

Tarsius:

Jurnal Pengabdian Tarbiyah, Religius, Inovatif, Edukatif dan Humanis

Vol. 4 Nomor 1 Tahun 2022

ISSN XXX-XXX (Online) ISSN XXX-XXX (Print)

Tersedia Online di <http://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/tarsius>

Pendampingan Aplikasi Sparkol Videoscribe Di MIS Baitul Makmur Kotamobagu

Wadan Y Anuli

Institut Agama Islam Negeri Manado, Sulawesi Utara, Indonesia
Jl. Dr. S.H. Sarundajang Kawasan Ring Road I Kota Manado, 95128
E-mail: wadan.anuli@iain-manado.ac.id

Mutmainah

Institut Agama Islam Negeri Manado, Sulawesi Utara, Indonesia,
Jl. Dr. S.H. Sarundajang Kawasan Ring Road I Kota Manado, 95128
E-mail: mutmainah@iain-manado.ac.id

Andi Asma

Institut Agama Islam Negeri Manado, Sulawesi Utara, Indonesia
Jl. Dr. S.H. Sarundajang Kawasan Ring Road I Kota Manado, 95128
E-mail: wadan.anuli@iain-manado.ac.id

Djuhria Waladiri

Institut Agama Islam Negeri Manado, Sulawesi Utara, Indonesia
Jl. Dr. S.H. Sarundajang Kawasan Ring Road I Kota Manado, 95128
E-mail: djuhria.waladiri@gmail.com

Abstrak

Pendampingan Penggunaan Aplikasi *Sparkol Videoscribe* pada guru di MIS Baitul Makmur Kotamobagu. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana hasil belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran *sparkol videoscribe* pada siswa kelas III di MIS Baitul Makmur Kotamobagu. Dengan demikian dalam pendampingan ini tim membatasi permasalahan yang mencangkup tentang penggunaan media pembelajaran *sparkol videoscribe* pada guru di MIS Baitul Makmur Kotamobagu. Dalam hasil pengamatan diperoleh kondisi situasi pembelajaran sebelum diberikan suatu pendampingan dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *sparkol videoscribe* yaitu situasi pembelajaran dalam kelas masih kurang. Hal ini disebabkan karena guru masih terbilang jarang menggunakan media dalam proses pembelajaran dan masih menggunakan metode ceramah yaitu guru menjelaskan dan siswa hanya sebagai pendengar yang membuat siswa menjadi pasif dan monoton tanpa adanya timbal balik.

Kata Kunci : Aplikasi, *Videoscribe*, *Sparkol*

Abstract

Assistance In The Use Of The Sparkol Videoscribe Application For Teachers At Mis Baitul Makmur Kotamobagu. The Formulation Of The Problem In This Study Is How The Student Learning Outcomes After The Application Of Sparkol Videoscribe Learning Media To Third Grade Students At Mis Baitul Makmur Kotamobagu. Thus, In This Assistance, The Team Limited The Problems That Included The Use Of Sparkol Videoscribe Learning Media For Teachers At Mis Baitul Makmur Kotamobagu. In The Results Of Observations Obtained The Condition Of The Learning Situation Before Being Given An Assistance Using The Sparkol Videoscribe Application Learning Media, Namely The Learning Situation In The Classroom Is Still Lacking. This Is Because Teachers Still Rarely Use Media In The Learning Process And Still Use The Lecture Method, Namely The Teacher Explains And Students Only As Listeners Which Makes Students Passive And Monotonous Without Any Reciprocity.

Keywords: *Application, Videoscribe, Sparkol*

Tarsius:

Jurnal Pengabdian Tarbiyah, Religius, Inovatif, Edukatif dan Humanis

Vol. 4 Nomor 1 Tahun 2022

ISSN XXX-XXX (Online) ISSN XXX-XXX (Print)

Tersedia Online di <http://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/tarsius>

PENDAHULUAN

Media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting dalam pembelajaran karena pada dasarnya proses pembelajaran merupakan proses komunikasi membutuhkan media. Tanpa media, proses komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran tidak akan berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Perkembangan teknologi saat ini mendorong perubahan dalam segala bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pendidikan dalam ruang lingkup sempit merujuk pada proses pembelajaran di kelas yang diselenggarakan oleh pendidik. Pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan jaman sekarang harus mengintegrasikan dengan teknologi informasi dan komunikasi sehingga pendidik harus mempunyai kemampuan dalam mengembangkan media berbasis teknologi (J, 2016).

Proses pemberian informasi antara guru dan peserta didik hanya melalui bahasa verbal sebagai media utama dalam penyampaian materi belajar dapat menimbulkan ketergantungan pada guru sebagai sumber belajar, selain itu dapat menimbulkan verbalisme, hal ini dikarenakan peserta didik tidak mengalami atau melihat langsung materi yang diajarkan.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dengan memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit. Hal ini sesuai dengan pendapat Jerome S. Bruner bahwa siswa belajar melalui tiga tahapan yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik. Tahap enaktif yaitu tahap dimana siswa belajar dengan memanipulasi benda-benda konkrit.

Aplikasi *sparkol videoscribe* merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Dengan karakteristik yang unik, aplikasi *sparkol videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran. Fitur yang disediakan oleh aplikasi ini sangat beragam sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan mata pelajaran yang diinginkan. Selain menggunakan desain yang telah disediakan di dalam aplikasi pengguna dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan kemudian diimpor ke dalam aplikasi tersebut (Susanto, 2016)

Pembelajaran harus dapat mengikuti perkembangan zaman sekaligus untuk meningkatkan gairah belajar peserta didik maka seorang pendidik harus lebih cermat memilih antara kedua teknologi terbaru yaitu teknologi komputer dan teknologi gabungan yang melibatkan cetak, audio visual maupun komputer. Selain itu, sebelum menggunakan media pembelajaran tersebut sudah sepantasnya seorang pendidik harus mampu menguasai penggunaan teknologi media tersebut agar tersampaikan dengan baik kepada peserta didik.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan yang dilaksanakan berupa Pendampingan kepada siswa. Langkah selanjutnya adalah penyusunan materi pengabdian dan penetapan jadwal kegiatan pengabdian.

Adapun waktu pelaksanaan kegiatan ini dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 14 Mei 2022 diluar jam pembelajaran sekolah oleh kelas III MI Baitul Makmur Kotamobagu.

Tarsius:

Jurnal Pengabdian Tarbiyah, Religius, Inovatif, Edukatif dan Humanis

Vol. 4 Nomor 1 Tahun 2022

ISSN XXX-XXX (Online) ISSN XXX-XXX (Print)

Tersedia Online di <http://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/tarsius>

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang berarti sesuatu yang terletak di tengah (antara dua pihak kutub) atau suatu alat. Dalam *webster dictionary* Media atau medium adalah segala sesuatu yang terletak di tengah dalam bentuk jenjang atau alat apa saja yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dua pihak atau dua hal. Oleh karena itu media pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan.

Media adalah grafik, fotografik, elektronik atau alat-alat mekanik untuk menyajikan memproses dan menjelaskan informasi lisan atau visual. Smaldino, dkk mengatakan bahwa media adalah suatu alat komunikasi dan sumber informasi. Berasal dari bahasa latin yang berarti antara menunjukkan pada segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima pesan. Dikatakan media pembelajaran bila segala sesuatu tersebut membawakan pesan untuk suatu tujuan pembelajaran. Konsep media pembelajaran mempunyai dua segi yang satu sama lain saling menunjang, yaitu perangkat keras (*hardware*) dan materi atau bahan yang disebut perangkat lunak (*software*) (Aris Shoimin, 2014).

Manfaat Media Pembelajaran

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi langsung antara murid dan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai bakat dan kemampuan visual auditorium dan konektivitasnya.
- 5) Pembelajaran lebih jelas dan menarik sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar.

Pengertian Aplikasi Sparkol Videoscribe

Sparkol Videoscribe merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Dengan karakteristik yang unik, sparkol videoscribe mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran. Fitur yang disediakan oleh software ini sangat beragam sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan mata pelajaran yang diinginkan. Selain menggunakan desain yang telah disediakan di dalam software, pengguna dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan kemudian diimport ke dalam software tersebut. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan *dubbing* dan memasukan suara sesuai kebutuhan untuk membuat video.

Sparkol videoscribe adalah *software* untuk menggunakan animasi papan tulis secara otomatis. Sparkol videoscribe muncul tahun 2012 yang dibuat oleh sparkol perusahaan United Kingdom. Sparkol videoscribe mengembangkan *Adobe Flash* dan menghasilkan *QuickTime* video dan *flash video*. *Software* ini menggunakan *cloud* untuk penyimpanannya. Selain *QuickTime* dan *Falsh video* bisa dihasilkan dengan format gambar JPEG dan PNG.

Sparkol videoscribe mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara dan *design* yang menarik sehingga peserta didik mampu menikmati proses

Tarsius:

Jurnal Pengabdian Tarbiyah, Religius, Inovatif, Edukatif dan Humanis

Vol. 4 Nomor 1 Tahun 2022

ISSN XXX-XXX (Online) ISSN XXX-XXX (Print)

Tersedia Online di <http://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/tarsius>

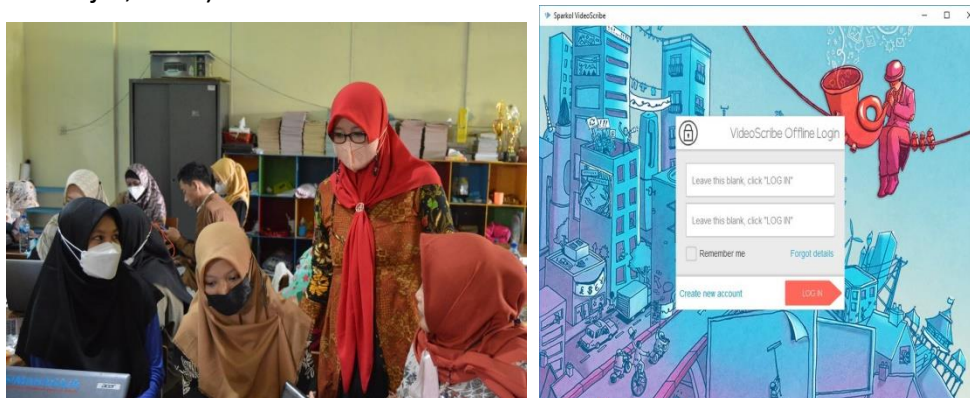
pembelajaran. Fitur yang disediakan oleh *software* ini sangat beragam sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan mata pelajaran yang diinginkan.

Kegunaan Dari Sparkol Videoscribe

Sparkol videoscribe bisa digunakan untuk keperluan bisnis online. Ide marketing bisa diaplikasikan lewat sparkol videoscribe.

Sparkol videoscribe bisa digunakan untuk pendidik/guru atau dosen sebagai pengantar pembelajaran. Sparkol videoscribe untuk presentasi keperluan pendidik maupun peserta didik.

Menunjukkan kemampuan berpikir dan mengkobinasikannya melewati video animasi (Putranto & Belajar, 1907)



Gambar. Foto Pendampingan dan Tampilan Aplikasi Sparkol

Ada beberapa kelebihan dan kekurangan dari pengguna *sparkol videoscribe* sebagai media pembelajaran maka akan sangat bijaksana jika dalam penggunaannya kita menggunakan pemikiran yang matang. Disamping manfaatnya yang sangat besar bagi pesereta didik karena mampu untuk meningkatkan gairah belajar mereka dengan menggunakan teknologi gabungan (*audio visual* dan komputer) tidak bisa pula dikesampingkan bahwa dalam menggunakan media ini membutuhkan peralatan yang lengkap dan bisa saja menggunakan biaya yang relative mahal jika dibandingkan dengan menggunakan media cetak saja (Ahmad Susanto, 2014). Media pembelajaran yang dapat mendukung dan mengatasi permasalahan tersebut salah satunya adalah sparkol videoscribe. Sparkol videoscribe merupakan aplikasi berbasis web yang disediakan pengguna untuk membuat presentasi animasi. Sparkol *videoscribe* merupakan aplikasi lunak yang hasilnya berbentuk video yang bisa digabungkan dengan peta konsep, gambar-gambar, suara, dan, musik yang bisa menarik dan meningkatkan peserta didik untuk mengamati pelajaran secara aktif.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian yang diselenggarakan oleh Tim Pengabdian Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado mampu memberikan kontribusi positif terhadap upaya pendampingan penggunaan Aplikasi Sparkol di MI Baitul Makmur Kotamobagu.

Tarsius:

Jurnal Pengabdian Tarbiyah, Religius, Inovatif, Edukatif dan Humanis

Vol. 4 Nomor 1 Tahun 2022

ISSN XXX-XXX (Online) ISSN XXX-XXX (Print)

Tersedia Online di <http://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/tarsius>

UCAPAN TERIMA KASIH

Selain sebagai bentuk pertanggung jawaban atas terlaksananya kegiatan Pengabdian di MI Baitul Makmur Kotamobagu., kegiatan pengabdian ini juga sebagai bentuk penyampaian bahwa kegiatan pengabdian ini merupakan wahana untuk menyajikan nilai-nilai praktis dalam melaksanakan salah satu tri dharma perguruan tinggi sebagai kewajiban dosen, yaitu Pengabdian Kepada Masyarakat.

REFERENSI

Ahmad Susanto. (2014). *IPS di Sekolah Dasar*. Prenada Media Group.

Aris Shoimin. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Yog (ed.)). Ar-Ruzz Media.

J, M. (2016). *Desain Pendidikan Guru*. Kencana Prenada Media Group.

Putranto, D., & Belajar, M. (1907). *PENGGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF*

Abstrak Al Qalam : Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan Vol . 16 , No . 1

Januari - Juni 2022. 16(1), 235–245.

Susanto, A. (2016). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Prenamedia Group.