

PENINGKATAN PROFESIONALISME PEMBELAJARAN GURU DAN SISWA DENGAN MEDIA SPARKOL VIDIO SCRIBE

¹Ica Risdheani, ²Mita Anzaningtyas

¹Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Islam Syekh Yusuf, Kota Tangerang

²Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Islam Syekh Yusuf, Kota Tangerang

Email: 1905010002@students.unis.ac.id, 1905010018@students.unis.ac.id

Abstrak

Sparkol adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat video dengan animasi tulis tangan. Di dalam aplikasi ini terdapat banyak animasi keren dan unik. Sehingga akan membuat peserta didik lebih suka dan terhibur dalam kegiatan belajar mengajar. Namun tidak hanya itu, software ini juga dapat digunakan sebagai sarana promosi, presentasi, bisnis online dan kegiatan lainnya. Dengan adanya software ini, guru lebih mudah dalam menyampaikan materi. Dalam penelitiannya menyimpulkan, media pembelajaran *Compact Disc Interactive* (CDi) berbasis Video Scribe valid digunakan sebagai media penunjang belajar mandiri siswa pada mata pelajaran Teknik Kerja Bengkel (TKB) dengan rata-rata hasil rating sebesar 88,55% yang masuk ke dalam kategori sangat valid, nilai kepraktisan media pembelajaran Compact Disc Interactive (CD-i) berbasis Video Scribe ini dinyatakan sangat baik.

Kata Kunci: Sparkol Vidioscribe, Profesionalisme, Media Pembelajaran Animasi.

1. Pendahuluan

Peran guru dalam mendidik anak didik menjadi sentra utama dalam dunia pendidikan. Peran guru menentukan kualitas dunia pendidikan sesuai dengan UU No.14 Tahun 2005 pasal 10 ayat 1 kompetensi kepribadian, kompetensi social dan kompetensi professional yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Mulai tahun 2015, syarat guru harus sudah minimal pendidikan sarjana atau diploma IV dan mempunyai sertifikasi profesi (M. Sholeh et al., 2017).

Di samping syarat *administrative* tersebut seorang guru juga harus dituntut untuk mampu mengikuti perkembangan teknologi, khususnya teknologi

informasi dan komunikasi (TIK). Media pembelajaran yang notabene merupakan alat bantu perantara dalam penyampaian materi guna memaksimalkan peran pendidikan tentu dalam pemilihannya harus diperhatikan. Hal tersebut mengingat pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat turut mempengaruhi kemaksimalan peran media pembelajaran dalam pencapaian tujuan. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik kebutuhan siswa dan materi yang hendak disampaikan akan turut membantu membangkitkan rasa ingin tahu dan motivasi siswa, serta sebagai alat bantu stimulus dalam kegiatan pembelajaran,

serta memberikan pengaruh psikologis kepada siswa (Okyanida & Astuti, 2020).

Pada era milenial saat ini, diharapkan pembelajaran harus berorientasi pada kemajuan teknologi dan perkembangan zaman. Jika tidak demikian maka pembelajaran terkesan konvensional dan ketinggalan zaman. Oleh sebab itu para pembelajar dituntut untuk menguasai teknologi ICT dalam membelajarkan peserta didik, karena kompetensi tersebut merupakan inti dari seluruh kerangka kompetensi abad 21 yang diperlukan oleh pembelajar.

Pembuatan media berbasis TIK tidak harus menggunakan aplikasi yang kompleks tetapi para guru dapat memilih atau menggunakan aplikasi yang mudah dalam pembuatan bahan ajar tetapi menghasilkan hasil yang mudah dipahami salah satu software yang dapat digunakan adalah Sparkol Vidio scribe. Sparkol vidio scribe merupakan salah satu software yang dapat membantu dalam berbagai macam pembelajaran. Dengan media Sparkol vidio scribe ini kita dapat merancang dan membuat presentasi lebih menarik dan profesional di dalam aplikasi ini terdapat beberapa fitur yang dapat menarik perhatian seperti gambar, jenis tulisan, model huruf, warna, music yang dapat dipilih sesuai keinginan yang nanti akan membuat isi materi semakin menarik (Suraya et al., 2019).

Sparkol Vidioscribe adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat vidio dengan animasi tulis tangan. Didalam aplikasi ini terdapat banyak

animasi keren dan unik sehingga akan membuat peserta didik lebih suka dan terhibur dalam kegiatan belajar mengajar namun tidak hanya itu, software ini juga dapat digunakan sebagai sarana promo, presentasi, bisnis online dan kegiatan lainnya. Dengan adanya software ini guru dapat lebih mudah dalam menyampaikan materi.

Akan tetapi Media pembelajaran yang salah satunya menggunakan media vidio pun jika digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran memiliki andil untuk menjelaskan hal-hal yang abstrak dan menunjukkan hal-hal yang tersembunyi terhadap ketidakjelasan atau kesulitan dalam penyampaian materi pembelajaran yang disampaikan menggunakan VidioScribe. Bahkan dalam hal-hal tertentu bisa saja dalam penyampaian guru kepada siswa menggunakan media Vidioscribe tidak begitu memuaskan dalam pembelajaran. Akan tetapi tidak semua peranan media tidak akan terlihat apabila penggunaan tidak sejalan dan tidak dikembangkan sesuai tujuan awal. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apa yang dirasakan oleh Guru sebagai pengajar dan siswa sebagai murid yang diajar dalam pembelajaran menggunakan media Vidio Scribe, apakah selama pembelajaran guru mengalami kesulitan dan apakah selama proses belajar mengajar siswa merasakan perubahan yang signifikan dalam metode pembelajaran.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Yang mana metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif ini mengkaji peristiwa tindakan sosial yang alami dan menekankan pada cara orang menafsirkan serta memahami pengalaman mereka untuk memahami realitas sosial yang kemudian ditarik generalisasi berupa kesimpulan dari peristiwa tersebut (Yuliani, 2019).

Penelitian ini dilakukan di Tangerang. Subjek pada penelitian ini adalah Guru dan siswa yang pernah mengajar dan diajar menggunakan Media Vidio Scribe. Data diperoleh melalui proses wawancara kepada 3 informan yang merupakan Guru dan Siswa. Proses wawancara. Penelitian ini dilakukan sesuai dengan proses analisis data penelitian kualitatif yaitu dimulai dengan mengidentifikasi masalah yang ada, kemudian dilanjutkan dengan tinjauan pustaka, pengumpulan data dengan cara wawancara, reduksi data kemudian penarikan kesimpulan (Rijali, 2019). Karena penelitian ini menggunakan metode kualitatif, maka instrumen penelitian adalah peneliti sendiri yang mengumpulkan data dan kemudian terjun ke lapangan. Setelah peneliti memperoleh data hasil wawancara, maka data akan direduksi dan disusun secara sistematis dan mudah dipahami untuk dapat menghasilkan informasi yang bermakna dan memudahkan penarikan kesimpulan.

3. Hasil dan Pembahasan

Berikut adalah penelitian mengenai Penggunaan Media VidioScribe dalam pembelajaran. Kami mewawancarai Tiga orang narasumber yang mana Ketiga narasumber tersebut telah Mempelajari dan mengetahui mengenai Media Vidio Scribe.

Informan pertama yaitu seorang guru yang menggunakan media Vidio Scribe dalam pembelajaran, menyatakan bahwa ia mengetahui Vidio Scribe dan juga pernah mengikuti pelatihan mengenai vidio Scribe, menurutnya Media VidioScribe dapat bertujuan untuk meningkatkan tingkat pemahaman melalui media pembelajaran vidio Scribe karna dalam media vidio scribe dapat memperjelas pembelajaran akan tetapi media Scribe digunakan sebagai pembelajaran peralihan saja tidak secara menyeluruh menggunakan media tersebut karna selain pembuatan yang cukup memakan waktu dan terdapat lisensi penggunaan yang sulit untuk dipergunakan secara leluasa. Menurut informan sebagai pengguna media Vidio scribe perlu diperhatikan terhadap gambar yang dipilih karna bisa saja terjadi kesalah pahaman terhadap pemilihan gambar yang multitafsir yang dipilih oleh pengajar dan siswa dan ini menjadi perhatian terhadap penggunaan media vidio scribe.

Informan kedua merupakan seorang Siswa yang mempelajari media Vidio Scribe. Ia menyatakan bahwa ia awalnya tidak mengetahui apa itu media Vidio Scribe maupun Metode pembelajarannya. Tetapi setelah Diajarkan

oleh guru dan mengetahui proses penggunaannya dan cara penyampaian dalam pembelajarannya di dalam kelas, ternyata narasumber Merasa cukup tertarik dalam pembelajaran menggunakan Media Vidio Scribe dilihat dari animasi dan fitur lainnya yang menunjang selama pembelajaran membuat kelas dan siswa merasa hidup dan tidak membosankan lain halnya jika menggunakan media yang monoton seperti Buku induk atau materi yang hanya di jelaskan saja di papan tulis. Dan informan mengatakan padahal dirinya selalu Merasa kesulitan dalam menerima materi yang dijelaskan oleh guru setelah mengetahui media Vidio scribe dia merasa lebih mudah dimengerti dan lebih jelas dalam mencatat point-point yang dijelaskan oleh pengajar, menurut informan tersebut.

Informan ketiga merupakan seorang mahasiswa, ia menyatakan bahwa ia pernah mempelajari Media Vidio Scribe menurut apa yang diasampaikan dari hasil wawancara media vidio scribe cukup membuat daya Tarik pada siswa cukup meningkat terhadap motivasi belajar akan tetapi tidak semuanya merasakan hal tersebut. Menurut informan ini lebih merasa pembelajaran dengan buku atau media media lain lebih optimal dalam pembelajarannya alasan dari mahasiswa ini adalah keterbatasannya animasi atau gambar yang ada dalam media Vidio Scribe membuat banyak mahasiswa yang awalnya tertarik tetapi setelah mempelajari dan mulai menggunakan media tersebut merasa kesulitan karna

adanya keterbatasan dalam memilih gambar yang diinginkan dan yang disediakan tidak cukup untuk mengetahui secara jelas apa yang akan disampaikan pada pembelajaran menurutnya. Akan tetapi menurut informan selama mempelajari dan menggunakan cukup puas dalam media vidio scribe tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media VidioScribe adalah media yang cukup diminati dalam pembelajaran baik bagi guru maupun siswa, secara kegunaan dan fitur didalamnya membuat siswa termotivasi dalam belajar dan mempermudah guru dalam menjelaskan pelajaran secara lebih ringkas dan tepat. Akan tetapi tidak dipungkiri tidak semua hal yang terdapat didalam media Vidio Scribe dapat diterima secara langsung dilihat dari beberapa keluhan dari responden yang semuanya terdapat pada animasi atau gambar yang keterbatasan menjadi halangan untuk memperdalam kegunaan media tersebut. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh (Yudha et al., 2016) yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia berbasis computer dalam pembelajaran dapat memberikan suasana baru pada siswa untuk membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih interaktif, efektif, efisien, dan menarik. Kegiatan belajar mengajar dengan multimedia juga dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri maupun kelompok tergantung permasalahan yang harus dipecahkan.

Pada multimedia terdapat animasi yang digunakan dalam bahan ajar untuk menarik perhatian siswa. Animasi merupakan sekumpulan gambar yang berurutan dengan kecepatan tertentu, sehingga akan menimbulkan kesan bergerak pada rentetan gambar yang diam. Pembuatan media pembelajaran berbasis ICT, yaitu Sparkol vidio scribe merupakan salah satu keterampilan guru dalam menggunakan teknologi. Pembelajaran dengan menggunakan teknologi sangat berperan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Guru sebagai tenaga pendidik harus melakukan inovasi dalam pembelajaran dan guru harus mampu memperbaharui kompetensi dan pengetahuannya dalam bidang teknologi informasi di era revolusi (Amin, 2019).

Media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran selain siswa mudah menerima dan memahami ilmu dan materi pelajaran yang di sampaikan oleh guru siswa juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran serta dapat mengatasi kejenuhan siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran oleh guru memiliki variasi yang berbeda-beda karena terdapat banyak jenis media pembelajaran yang dikembangkan dalam proses mengajar didalam kelas. Penggunaan variasi media pembelajaran di kelas dapat memudahkan siswa dalam memahami pelajaran dan membuat mereka tertarik dengan materi yang disampaikan (M. E. S. Sholeh, 2019).

Beberapa informasi yang terkait dengan kompetensi guru dalam

pembelajaran. Informasi yang paling urgensi adalah bahwa 90% guru menggunakan buku guru sebagai buku sumber utama dalam pengembangan perangkat pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa guru kurang kreatif untuk mendesain perangkat pembelajaran sendiri berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa dikelasnya masing-masing. Makna lain yang diperoleh dari informasi tersebut adalah sebagian guru sudah sudah pasti merumuskan tujuan, metode, kegiatan pembelajaran serta media pembelajaran dengan patokan pada informasi yang ada pada buku guru tersebut. Itu sebabnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru 80% bersumber pada media visual berupa gambar yang tertera pada buku guru serta charta yang ada disekolah. Hanya 20% guru terbiasa mencari berbagai media pembelajaran lain. Misalnya vidio dari youtube atau gambar serta animasi dari internet untuk memperkaya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran (Leasa et al., 2020).

Fiture dalam vidio scribe memiliki ribuan gambar yang dapat dipilih akan tetapi semua tergantung terhadap koneksi dan berbayar di beberapa pilihan gambar tidak semuanya dapat digunakan secara Cuma-Cuma sehingga dapat memudahkan kita untuk memberikan tampilan yang menarik. Background juga dapat ditambahkan dari sparkol ataupun dapat memilih sendiri music yang akan dipakai. Pengaturan waktu dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi yang akan ditampilkan. VidioScribe

dapat di publikasikan dalam jenis file MP4, Wav, dan dapat langsung dibagikan pada jejaring social seperti facebook, you tube dan di beberapa akun media social lainnya (Okyanida & Astuti, 2020).

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Peningkatan profesionalisme pembelajaran Guru dan siswa dengan media VidioScribe dari hasil wawancara dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- a. Dalam kegunaan menggunakan media Vidio Scribe dapat menjadikan media yang mudah dipahami dan sekaligus memudahkan dalam menjelaskan dan di terima oleh siswa dan guru menjadi salah satu hal yang harus dikembangkan agar pembelajaran di dunia pendidikan tidak monoton terhadap informasi yang di peroleh dari buku saja.
- b. Dalam Aspek fitur dan Penggunaan Media Sparkol Vidio Scribe bisa dibilang mudah di akses akan tetapi tidak semua fitur animasi dapat digunakan karna berbayar dan berlisensi
- c. Dalam Aspek penilaian, Media Sparkol Vidio Scribe data yang diperoleh dari hasil wawancara guru sudah merasakan keefektifan terhadap kegunaan media sparkol terhadap motivasi belajar siswa dan penilaian autentik yang meliputi ranah, sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Dengan kegiatan dan adanya hasil penelitian terhadap profesionalisme guru dan siswa terhadap media vidio scribe berharap akan menambah keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis Vidio scribe merupakan salah satu inovasi terbaru bagi guru-guru berbagai sekolah yang mendukung fasilitas menunjang akan vidio scribe.

Penggunaan pembelajaran melalui computer dalam pembelajaran khususnya elerning di era sekarang sudah menjadi kebutuhan penting didalam proses pembelajaran sekolah sehingga hasil belajar dapat ditingkatkan. Serta mendapatkan keuntungan pembelajaran berbasis computer diantaranya :

- a. Menyediakan bahan ajar yang menarik dengan animasi atau vidio.
- b. Penggunaan aplikasi yang khusus digunakan untuk membuat proses pembuatan bahan ajar bagi guru menjadi mudah
- c. Penggunaan elerning dapat meningkatkan peran guru dalam mengarahkan siswa untuk menggunakan internet sebagai media pencarian bahan belajar, Jurnal elektronik salah satu cara untuk mempublikasikan karya tulis guru.

5. Referensi

Amin, S. (2019). Peningkatan Profesionalisme Guru melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe di Kabupaten Malang. *Jurnal Pengabdian*

- Pada Masyarakat*, 4(4), 563–572.
<https://doi.org/10.30653/002.201944.238>
- Leasa, M., Syam, F. A., Sayyadi, M., & Batlolona, J. R. (2020). Inovasi Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar Dalam Mendesain Video Pembelajaran. *Publikasi Pendidikan*, 10(1), 80.
<https://doi.org/10.26858/publikasi.n.v.10i1.10454>
- Okyanida, I. Y., & Astuti, I. A. D. (2020). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Videoscribe bagi Guru MGMP Fisika Kabupaten Lebak. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(4), 1035–1042.
<https://doi.org/10.30653/002.202054.406>
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81.
<https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Sholeh, M. E. S. (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>
- Sholeh, M., Susetyo, J., & Hapsari, P. (2017). IbM Kelompok Guru Sebagai (Sholeh dkk.) IbM KELOMPOK GURU SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KOMPETENSI PROFESIONAL MELALUI PENDAMPINGAN PENULISAN KARYA TULIS ILMIAH DAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. 98–103.
- Suraya, Fatkhiyah, E., & Suseno, H. P. (2019). Program Kemitraan Masyarakat Dengan Pembuatan Bahan Ajar Aplikasi Video Scribe Pada Guru. *Jurnal Abdimas PHB*, 2(2), 42–50.
- Yudha, S. F. A., Asrul, & Kamus, Z. (2016). Pembuatan Bahan Ajar Fisika Berbasis Video Menggunakan Sparkol VideoScribe untuk Pembelajaran Fisika Peserta Didik Kelas X SMA. *Pillar Of Physics Education*, VIII, 154.
<http://ejournal.unp.ac.id/students/i/index.php/pfis/article/view/2476>
- Yuliani, W. (2019). Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif Dalam Perspektif Bimbingan dan Konseling. *Quanta*, 3(1), 9–19.
<https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>