

Pelatihan Penggunaan VideoScribe Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran di SD Swasta Darussalam

Desniarti^{1*}, Nurdalilah², Haryati Ahda Nasution³, Hizmi Wardani⁴, Ramadhani⁵

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan

*e-mail: desniarti82@gmail.com

Received:
13.05.2024

Revised:
21.06.2024

Accepted:
09.07.2024

Available online:
22.07.2024

Abstrak: Peningkatan kemampuan guru harus dilakukan dengan pelatihan dalam pengembangan media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah dan beberapa orang guru SD IT Darrusalam diperoleh informasi bahwa jumlah guru di sekolah tersebut ada 9 orang dan jumlah ruangan kelas ada 6 ruangan. Kurikulum yang digunakan adalah K.13. Proses kegiatan belajar mengajar dilaksanakan pada pagi hari. Siswa /siswi SD IT Darrusalam berjumlah 122orang. Mayoritas penduduk masih taraf ekonomi rendah sampai menengah dimana masih banyak dari wali murid yang bekerja sebagai buruh dan wiraswasta. Di SD Swasta IT Darrusalam guru – gurunya belum punya wawasan dan pengetahuan dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang berbasis IT. Hal ini dikarenakan kurangnya pengetahuan mereka tentang penggunaan aplikasi – aplikasi sebagai media pembelajaran. Metode yang digunakan masih metode ceramah serta fasilitas yang masih kurang memadai.

Kata kunci: Pelatihan, Keterampilan, Media Pembelajaran.

Abstract: Increasing teacher abilities must be carried out through training in developing learning media. Based on the results of interviews with the principal and several teachers at SD IT Darrusalam, information was obtained that the number of teachers at the school was 9 people and the number of classrooms was 6 rooms. The curriculum used is K.13. The process of teaching and learning activities is carried out in the morning. There are 122 students at SD IT Darrusalam. The majority of the population is still at a low to middle economic level where many of the students' parents still work as laborers and entrepreneurs. At Darrusalam IT Private Elementary School, the teachers do not have insight and knowledge in developing and using IT-based learning media. This is due to their lack of knowledge about using applications as learning media. The method used is still the lecture method and the facilities are still inadequate.

Keywords: Training, Skills, Learning Media.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat pada saat ini tidak terlepas pengaruhnya pada dunia pendidikan. Tuntutan global terus menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai peningkatan mutu pendidikan, maka peningkatan kinerja guru pada masa mendatang di perlukannya sistem informasi dan teknologi yang mana tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi juga sebagai senjata utama untuk mendukung keberhasilan kinerja guru sehingga mampu bersaing dalam dunia global (Budiman Haris, 2017).

Salah satu aspek yang berpengaruh secara signifikan terhadap keberhasilan Pendidikan nasional adalah aspek kurikulum. Ke beradaan kurikulum merupakan salah satu komponen yang memiliki peran strategis dalam sistem pendidikan. (Arif Rahman Prasetyo, 2020). Salah satu alat bantu yang digunakan untuk keberhasilan suatu pembelajaran yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran dapat menyampaikan materi dengan baik sehingga bisa mengatasi permasalahan dan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran menjadi lebih efektif apabila menggunakan media pembelajaran yang dapat menyampaikan materi pelajaran lebih luwes dan luas. Media pembelajaran adalah sebagai wadah dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa sehingga dapat menumbuhkan minat seseorang untuk belajar serta tercapainya tujuan dari pembelajaran (Zahwa, 2022).

Kegiatan Pengabdian Masyarakat dengan Masyarakat Sekitar dapat Membangun Kerja Sama yang baik antara Perguruan Tinggi, Mahasiswa, Pemerintah Daerah, masyarakat dan swasta. (Firlawanti Lestari Baguna, Fadila Tamnge, 2023). Pemilihan media yang tepat, dapat meningkatkan pemahaman dan daya serap siswa terhadap materi dengan baik. Selain itu, penggunaan media

pembelajaran yang variatif dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa. Peran media sangat penting untuk mewujudkan pembelajaran yang berkualitas (Mardiansyah, 2023).

SD IT Darrusalam terletak di Jln. Pendidikan Ardagusema Kelurahan Deli Tua Timur Kecamatan Deli Tua Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara. Jarak SD IT Darrusalam dari Universitas Muslim Nusantara Al washliyah adalah 10 km. Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah dan beberapa orang guru SD IT Darrusalam diperoleh informasi bahwa jumlah guru di sekolah tersebut ada 9 orang dan jumlah ruangan kelas ada 6 ruangan. Kurikulum yang digunakan adalah K.13. Proses kegiatan belajar mengajar dilaksanakan pada pagi hari. Siswa /siswi SD IT Darrusalam berjumlah 122 orang. Mayoritas penduduk masih taraf ekonomi rendah sampai menengah dimana masih banyak dari wali murid yang bekerja sebagai buruh dan wiraswasta.

Di SD Swasta IT Darrusalam guru – gurunya belum punya wawasan dan pengetahuan dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang berbasis IT. Hal ini dikarenakan kurangnya pengetahuan mereka tentang penggunaan aplikasi – aplikasi sebagai media pembelajaran. Metode yang digunakan masih metode ceramah serta fasilitas yang masih kurang memadai. Di zaman sekarang ini adalah zaman dimana sorang guru harus melek teknologi. Hal ini sesuai dengan Permendiknas No. 16 tahun 2007 tentang standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru yang menyatakan bahwa guru harus dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat pada saat ini tidak terlepas pengaruhnya pada dunia pendidikan. Tuntutan global terus menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai peningkatan mutu pendidikan, maka peningkatan kinerja guru pada masa mendatang di perlukannya sistem informasi dan teknologi yang mana tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi juga sebagai senjata utama untuk mendukung keberhasilan kinerja guru sehingga mampu bersaing dalam dunia global (Budiman, 2017).

Terdapat beberapa jenis bahan ajar yaitu bahan ajar cetak, audio, dan visual. Salah satu bahan ajar cetak adalah modul. (Ainun Mardia, 2020). Penting bagi guru untuk mengidentifikasi gaya belajar peserta didik sebab akan sangat membantu guru dalam pembelajaran matematika, terlebih dalam memaksimalkan penyelesaian masalah matematika dan mendorong peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuannya. (Christina Yulia Susilo, 2023). Secara umum, Model Pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai kerangka yang berisi Langkah-langkah Pembelajaran yang tersusun secara sistematis, untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif dan Efisien. (Freddy Prasetyo, 2023).

Kegunaan media pembelajaran dapat menopang kegiatan belajar mengajar, seperti berikut ini:

1. Suasana belajar mengajar menjadi lebih hidup dan inovatif dan menjadikan siswa lebih antusias dalam belajar,
2. Materi yang disampaikan menjadi jelas dan mudah dipahami bagi siswa, sehingga diharapkan hasil belajar akan meningkat,
3. Beragamnya strategi pembelajaran yang digunakan sehingga guru tidak hanya dengan metode konvensional (ceramah) dan siswa tidak merasa bosan
4. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, namun siswa juga akan melakukan pengamatan, mempresentasikan, dan kegiatan lainnya, sehingga siswa semakin termotivasi dalam kegiatan belajar mengajar. (Rosanaya, 2021).

Evaluasi kegiatan dilaksanakan pada saat sebelum Kegiatan (Pre-Test) dan setelah mengikuti kegiatan (Post-Test) yang dilaksanakan secara lisan dan dipilih secara acak. (Haperidah Nunilawati, 2023). Kegiatan mengukur, menilai, dan mengevaluasi sangatlah penting dalam dunia Pendidikan. Hal ini tidak terlepas karena kegiatan tersebut merupakan suatu siklus yang dibutuhkan untuk mengetahui sejauhmana pencapaian Pendidikan telah terlaksana. (Eti Shobariyah, 2020). Pada Tahap Perencanaan, akan dilaksanakan Pembentukan Tim demi keberlanjutan program. (Nurjamila Siregar, 2022).

2. METODE

Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode melalui tiga tahapan yaitu:

1. Pra Pelaksanaan

Pra pelaksanaan dimulai dari cek profil mitra pengabdian untuk memastikan kebutuhan yang sesuai dengan permasalahan yang ada di sekolah mitra. Selanjutnya membuat bahan materi berupa buku panduan penggunaan VideoScribe.

2. Pelaksanaan

Pemaparan materi yang disampaikan oleh narasumber meliputi gambaran umum aplikasi VideoScribe, pembuatan akun, manfaat penggunaannya, dan tutorial singkat. Pada saat pelaksanaan peserta juga dibagikan buku panduan penggunaan VideoScribe yang sebelumnya telah disusun.

3. Pasca Pelaksanaan

Pada tahap akhir kegiatan peserta diberikan angket yang berisi beberapa pertanyaan terkait materi yang disampaikan. Indikatornya antara lain kemudahan penggunaan, kejelasan materi yang disampaikan, dan manfaat yang dirasakan oleh peserta. Hal tersebut dibuat sebagai bentuk evaluasi.

Partisipasi Mitra

Bentuk dari partisipasi Mitra dalam kegiatan ini adalah berkordinasi dengan Tim Pengabdian dari Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah untuk mempersiapkan segala sesuatunya di antaranya yaitu:

- a. Peserta yang akan mengikuti kegiatan pelatihan
- b. Menyiapkan segala akomodasi peserta dan Pengabdian dengan biaya dari pihak pengabdian dari Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah
- c. Menyiapkan administrasi yang diperlukan oleh pihak Pengabdian

Evaluasi Pelaksanaan Program dan Keberlanjutan

Evaluasi setelah kegiatan ini dilaksanakan adalah melihat hasil dari VideoScribe yang buat oleh setiap guru. Keberlanjutan program dilakukan dengan menjadikan kegiatan ini sebagai salah satu program unggulan pada Roadmap Pengabdian Masyarakat di tingkat program studi (khususnya Pendidikan Matematika dan Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan program studi terkait sesuai dengan penerapan ipteks-nya), tingkat fakultas bahkan tingkat Universitas. Pada roadmap tingkat Universitas kegiatan ini menjadi bagian yang terintegrasi dengan program-program pengabdian masyarakat lainnya.

Pengabdian kepada masyarakat ini akan erat kaitannya dengan mata kuliah Media Pembelajaran Matematika. Selain itu, dengan adanya pengikutsertaan mahasiswa sebagai anggota dari tim pengabdian ini, merupakan bentuk realisasi dalam Indikator Kinerja Umum (IKU 2) dimana mahasiswa mendapat pengalaman diluar kampus, IKU 3 yaitu Dosen Berkegiatan di Luar Kampus, dan IKU 5 yaitu Hasil Kerja Dosen Digunakan Oleh Masyarakat Atau Mendapat Rekognisi

Potensi Rekognisi SKS Bagi Mahasiswa

Rekognisi adalah pengakuan terhadap kegiatan belajar mahasiswa di luar kampus dan menyetarakan dengan SKS mata kuliah pilihan dalam kurikulum program studi. Rekognisi dilakukan bertujuan untuk pengakuan kegiatan belajar di luar kampus yang setara dengan SKS perkuliahan. Kegiatan diluar kampus sesuai Permendikbud RI No.3 tahun 2020, maka kegiatan ini termasuk dalam penelitian dimana kegiatan ini merupakan riset akademik berupa sosial humaniora yang dilakukan di bawah pengawasan dosen atau peneliti. Maka dengan demikian kegiatan di luar kampus selain perkuliahan regular mendapat 1 SKS = 50 menit bagi setiap mahasiswa.

Pada bagian metode penerapan, uraikanlah dengan jelas dan padat metode yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah dicanangkan dalam kegiatan pengabdian. Hasil pengabdian itu harus dapat diukur dan penulis diminta menjelaskan alat ukur yang dipakai, baik secara deskriptif maupun kualitatif. Jelaskan cara mengukur tingkat ketercapaian keberhasilan kegiatan pengabdian. Tingkat ketercapaian dapat dilihat dari sisi perubahan sikap, sosial budaya, dan ekonomi masyarakat sasaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan pada hari Kamis 09 Novemver 2023. Pengabdian kepada Masyarakat ini ditujukan untuk semua guru – guru yang ada di SD Swasta Darussalam Deli Tua Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara dengan jumlah 10 orang. Pada tahap awal tim pengabdian mengecek keseluruhan persiapan pelaksanaan kemudian tim pengabdian menghubungi mitra untuk memastikan kesiapan guru- guru mengikuti pelatihan. Kegiatan pengabdian diawali oleh Moderator membuka kegiatan kemudian pembacaan doa dari salah satu peserta dan dilanjutkan dengan penyampaian materi tentang penggunaan aplikasi VideoScribe untuk pembuatan media pembelajaran. Sebelumnya menjelaskan Langkah – Langkah menginstal aplikasi VideoScribe pada laman <https://www.videoscribe.co/en/download/> dengan tampilan dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Menginstal aplikasi VideoScribe

Pada gambar 1 diawal materi narasumber menampilkan tampilan awal dari website sekaligus menjelaskan cara menginstal aplikasi VideoScribe beserta langkah- langkahnya. Kemudian nara sumber menjelaskan cara mendaftarkan akun email ke akun VideoScribe, penggunaan template, pengaturan tata tulisan, pengaturan elemen – elemen objek dan pengaturan tata letak.

Adapun Langkah – Langkah penggunaan aplikasi VideoScribe adalah:

1. Buka Aplikasi VideoScribe yang telah diinstal
2. Login dengan email yang sudah kita daftarkan terlebih dahulu
3. Selanjutnya muncul tampilan laman depan VideoScribe dan lanjutkan dengan mengklik *create a new scribe*
4. Kemudian akan muncul tampilan awal sebuah lembar halaman untuk membuat *project* baru Aplikasi sudah bisa di gunakan.

Pada pelaksanaan kegiatan pelatihan para peserta mengalami sedikit hambatan dalam melakukan praktik latihan disebabkan antara lain gangguan koneksi internet, kurang adanya dukungan sarana prasarana yang memadai yaitu ketersediaan laptop atau *personal computer* dari bapak/ibu secara menyuluruh sehingga tidak semua peserta dapat mengikuti pelatihan dengan maksimal. Walaupun demikian semua peserta tetap antusias mengikuti pelatihan ini.

Sebelum dilaksakan kegiatan pelatihan para peserta diberikan pretest untuk mengetahui Tingkat pemahamannya terkait materi yang akan disampaikan, Untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta terhadap tujuan kegiatan pegabdian kepada masyarakat ini tim pengabdian melakukan observasi atau pengamatan dengan bentuk instrumen yaitu berupa angket. Hasil dari pemahaman awal para peserta dapat dilihat dari table berikut ini:

Tabel 4.1. Rekapitulasi Pemahaman Peserta sebelum Kegiatan PKM

No. Peserta	Urut	Peserta 1	Peserta 2	Peserta 3	Peserta 4	Peserta 5	Peserta 6	Peserta 7	Peserta 8	Peserta 9	Peserta 10	Total
Persentase		60%	72%	69%	73%	80%	82%	80%	85%	73%	70%	74,4%

Dari tabel 4.1 dapat dilihat tingkat pemahaman peserta terhadap materi sebelum di paparkan oleh tim pengabdian di SD Swasta IT Darrusalam adalah 74,4%. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang

akan di sampaikan oleh pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada tema Pelatihan Penggunaan Aplikasi VideoScribe untuk media pembelajaran sudah cukup baik. Hanya tinggal membimbing peserta untuk lebih menguasai aplikasi.

Hasil evaluasi yang diperoleh adalah para peserta memahami materi yang disampaikan. Meskipun para peserta merasa VideoScribe ini mudah digunakan namun membutuhkan pembayaran dan hanya dapat 7 hari free. Jika guru – guru tidak mau melakukan pembayaran berarti harus gonta ganti akun untuk login ke aplikasi supaya tetap bisa menggunakannya. Untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta terhadap tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini tim pengabdian melakukan observasi atau pengamatan dengan bentuk instrumen yaitu berupa angket. Adapun hasil perhitungan pemahaman peserta terhadap kegiatan disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2. Rekapitulasi Pemahaman Peserta Terhadap Kegiatan PKM

No. Urut Peserta	Peserta 1	Peserta 2	Peserta 3	Peserta 4	Peserta 5	Peserta 6	Peserta 7	Peserta 8	Peserta 9	Peserta 10	Total
Persentase	70%	86%	70%	76%	88%	88%	86%	90%	77%	72%	80,3%

Dari tabel 4.2 dapat dilihat tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang di paparkan oleh tim pengabdian di SD Swasta IT Darrusalam adalah 80,3% ada perubahan dibandingkan dengan pemahaman peserta sebelum di paparkan materi pelatihan. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada tema Pelatihan Penggunaan Aplikasi VideoScribe untuk media pembelajaran telah tercapai. Pengabdian kepada masyarakat adalah usaha untuk menyebarkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni kepada masyarakat. Kegiatan tersebut harus mampu memberikan suatu nilai tambah bagi masyarakat, baik dalam kegiatan ekonomi, kebijakan, dan perubahan perilaku (sosial). Uraikan bahwa kegiatan pengabdian telah mampu memberi perubahan bagi individu/masyarakat maupun institusi baik jangka pendek maupun jangka panjang.

Pada bagian ini uraikanlah bagaimana kegiatan dilakukan untuk mencapai tujuan. Jelaskan indikator tercapainya tujuan dan tolak ukur yang digunakan untuk menyatakan keberhasilan dari kegiatan pengabdian yang telah dilakukan. Ungkapkan keunggulan dan kelemahan luaran atau fokus utama kegiatan apabila dilihat kesesuaiannya dengan kondisi masyarakat di lokasi kegiatan. Jelaskan juga tingkat kesulitan pelaksanaan kegiatan maupun produksi barang dan peluang pengembangannya kedepan. Artikel dapat diperkuat dengan dokumentasi yang relevan terkait jasa atau barang sebagai luaran, atau fokus utama kegiatan. Dokumentasi dapat berupa gambar proses penerapan atau pelaksanaan, gambar prototype produk, tabel, grafik, dan sebagainya.

5. KESIMPULAN

Gambaran IPTEK yang akan diimplementasikan di sekolah sasaran adalah penggunaan videoscribe sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan bagi guru – guru yang ada di SD Swasta IT Darusalam. Melalui pelatihan yang di adakan oleh tim Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah untuk pembuatan videoscribe.

Dengan adanya pelatihan ini maka guru – guru akan terampil dalam mendesain dan mengembangkan media pembelajaran. Setelah guru – guru mendapatkan pengetahuan tentang penggunaan videoscribe maka guru – guru akan mengimplementasikannya langsung dikelas masing – masing dengan bimbingan dan pendampingan tim pengabdian.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima Kasih Kepada Yayasan Perguruan Darussalam Ardagusema Atas sambutan, Partisipasi dan dukungan yang besar terhadap kegiatan ini sehingga terlaksana dengan baik dan lancar. Rekan-Rekan Sejawat di Prodi Pendidikan Matematika Fakultas FKIP Universitas Muslim Nusantara AL Washliyah atas partisipasinya berkontribusi selama kegiatan pengabdian.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainun Mardia. (2020). Pengembangan Modul Program Linier Berbasis Pembelajaran Mandiri. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10.
- Arif Rahman Prasetyo. (2020). PRINSIP-PRINSIP DALAM PENGEMBANGAN KURIKULUM. *PALAPA: Jurnal Studi Keislamaan dan Ilmu Pendidikan*, 2.
- Budiman Haris. (2017). Peran Teknologi dan komunikasi dalam Pendidikan Al Tadzkiyyah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1.
- Christina Yulia Susilo. (2023). KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH PESERTA DIDIK SMK KELAS X PADA MATERI STATISKA DITINJAU DARI GAYA BELAJAR. *ELIPS: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 193-194.
- Eti Shobariyah. (2020). Teknik Evaluasi Non Tes. *STIT Al- Khairiyah Cilegon*, 2.
- Firlawanti Lestari Baguna, Fadila Tamnge. (2023). Pemberdayaan Lembaga Pengelola Hutan Desa Baharu Melalui Optimalisasi Pemanfaatan Bambu di Foramadiahi. *Altifani Journal: International Journal Of Community Engagement*, 1.
- Freddy Prasetyo. (2023). Sitematic Literature Review: Identifikasi Penerapan Model Pembelajaran Terhadap Kecemasan Matematika Siswa. *ELIPS: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 30.
- Haperidah Nunilahwati. (2023). Mengendalikan Hama Padi dengan Biopestisida: Penyuluhan di BPP Nusa Bakti Kecamatan Belitang III, OKU Timur. *Altifani Journal: International Journal Of Community Engagement*, 9.
- Mardiansyah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Ispring Suite Pada Mata Pelajaran IPAKelas VIII SMP. *Jurnal Family Education*, 3.
- Nurjamila Siregar. (2022). PELATIHAN PENGOLAHAN POHON BALAKKA MENJADI HOLAT MAKANAN KHAS PADANG LAWAS UTARA. *JURNAL ADAM IPTS*, 261.
- Rosanaya. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Jasa. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2258-2267.
- Zahwa. (2022). Pemilihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 19.