

Viber Jurus Ampuh untuk Mendukung Pembelajaran Daring Masa Covid di SDN Sumber Wetan 1 Kota Probolinggo

¹⁾Trismawati, ²⁾Hendry Y. Nanlohy, ³⁾Susi Marianingsih., ⁴⁾Abdul Basit,
⁵⁾Wahyu Indrati, ⁶⁾Fellicia Roshita Armanda Putri, ⁷⁾Riza Novitasari,
⁸⁾Wanda Zahratul Mustafafi, ⁹⁾Meilani Safira

¹⁾ Universitas Panca Marga, ²⁾Universitas Sains dan Teknologi Jayapura, ³⁾Universitas Sains dan Teknologi Jayapura, ⁴⁾Universitas Panca Marga, ⁵⁾Universitas Brawijaya, ⁶⁾Universitas Brawijaya, ⁷⁾Universitas Negeri Surabaya, ⁸⁾Universitas Negeri Malang, ⁹⁾Universitas Negeri Jember

Email: trismawati@upm.ac.id¹, hynanlohy@gmail.com², ssmarianingsih@gmail.com³, abdulbasit@upm.ac.id⁴, wahyuindrati.9a@gmail.com⁵, felliciarmd@student.ub.ac.id⁶, riza.19229@mhs.unesa.ac.id⁷, wandazahratul@gmail.com⁸, meilani_safira@yahoo.com⁹

ABSTRAK

Salah satu jurus ampuh untuk memaksimalkan pembelajaran daring adalah dengan membuat media pembelajaran. Viber merupakan salah satu aplikasi untuk membuat media pembelajaran yang interaktif untuk melaksanakan strategi pembelajaran yang menarik. Hal ini menuntut adaptasi teknologi informasi dari semua lini pendidikan untuk menyajikan media pembelajaran yang *update*. Perkembangan dan penggunaan teknologi komputer dalam sistem pendidikan dapat membuat reformasi untuk sistem pendidikan yang lebih baik dan modern. Sejak pandemi covid-19 hingga saat ini memaksa proses pembelajaran terus berlanjut untuk menjaga stabilitas penyampaian materi pada siswa agar tetap terjaga. Kegiatan ini dilakukan di SDN Sumber Wetan 1 Kota Probolinggo yang berada di jalan Genitu no. 45 Kota Probolinggo. Tujuannya adalah peningkatan kualitas pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran video scribe dan animaker yang menarik dan interaktif.

Kata Kunci: Video scribe, animaker, media pembelajaran, interaktif

PENDAHULUAN

Perkembangan yang terjadi pada era disrupsi seperti saat ini menuntut adanya suatu proses adaptasi untuk menghasilkan pembaharuan atau inovasi untuk menghasilkan produk yang berkualitas sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Proses pembelajaran pada masa covid-19 secara tidak langsung harus mampu

diintegrasikan dengan bidang teknologi informasi dan komunikasi, sehingga pada proses implementasiannya pendidik harus mampu menguasai dan mengembangkan media yang berbasis kepada ilmu dan teknologi. Guru sebagai salah satu penentu terciptanya kualitas pendidikan menjadikan pelaku utama dalam proses pendidikan. Tugas dan fungsi guru dalam dunia pendidikan yaitu mampu memiliki

kemampuan dalam memilih metode serta merancang kegiatan proses pembelajaran yang menyenangkan, sehingga akan membentuk peserta didik aktif di dalam kelas, menyediakan bahan ajar yang variatif, dan mampu memilih media pembelajaran yang membantu peserta didik dalam menyerap isi pembelajaran serta menumbuhkan motivasi dalam belajar peserta didik (Ahmad Fadillah and Bilda, 2019).

Proses perkembangan dan kemajuan yang semakin meningkat pada dunia pendidikan membuat proses pembelajaran dengan metode ceramah atau konvensional sudah tidak relevan lagi. Pembelajaran konvensional saat ini terkesan kurang maksimal dalam memenuhi kebutuhan peserta didik dan terkadang merasa bosan. Media sebagai pendukung dalam aktivitas pembelajaran berfungsi dalam memberikan informasi dan pengetahuan serta mampu membawa interaksi yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran adalah suatu bentuk proses yang terjadi melalui penyampaian informasi pelajaran kepada peserta didik guna untuk merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan motivasi belajar sehingga mampu mendorong terjadinya proses belajar mengajar. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga mampu menarik minat siswa dalam meningkatkan pemahaman, memudahkan penafsiran data, menyajikan data dan menyajikan informasi.

Peserta didik merupakan bentuk anggota masyarakat yang memiliki usaha dalam

mengembangkan dirinya melalui pelaksanaan pendidikan baik pada jalur, jenjang dan jenis pendidikan tertentu (Undang-Undang Republik Indonesia, 2003). Pada jenjang pendidikan sekolah dasar peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang berbasis pada media video atau animasi yang memiliki gambar atau elemen sebagai pendukung proses pembelajaran. Animasi tersebut secara tidak langsung juga akan membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan kreativitas yang dalam proses pembelajaran. Media video merupakan bentuk audio visual yang dapat menyajikan gambar dan suara secara bersamaan. Karakteristik media video yakni mampu mengatasi keterbatasan antara jarak dan waktu, video dapat diulang kembali apabila diperlukan untuk menambah kejelasan, mengembangkan pikiran dan pendapat dari peserta didik, serta pesan yang disampaikan mudah diingat dan cepat. Media dengan video jelas lebih cenderung mudah memahami dan mengingat pelajaran karena tidak hanya menggunakan satu jenis indera. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan salah satu jenis media dengan menggunakan program aplikasi yaitu *sparkol videoscribe*. Berdasarkan pada penjelasan di atas adapun tujuan dalam penelitian ini untuk memperoleh gambaran mengenai video pembelajaran animasi (viber) sebagai jurus ampuh untuk mendukung pembelajaran di masa covid-19.

PERMASALAHAN

Diperlukan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar terutama di masa covid. Viber sebagai media pembelajaran yang mudah diterapkan untuk siswa yang memerlukan media pembelajaran interaktif. Dalam pembuatan viber ini diwajibkan kepada para guru membuat media pembelajaran sesuai mata pelajaran yang diampu.

METODE PELAKSANAAN

Pada susunan penulisan artikel ini, penelitian yang dilakukan didasarkan pada kepemilikan sebab dan akibat dari adanya permasalahan, sehingga penulis menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendukung penulisan penelitian ini. Jenis penelitian kualitatif bertujuan untuk menafsirkan permasalahan secara mendalam, pencarian makna dibalik penelitian, dan dilakukan oleh subjek dan informan yang diteliti melalui pemaparan dan analisa data secara lebih terperinci hingga kemudian dapat diambil kesimpulan data penelitian (Muhadi, 2018). Alasan peneliti memilih jenis penelitian yang digunakan kualitatif karena data penelitian yang terkumpul memiliki sifat umum serta perlu dijabarkan, dan dijelaskan lebih lanjut. penelitian kualitatif merupakan jenis atau metode penelitian yang bertujuan untuk mengarahkan pada objek yang bersifat alamiah, dimana instrumen kunci pada penelitian yaitu peneliti (Sugiyono, 2013). Peneliti pada peranan instrumen kunci

dalam penelitian memiliki latar penelitian yang mutlak atas kehadiran yang dimiliki (Ulfatin, 2013). Penelitian ini bertempat di SDN Sumber Wetan 1 kota Probolinggo yang beralamat di Jalan Genitu Nomor 45, Sumber Wetan, Kecamatan Kedopok, Kota Probolinggo, Provinsi Jawa Timur.

Penelitian ini juga menggunakan metode kajian literatur secara online untuk mendapatkan informasi sesuai topik yang dibahas. Sumber rujukan diperoleh melalui jurnal dan artikel ilmiah. Kajian literatur merupakan bentuk intisari secara tertulis baik buku, artikel, jurnal, dan dokumen yang menggambarkan tentang konsep atau teori pada masa dahulu maupun sekarang dengan cara mengutip rujukan atau pustaka pada topik pembahasan yang dibuat (Habsy, 2017). Proses yang dilakukan dalam menyusun artikel ini adalah dengan mencari referensi menggunakan kata kunci sesuai judul jurnal, setelah menemukan referensi selanjutnya merangkai kata dan menelaah teori yang terdapat pada jurnal yang akan dikutip oleh kelompok sesuai dengan pembahasan. Data yang didapat akan disajikan dalam bentuk deskriptif atau naratif. Metode analisis ini dilakukan dengan mendeskripsikan data yang telah diperoleh untuk kemudian akan diberikan analisis dengan penjelasan yang tepat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sparkol videoscribe merupakan jenis media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang telah disusun menjadi sebuah video (Ahmad

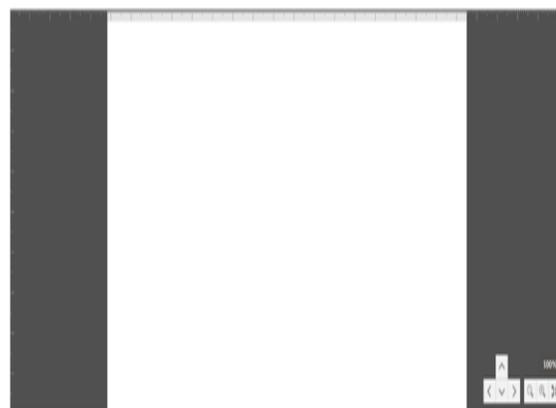
Fadillah and Bilda, 2019). Karakteristik unik yang terdapat pada *sparkol videoscribe* yaitu mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga peserta didik mampu menikmati proses pembelajaran. Fitur yang disediakan aplikasi sangat beragam mulai dari penggunaan desain baik animasi, grafis, dan gambar yang telah disediakan maupun mengimpor dari luar aplikasi (Pamungkas *et al.*, 2018). Selain itu, penggunaan aplikasi juga dapat dilakukan dengan dubbing dan memasukkan suara sesuai dengan kebutuhan untuk membuat video.

Sparkol videoscribe memiliki banyak animasi terutama yang menjadi khas dari aplikasi tersebut yaitu bisa menulis sendiri dengan tangan sesuai dengan pekerjaan yang telah dibuat sebelumnya. Tidak memiliki batasan pada saat menulis di *sparkol videoscribe*, dikarenakan pada tampilannya aplikasi ini memiliki papan layar putih yang luas sehingga mampu menulis sesuai dengan kebutuhan bahan ajar. Papan putih tersebut disebut dengan *whiteboard animation* (animasi papan tulis). *Whiteboard animation* (animasi papan tulis) adalah sebuah media bagi seorang seniman dalam membuat sketsa gambar dan teks di atas papan tulis, kertas, dan kanvas guna untuk menggambarkan sebuah narasi atau skrip (Al Munawarah, 2019).

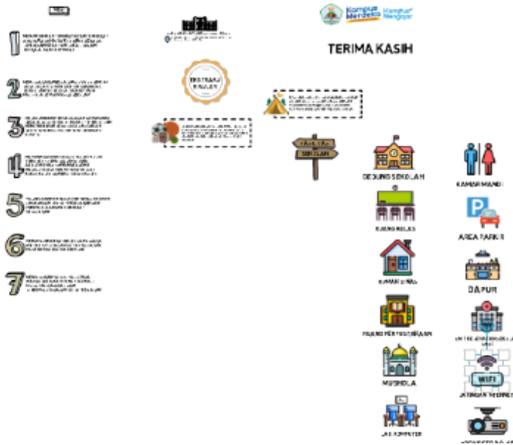
Adapun kelebihan dan kekurangan penggunaan *sparkol videoscribe* sebagai media pembelajaran. Kelebihan penggunaan

sparkol videoscribe yaitu: (1) penggunaan kata-kata dan gambar disajikan secara bersamaan pada saat proses belajar; (2) animasi dan suara mampu disesuaikan dan disajikan secara bersamaan; (3) menarik peserta didik pada saat proses pembelajaran dikarenakan animasi, gambar, dan penentuan warna disesuaikan dengan kebutuhan. Sedangkan kekurangan dalam penggunaan *sparkol videoscribe* yaitu: (1) memerlukan peralatan yang kompleks dan mahal; (2) kurang mampu menampilkan detail objek secara sempurna; dan (3) komunikasi dalam proses pembelajaran bersifat satu arah (Al Munawarah, 2019).

Berikut fitur-fitur yang digunakan dalam penggunaan *sparkol videoscribe* diantaranya yaitu:



Gambar 1 : Whiteboard animation



Gambar 2 : *Whitebord animation* (layar putih animasi) untuk membuat presentasi berupa video animasi dengan menyajikan sebuah tangan yang bergerak tengah menulis atau menggambar dan menjelaskan layaknya seseorang yang tengah



Gambar 3 : Untuk mengatur besar kecilnya layar



Gambar 4 : Untuk menambahkan gambar, teks, dan grafik

Gambar 5 : Untuk mengunci, membuka kunci, dan menyembunyikan asset



Gambar 6 : Untuk menambahkan musik, suara, mengganti background, dan set animasi tangan



Gambar 7 : Untuk memutar animasi dari awal, memutar animasi dari asset aktif, download dan publish animasi, tentang aplikasi



Gambar 8 : Untuk menyimpan atau ekspor, menghapus asset, menyalin asset, paste asset yang disalin



DOKUMENTASI KEGIATAN



Gambar 9: Sosialisasi dan pendampingan kepada bapak ibu guru



Gambar 10 : Sosialisasi & pendampingan pembuatan media pembelajaran kepada Bapak dan Ibu Guru



Gambar 11 : Sosialisasi & pendampingan pembuatan media pembelajaran



Gambar 12: Presentasi & praktik pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi animaker

KESIMPULAN

Sosialisasi dan praktek pembuatan viber untuk mendukung pembuatan media pembelajaran dirasakan manfaatnya oleh SDN Sumber Wetan 1 Kota Probolinggo.

Dari hasil pendampingan aplikasi teknologi untuk mendukung keberhasilan proses belajar secara daring di SDN Sumber Wetan 1 Probolinggo mendapatkan hasil yang maksimal. Pendampingan kepada Guru untuk membuat media pembelajaran interaktif mendapatkan hasil yang sangat memukau, karena masing-masing guru mampu mengoptimalkan pembuatan media pembelajaran tersebut dengan tujuan meningkatkan animo dan semangat belajar siswa. Produk media pembelajaran sangat membantu sekolah untuk tetap update dalam bidang teknologi. Melalui pesan yang disampaikan oleh Bapak Kepala Sekolah sangat berterima kasih kepada tim KM3 pada pelaksanaan pengabdian di SDN Sumber Wretan 1 Kota probolinggo.

SARAN

Berdasarkan hasil pengabdian kepada masyarakat ini khususnya untuk membantu metode pembelajaran daring dapat di buat saran sebagai berikut : (1) Kepada para Bapak / Ibu Guru dan peserta pelatihan agar dapat menerapkan pengetahuan yang didapat pada saat pelatihan, untuk meningkatkan kualitas mengajar untuk siswa ; (2) Kepada para pembaca, peneliti, dosen, dan penggiat teknologi sedapatnya melakukan pelatihan-pelatihan yang lainnya agar dapat berkontribusi dan membantu tenaga pendidik, peserta didik, juga masyarakat untuk dapat mengimbangi kemajuan zaman dengan adaptasi teknologi didalamnya. Mahasiswa dari UM, UB, UNEJ dan UNESA yang ikut dalam tim pengabdian.

DAFTAR RUJUKAN

- Andi Salwa Diva, Ananda Alma Chairunnisa, Tuhfah Humaira Mufidah. (2021). *Current Research in Education: Conference Series Journal* Vol. 01. No. 01 Tahun 2021 Paper 003.
- Abdul Basit, Didit Yulian Kasdriyanto, Deka Matsusith, Dewi Sindy Anggila, Widya Trisna Rahayuningdiah. *GANDRUNG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* ISSN: 2721-6136.
- Ahmad Fadillah and Bilda, W. (2019) 'Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Sparkoll Videoscribe', *Jurnal Gantang*, 4(2), pp. 177–182. doi: 10.31629/jg.v4i2.1369.
- Habsy, B. A. (2017) 'Seni Memahami Penelitian Kuliatif Dalam Bimbingan Dan Konseling: Studi Literatur', *JURKAM: Jurnal Konseling Andi Matappa*, 1(2), p. 90. doi: 10.31100/jurkam.v1i2.56.
- Muhadi (2018) 'Evaluasi Program Pendidikan Meningkatkan Mutu Madrasah', *Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo*, pp. 1–122.
- Al Munawarah, R. (2019) 'Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran', *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 8(2), pp. 430–437.
- Pamungkas, A. S. *et al.* (2018) 'Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe: Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika', *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), p. 127. doi: 10.31000/prima.v2i2.705.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Ulfatin, N. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan: Teori dan Aplikasinya*. Malang: Media Nusa Creative.
- Undang-Undang Republik Indonesia (2003) 'Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional', 18(1), pp. 22–27.