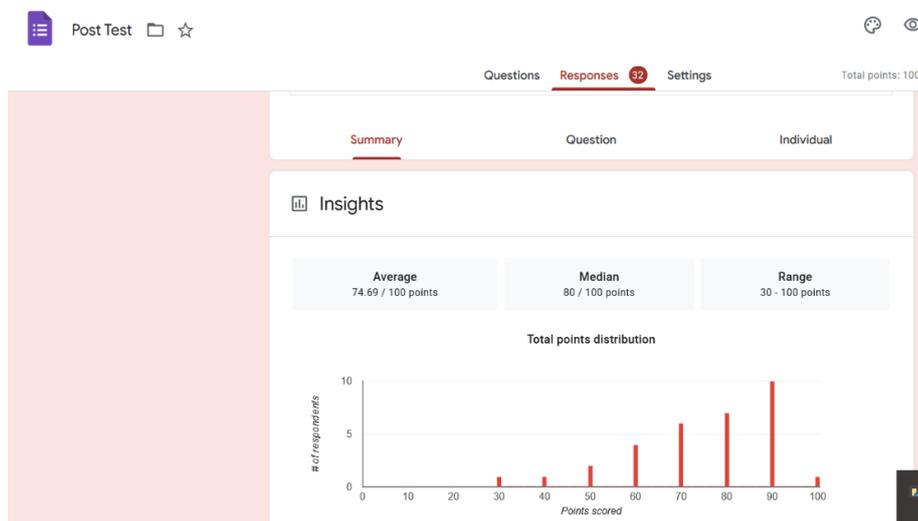
Gambar 4. Suasana Kegiatan Pelatihan

Pada sesi yang ketiga pukul 12.30 – 15.00 : para peserta mendapatkan materi tentang penyisipan audio dan video untuk menambah tampilan media pembelajaran menjadi semakin baik. Materi audio yang ditambah ini merupakan rekaman penjelasan materi pembelajaran yang dapat langsung direkam di aplikasi *sparkol videoscribe* menggunakan micropon yang terdapat pada komputer pelatihan. Untuk materi yang berbentuk video, guru terlebih dahulu merekam diluar aplikasi kemudian ditambahkan ke aplikasi *sparkol videoscribe*. Setelah semua objek selesai, pemateri memberikan materi terakhir yaitu Bagaimana menghasilkan media pembelajaran digital yang sudah dirancang sebelumnya menjadi media pembelajaran dalam hal ini berbasis *videoscribe*. Materi ini disebut dengan render (mengabung semua objek) yang ada di aplikasi *sparkol videoscribe*. Media pembelajaran digital, hasil render berupa media pembelajaran dari pelatihan peserta dapat dilihat dari gambar berikut :



Gambar 5. Media Pembelajaran Digital hasil buatan dari Guru

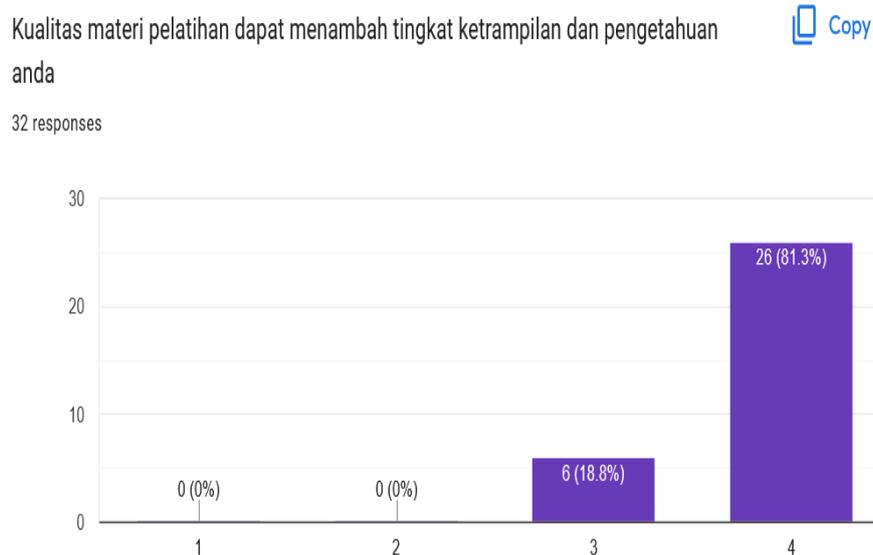
Disela-sela pelatihan, narasumber tetap memberikan kesempatan kepada peserta untuk bertanya apabila ada hal yang tidak diketahui seputar pemahaman materi pembuatan media pembelajaran digital ini. Di akhir kegiatan, TIM PKM melakukan evaluasi terhadap pengetahuan dan praktikum yang sudah dilakukan oleh peserta pelatihan dengan melaksanakan Post-test untuk mengukur pemahaman peserta pelatihan setelah mengikuti dan menghasilkan video pembelajaran hasil dari pelatihan ini melalui google form yang link nya sudah dibagikan kepada peserta. Hasil dari post-test peserta pelatihan dapat dilihat dari gambar berikut :



Gambar 6. Hasil Post-Test Peserta Pelatihan

Dari hasil post-test peserta pelatihan, rata-rata nilai yang di dapat adalah 74.69 dari nilai pretest di awal yaitu : 48.44. Dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pengetahuan dari guru selama mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran digital ini. Terlihat semua peserta yang hadir mampu menyelesaikan tugas praktikum yang diberikan. Diharapkan nantinya peserta pelatihan dapat menerapkan pengetahuan ini dalam pembelajaran di kelas nantinya.

Setelah selesai post-test dilakukan pengisian kuisisioner berupa umpan balik dari peserta pelatihan terhadap kegiatan pelatihan yang telah dilakukan. Adapun hasil umpan balik dari peserta pelatihan dapat dilihat dari gambar berikut :



Gambar 7. Umpan Balik dari peserta pelatihan

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran digital berbasis sparkol videoscribe ini dapat diterima oleh peserta pelatihan

Sebagai penutup dilakukan foto Bersama peserta pelatihan dengan tim PKM Politeknik Negeri Sambas. Akhir kata dari TIM PKM, semoga kegiatan yang dilakukan ini bermanfaat bagi guru-guru disekolah masing-masing dan tetap akan berkelanjutan.



Gambar 8. Foto Bersama TIM PKM dengan peserta pelatihan

## KESIMPULAN

Dari hasil kegiatan yang sudah dilakukan, mitra serta peserta pelatihan sangat antusias mengikuti kegiatan pelatihan ini, terlihat dari peserta yang hadir mencapai 100 % dari undangan. Selain itu antusias peserta pelatihan dalam hal menanyakan pertanyaan terkait materi juga tinggi. Hal tersebut mencerminkan keinginan belajar yang tinggi dari para peserta pelatihan. Kemudian guru telah mampu mengembangkan bahan ajar atau media pembelajaran digital berbasis *sparkol videoscribe* yang menarik, interaktif, efektif dan efisien untuk mendukung pembelajaran. Dari hasil evaluasi yang telah dilakukan perlu diadakan kegiatan yang sama dengan tema pelatihan yang berbeda, yang dilaksanakan setiap tahun agar pengetahuan dan kompetensi guru lebih meningkat lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardhianti, F. (2022). Efektifitas penggunaan video sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 1(1), 5–8. <https://doi.org/10.55904/nautical.v1i1.95>
- Fatih. (2019). Media Pembelajaran. *Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99. <http://ejournal.kopertais4.or.id>
- Jediut, M., Sennen, E., Ameli, C. V., Pgsd, P., Santu, U., Ruteng, P., Jend, J., & Yani, A. (2021). MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SD SELAMA PANDEMI COVID-19 MOTIVATION OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS DURING THE COVID-19 PANDEMIC 2(2), 1–5.
- Kholidin. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program Video Scribe Sparkol Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Institusi*, 06(12), 21.
- Munawwarah, R. Al. (2019). Sparkol videoscribe sebagai media pembelajaran. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 5(2), 430–437.
- Setyawati, P., Erawan, E., Zulfiani, D., & Pendidikan, M. (2020). Peran Pengawas Sekolah Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Sekolah Dasar Negeri 002 Kecamatan Loa Janan. *EJournal Administrasi Negara*, 8(3), 9208–9220. [https://ejournal.ap.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2020/07/Jurnal Putri Setyawati \(07-01-20-04-42-18\).pdf](https://ejournal.ap.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2020/07/Jurnal_Putri_Setyawati_(07-01-20-04-42-18).pdf)
- Sitompul, N. (2022). *Pendampingan Pembuatan Media Digital Pendukung Kepengawasan Pendahuluan*. 3(3), 548–556.
- Studi, P., & Ilmu, M. (2019). *Program Studi Magister Ilmu Pemerintahan Program Pascasarjana Universitas Islam Riau*.
- Widiari, L. E. R., & Astawan, I. G. (2021). Ecosystem Learning with Sparkol Videoscribe-Based Learning Media. *International Journal of Elementary Education*, 5(2), 231. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i2.34731>
- Wijaya, A. M., Arifin, I. F., & Badri, M. Il. (2021). Media Pembelajaran Digital Sebagai Sarana Belajar Mandiri Di Masa Pandemi Dalam Mata Pelajaran Sejarah. *SANDHYAKALA Jurnal Pendidikan Sejarah, Sosial Dan Budaya*, 2(2), 1–10. <https://doi.org/10.31537/sandhyakala.v2i2.562>