

# Optimalisasi Media Pembelajaran Video Bantuan Aplikasi Videoscribe Sparkol Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Unismuh

<sup>1)</sup>Akram\*, <sup>2)</sup>Nasir, <sup>3)</sup>Rauddin, <sup>4)</sup>Sadriana Ayu, <sup>5)</sup>Sunarti Rasdin  
<sup>1,2,3,4,5)</sup>Teknologi Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Makassar. Indonesia  
Email Corresponding: [akram@unismuh.ac.id](mailto:akram@unismuh.ac.id)\*

## INFORMASI ARTIKEL (10PT)

## ABSTRAK (10PT)

### Kata Kunci:

Media Pembelajaran Video  
Videoscribe Sparkol  
Media  
Pembelajaran  
Video

Permasalahan yang terjadi pada mahasiswa dalam membuat media pembelajaran video, menjadi salah satu tujuan pelaksanaan program kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini, yaitu untuk lebih mengoptimalkan pembuatan media pembelajaran video berbantuan aplikasi videoscribe sparkol untuk mahasiswa program studi Pendidikan guru sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah ceramah, demonstrasi, praktik serta tanya jawab. peserta yang mengikuti kegiatan ini merupakan mahasiswa PGSD Universitas Muhammadiyah Makassar yang berjumlah 19 orang. Adapun hasil dari kegiatan yang telah dilaksanakan menyatakan bahwa peserta mudah memahami dan mengerti terhadap materi yang diberikan serta bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil pengabdian kepada Masyarakat menunjukkan bahwa: (1) telah memahami penggunaan media pembelajaran videoscribe sparkol, (2) peserta merasa puas dengan kegiatan pengabdian yang dilaksanakan. Pelatihan dapat meningkatkan kemampuan dalam mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran video dengan aplikasi videoscribe sparkol dalam pembelajaran.

## ABSTRACT

### Keywords:

Video Learning Media  
Videoscribe Sparkol  
Media  
Learning  
Video

The problems that occur in students in making video learning media are one of the objectives of implementing this Community Service activity program, namely to further optimize the creation of video learning media assisted by the videoscribe sparkol application for elementary school teacher education study program students. The methods used in this training are lectures, demonstrations, practices and questions and answers. The participants who participated in this activity were PGSD students of the University of Muhammadiyah Makassar, totaling 19 people. The results of the activities that have been carried out state that participants easily understand and understand the material provided and are useful for learning activities. Based on the results of community service, it shows that: (1) have understood the use of videoscribe sparkol learning media, (2) participants are satisfied with the service activities carried out. Training can improve the ability to optimize the use of video learning media with the videoscribe sparkol application in learning

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



## I. PENDAHULUAN

Teknologi dan ilmu pengetahuan berkembang dengan cepat di era digital saat ini. Dengan perkembangan ini, informasi dan pengetahuan tersebar luas ke seluruh dunia. Teknologi telah menjadi bagian yang sangat penting dari kehidupan manusia di era komputer dan internet ini. Pada dasarnya, teknologi adalah proses untuk menghasilkan nilai tambahan dari produk yang dibuat dengan cara yang menguntungkan. Dalam kehidupan sehari-hari, manusia telah dipengaruhi dan diubah oleh teknologi, saat ini peserta didik dalam kesehariannya menggunakan teknologi digital. Sehingga dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, penggunaan media pembelajaran menjadi sangat penting. menurut Wijaya (2021) media pembelajaran yang memiliki teknologi digital yang sifatnya kebaruan sangat diminati rata-rata oleh peserta didik. Oleh karena itu, untuk mencapai hasil yang baik dari pembelajaran maka penggunaan media pembelajaran harus lebih di optimalkan oleh guru dan siswa. Sejalan dengan pendapat Akram, dkk (2022) bahwa perkembangan teknologi informasi di bidang pendidikan, menuntut sumber daya manusia

4864

untuk mampu bersaing dan kreatif dalam memanfaatkan teknologi informasi tersebut untuk meningkatkan kompetensinya. Begitupun dengan pendapat Nasir, dkk. (2022) mengatakan bahwa sebagai seorang pendidik dituntut untuk membuat inovasi media pembelajaran agar proses penyampaian pesan/materi lebih mudah dan peserta didik juga lebih antusias dalam menerima materi.

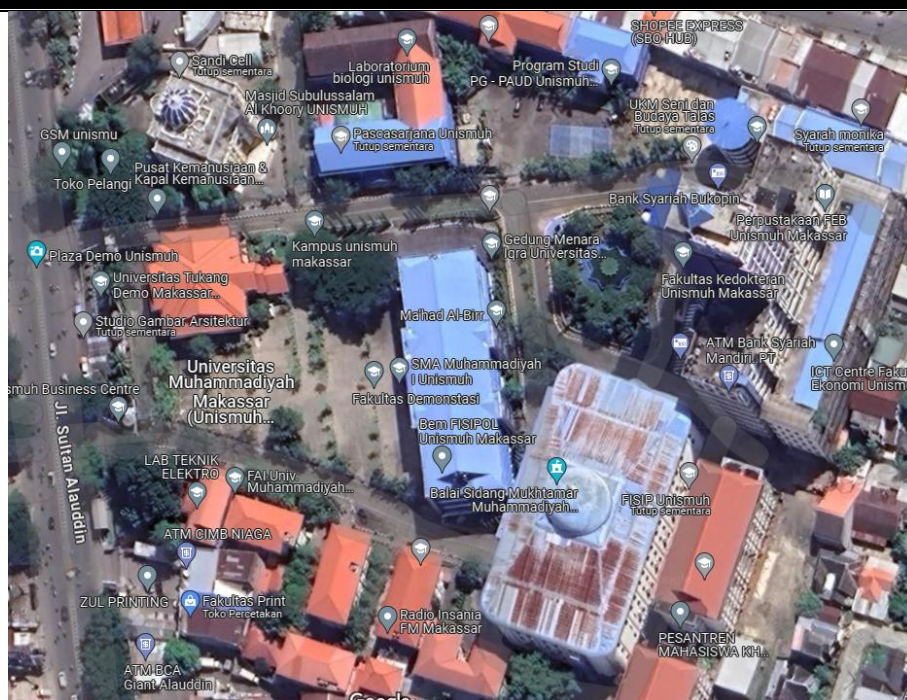
Nurmawati. Dkk. (2022), Media merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya. Arsyad dalam Widya Kurniawati (2018), menyatakan hal yang sama, mendefinisikan media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud pengajaran. Menurut Akram, Yulhan (2022) penerapan media pembelajaran video perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran video mampu membentuk suasana belajar baru kepada siswa, dengan bantuan video pembelajaran siswa mampu melihat materi Pelajaran di mana saja dan kapan saja. Sejalan dengan Sutjipto (2016) mengatakan bahwa keuntungan dalam menggunakan media video saat proses pembelajaran dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar siswa ketika membaca, berdiskusi, praktik, selain itu, dengan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat disaksikan secara berulang jika diperlukan. Salah satu bentuk media video yang dapat digunakan yaitu dengan bantuan aplikasi *videoscribe sparkol*. Menurut Nurhikmah H, Abdul Malik Ramli, Baso Asrul N Bena, Lutfi B, Istar Al-Fatih Malik Nur (2023) menyatakan bahwa aplikasi *videoscribe Sparkol* merupakan media pembelajaran video animasi yang terdiri dari kumpulan gambar diam yang digabungkan untuk membentuk video lengkap. Lindsay (2015) menyatakan bahwa *videoscribe* merupakan *software* yang bisa digunakan dalam membuat *design* animasi berlatar putih (*whiteboard animation*) dengan tampilan yang menarik dan mudah digunakan. Aplikasi *videoscribe sparkol* dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat membantu tenaga pendidik dalam menjelaskan atau mengilustrasikan materi pembelajaran yang kompleks atau abstrak saat proses pembelajaran. Selain itu, dengan bantuan *videoscribe sparkol* mampu membuat suasana belajar menjadi menyenangkan sehingga peserta didik lebih tertarik untuk fokus dalam belajar. Media pembelajaran video dengan bantuan *videoscribe sparkol* juga dapat membantu peserta didik untuk belajar mandiri, apalagi media pembelajaran *videoscribe sparkol* mudah diakses secara *online* maupun *offline* melalui *smartphone*, laptop atau komputer.

Pemanfaatan media teknologi digital di bidang pendidikan dapat mendukung proses pembelajaran, selain untuk meningkatkan efektifitas dan kualitas pembelajaran tetapi juga untuk meningkatkan penguasaan teknologi digital baik bagi tenaga pendidik maupun peserta didik sebagai bekal hidup di era teknologi yang berkembang dengan cepat. dengan pemanfaatan dan pemberdayaan media teknologi digital, dapat menghasilkan kepuasan mahasiswa, terkhusus pada mahasiswa PGSD Unismuh Makassar.

Untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa PGSD dalam membuat media pembelajaran video yang unik, inovatif dan menumbuhkan kreatifitas, maka dosen-dosen Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Unismuh Makassar melaksanakan Pengabdian kepada Masyarakat secara online dengan tema “Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Video Dengan Bantuan Aplikasi *Videoscribe Sparkol* Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Unismuh”. Dalam kegiatan pengabdian ini akan dibahas bagaimana merancang media pembelajaran dengan batun aplikasi *Videoscribe Sparkol*. Tujuan dilaksanakan pengabdian ini untuk memberikan pemahaman dan keterampilan mahasiswa PGSD dalam membuat media pembelajaran video yang unik dan inovatif.

## II. MASALAH

Permasalahan yang terjadi berdasarkan dari observasi awal dilokasi tujuan pelaksanaan pengabdian kepada Masyarakat, sebagai calon pendidik dalam hal ini merupakan mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dengan memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis digital sangat dibutuhkan. Dari hasil observasi tersebut ditemukan bahwa mahasiswa PGSD belum memahami cara pembuatan media pembelajaran video dengan bantuan aplikasi *videoscribe*. Maka dari itu perlu adanya pelatihan dalam membuat media pembelajaran video dengan bantuan aplikasi *videoscribe*. Pelatihan dilaksanakan secara daring dengan jumlah peserta berjumlah 19 orang mahasiswa PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.



Gambar 1. Lokasi Kegiatan

### III. METODE

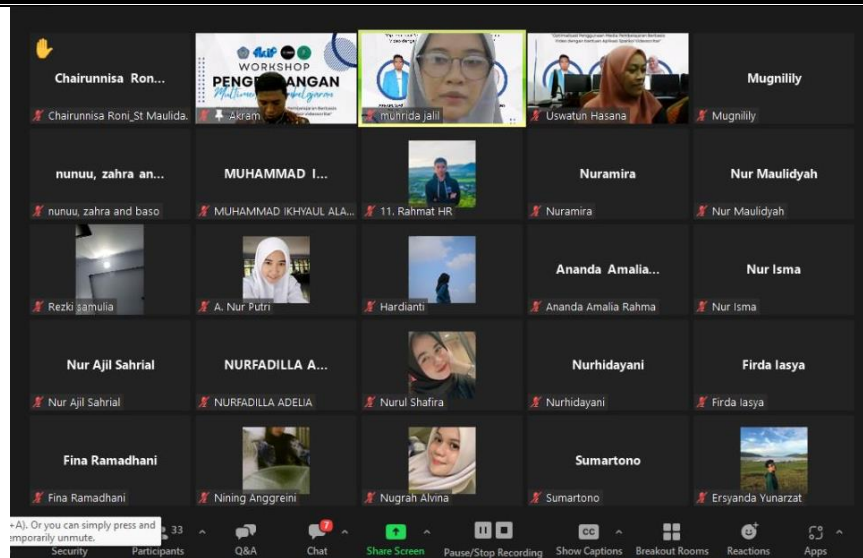
Metode yang digunakan dalam kegiatan pelatihan ini dengan metode ceramah, diskusi interaktif dan tanya jawab dengan peserta melalui daring. Pada kegiatan pengabdian ini ada beberapa tahapan yang dilakukan, yaitu:

1. Tahap persiapan, tim pengabdian yang terdiri dari beberapa dosen dan menyusun materi yang akan diberikan selanjutnya melakukan registrasi peserta yang akan mengikuti pelatihan untuk diberikan sertifikat.
2. Tahap pelaksanaan, penyampaian materi yang terdiri dari beberapa materi yaitu (1) pengenalan Media, (2) Mengembangkan Alat Ukur Multimedia Pembelajaran, (3) Penentuan Model Pengembangan Multimedia Pembelajaran, (4) Pengenalan Aplikasi *Videoscribe Sparkol*, (5) Pembuatan Media Pembelajaran *Videoscribe Sparkol*. Setelah pemberian materi dilakukan diskusi dan tanya jawab. Setelah itu peserta diberikan tugas untuk membuat media pembelajaran video dengan bantuan *videoscribe* dan harus diselesaikan untuk persyaratan pengambilan sertifikat.
3. Tahap Evaluasi, pada tahap ini peserta diberikan angket untuk memberikan respon terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat dan menjadi bahan evaluasi tim untuk kegiatan pengabdian selanjutnya.

### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 26 Juni 2023 secara daring. Kegiatan ini diikuti oleh 19 peserta. Pesertanya terdiri dari mahasiswa PGSD Unismuh Makassar. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa PGSD dalam membuat media pembelajaran video yang unik, inovatif dan menumbuhkan kreatifitas dengan aplikasi *Videoscribe Sparkol*.

Berikut beberapa gambaran dari hasil dari pelatihan penggunaan media pembelajaran video dengan aplikasi *Videoscribe Sparkol*.



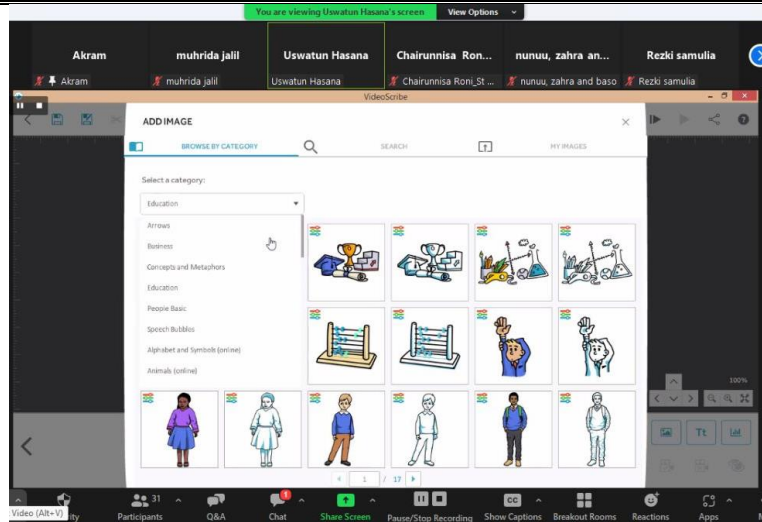
Gambar 2. Pembukaan MC

Kegiatan Pelatihan dimulai dengan pembukaan oleh MC, laporan kegiatan ketua pelaksana pengabdian, sambutan ketua program studi PGSD FKIP Unismuh Makassar. Setelah itu di lanjut pemberian materi oleh narasumber.



Gambar 3. Pemaparan materi

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan penyajian beberapa materi. Pertama mahasiswa diperkenalkan dengan pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Materi kedua, mahasiswa dituntun untuk mengembangkan alat ukur multimedia pembelajaran. Selanjutnya materi ketiga, mahasiswa menentukan model pengembangan multimedia pembelajaran. Setelah itu, materi ke empat dan ke lima mahasiswa mulai dikenalkan terkait aplikasi *Videoscribe Sparkol* dan selanjutnya membuat media pembelajaran yang unik, inovatif dengan aplikasi *Videoscribe Sparkol*. Pada akhir kegiatan pengabdian peserta diminta untuk memberikan penilaian terhadap kegiatan pengabdian ini menggunakan angket yang dibagikan melalui *google form*.



Gambar 4 Pengenalan *Videoscribe Sparkol*

Kegiatan pelatihan optimalisasi penggunaan media pembelajaran video dengan bantuan aplikasi *videoscribe sparkol* diterima dengan baik oleh para peserta, terlihat dari antusiasme para peserta mengikuti kegiatan tersebut. Hal ini dilihat bukti dari kehadiran peserta meskipun hanya melalui daring. Adapun hasil akhir dari kegiatan pengabdian ini adalah berupa hasil dari media pembelajaran mahasiswa PGSD dengan tingkat keberhasilan pada persentase 50% dari jumlah peserta. Selain hasil dari pembuatan media pembelajaran, setelah pelatihan dilaksanakan peserta diberikan kuesioner dengan beberapa pernyataan tentang kepuasan terhadap kegiatan pelatihan. Kuesioner terbagi dari beberapa aspek yaitu aspek materi, panitia dan aspek penggunaan media. Adapun yang indikator tingkat kepuasan dengan penilaian berskala sebagai berikut:

- 1 = Sangat Tidak Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 3 = Netral
- 4 = Setuju
- 5 = Sangat Setuju

Hasil pengisian kuesioner oleh peserta kemudian dilakukan penghitungan skor rata-rata setiap aspek. Lebih lengkap dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Kuesioner

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5	Rata-Rata %
1.	Materi sangat bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran	0	0	2	12	5	79
2.	Materi mudah dipahami dan dimengerti	0	0	3	12	4	77
3.	Materi sesuai dengan harapan dan kebutuhan pembelajaran	0	0	5	9	5	76
4.	Materi disampaikan secara sistematis	0	0	4	11	4	76
5.	Pemateri sangat komunikatif	0	0	4	12	3	75
6.	Pemateri menguasai materi dengan sangat baik	0	0	4	9	6	78
7.	Pemateri melakukan diskusi selama kegiatan berlangsung	0	0	5	9	5	76
8.	Aplikasi yang digunakan membingungkan	11	6	2	0	0	85
9.	Aplikasi mudah di pahami	0	0	3	9	7	80
10.	Aplikasi yang digunakan sangat bagus	0	0	3	10	6	79
Jumlah Rata-Rata Persentase %							78.1

Berdasarkan data tabel hasil kuesioner yang dikonversi dalam bentuk skor rata-rata persentase pada setiap aspek adalah 78.1%. sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta kegiatan pelatihan merasa sangat puas dan memberikan dampak yang positif bagi mahasiswa PGSD di FKIP Unismuh Makassar. Selain itu, dengan adanya kegiatan terkait optimalisasi penggunaan media pembelajaran video dengan bantuan aplikasi *Videoscribe Sparkol* dapat meningkatkan keterampilan mahasiswa PGSD dalam membuat media pembelajaran. Kedepannya kegiatan pelatihan penggunaan media pembelajaran dapat dilakukan secara konsisten. Karena jika media pembelajaran digunakan sesuai dengan porsi yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran dan mengikuti intruksi dari pendidik, maka akan berdampak positif pada hasil pembelajaran siswa. (Kasman K, 2021).

## V. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang di dapat dari kegiatan pengabdian yang dilaksanakan di Program Studi PGSD FKIP Unismuh Makassar untuk para peserta adalah kegiatan ini memberikan dampak yang positif bagi mahasiswa PGSD. Mahasiswa mampu membuat media pembelajaran yang unik, inovatif dan menumbuhkan kreatifitas mahasiswa. Serta pemahamannya terkait penggunaan media pembelajaran menjadi meningkat.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada pimpinan fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan, ketua program studi yang telah memberikan kesempatan untuk bekerjasama dalam pelaksanaan pengabdian kepada Masyarakat oleh dosen-dosen teknologi Pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akram, A., Nurindah, N., & Nasir, N. (2022). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Multimedia dalam Meningkatkan Kompetensi Guru di Desa Anrihua Kab. Bulukumba. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 2(1), 223–226. <https://doi.org/10.54082/jamsi.210>
- Akram, A., & Yulhan, Y. (2022). Implementasi Video Pembelajaran Materi Keterampilan Berbicara Siswa. *Jurnal Sinestesia*, 12(2), 715–721. Retrieved from <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/233>
- Kadarwati, S., Hariyono, M., & Dartani, M. Y. R. (2022). Peningkatan kompetensi guru sekolah dasar melalui penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran. *Indonesian Journal Of Community Service*, 2(1), 75-82. <https://ijocs.rcipublisher.org/index.php/ijocs/article/view/163>
- Kasman K. (2021). ANDROID-BASED LEARNING MEDIA IMPLEMENTATION ON INDONESIAN LEARNING OUTCOMES. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10 (01), 1-12. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1311>
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. (2016). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Lindsay, F. (2015). *The Seven Pillars of Storytelling*. Bristol: Sparkol Book
- Nasir, N., Nurindah, N., Rauf, A., Ayu, S., & Hambali, U. (2022). Desain Media Pembelajaran Prakarya Berbasis Smart Apps Creator . *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 5(3), 226-232. <https://doi.org/10.30605/jsgp.5.3.2022.1884>
- Ramli, A. M., Bena, B. A. N., Lutfi, B., & Nur, I. A. F. M. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Video Scribe Secara Online Pada Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) UNM. *PROFICIO*, 4(2), 140-148. <https://doi.org/10.36728/jpf.v4i2.2682>
- Widya Kurniawati et al. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mapel Simulasi Digital Kelas X TKJ. *Edumatic : Jurnal Pendidikan Informatika*, Vol 2, No 2 .e-ISSN 2549 -7472
- Wijaya, A. M., Arifin, I. F., & Badri, M. II. (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>