

Pelatihan Penggunaan *Sparkol VideoScribe* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pembuatan Video Animasi Bagi Siswa SMP

Umniy Salamah¹⁾, Ida Farida²⁾, Bagus Priambodo³⁾, Handrie Noprisson⁴⁾, Vina Ayumi⁵⁾, Yuwan Jumaryadi⁶⁾
1, 2, 3, 4, 5, 6 *Universitas Mercu Buana*
umniy.salamah@mercubuana.ac.id

A B S T R A C T

In recent years we have been faced with the Covid 19 pandemic so that all sectors of activity have been almost stopped due to the spread of this pandemic so quickly which has made it difficult to interact at close range between one person and another or we have been advised not to gather with many people. This also applies to teaching and learning activities, this activity means that for the time being, almost all teaching and learning places are still not allowed to gather or are limited to many people in one place (class) so that some things are still done online at home, both for students/ students and teachers/lecturers. The West Jakarta Education SUDIN area is also one of the areas affected by the pandemic. VideoScribe is an animated video of hands creating an image. These images will be strung together to form a series of stories in video form. So with this pandemic, Dabbagh and Ritland's theory and VideoScribe are suitable for this training because they can be applied during the pandemic in order to simplify the teaching and learning process for teachers and students in online learning.

KEYWORD: *Teacher, Multimedia, Sparkol VideoScribe*

A B S T R A K

Beberapa tahun ini kita dihadapi dengan pandemi Covid 19 sehingga semua sektor aktifitas hampir lumpuh disebabkan penyebaran pandemi ini begitu cepat yang mengakibatkan sulitnya berinteraksi dengan jarak dekat antar satu orang dengan orang yang lain atau dihimbau untuk tidak berkumpul dengan banyak orang. Tidak luput juga dalam hal kegiatan belajar mengajar, aktifitas ini membuat hampir semua tempat belajar mengajar untuk sementara waktu masih ada yang tidak diperbolehkan untuk berkumpul atau dibatasi banyak orang dalam satu tempat (kelas) sehingga masih ada yang dilakukan secara daring di rumah baik untuk siswa/mahasiswa dan pengajar guru/dosen. Wilayah SUDIN Pendidikan Jakarta Barat juga salah satu termasuk daerah yang terkena pandemi. VideoScribe merupakan video animasi tangan yang membuat sebuah gambar. Gambar-gambar ini akan dirangkai membentuk suatu rangkaian cerita dalam bentuk video. Maka dengan adanya pandemi ini teori Dabbagh dan Ritland serta VideoScribe sesuai untuk dijadikan pelatihan ini karena dapat diaplikasikan pada masa pandemi agar untuk mempermudah proses belajar mengajar para guru dan siswa dalam belajar online atau daring.

Kata Kunci: *Guru, Multimedia, Sparkol VideoScribe*

Received:	Revised:	Accepted:	Available online:
14-10-2023	27-12-2023	27-12-2023	02-01-2024

PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

Setelah kita menghadapi Pandemi Covid 19, banyak para pekerja dan pelajar sudah mulai aktif kembali di tempat bekerja dan belajar di sekolah kembali (Harmaji, 2022). Hal ini sesuai dengan Pernyataan Pers Presiden RI terkait PPKM, di Istana Negara, Provinsi DKI Jakarta, 30 Desember 2022. Pada pernyataan pers tersebut disebutkan bahwa dalam beberapa bulan terakhir, pandemi COVID-19 semakin terkendali. Dimana pada tanggal 27 Desember 2022, kasus harian untuk COVID-19 adalah 1,7 kasus per 1 juta penduduk, *positivity rate* mingguan itu 3,35 persen, tingkat perawatan rumah sakit atau BOR berada di angka 4,79 persen, dan angka kematian di angka 2,39 persen (Komisi XI, 2023). Semuanya itu berada di bawah standar dari WHO. Dan, seluruh kabupaten/kota di Indonesia saat ini berstatus PPKM Level 1, di mana pembatasan kerumunan dan pergerakan orang di tingkat rendah. Setelah mengkaji dan mempertimbangkan perkembangan tersebut, kita ini mengkaji sudah lebih dari 10 bulan, dan lewat pertimbangan-pertimbangan yang berdasarkan angka-angka yang ada, maka pada hari ini pemerintah memutuskan untuk mencabut PPKM yang tertuang dalam Instruksi Mendagri Nomor 50 dan 51 Tahun 2022. Namun demikian, seluruh masyarakat dan komponen bangsa untuk tetap hati-hati dan waspada. Maka aktifitas ini membuat semua tempat belajar mengajar sudah diperbolehkan untuk berkumpul dalam satu tempat (kelas) dengan menjaga kesehatan memakai masker, tidak lupa cuci tangan dan tetap menjaga jarak. Tidak luput juga dengan SMP Al Abror, Srengseng Jakarta Barat yang sudah melakukan aktifitas belajar mengajarnya secara tatap muka langsung disekolah. Karena mengalami sekolah daring yang cukup lama, maka sekolah Al Abror memiliki beberapa strategi agar siswa disekolah dapat berkreatifitas dalam belajar. Diantaranya adalah membuat presentasi tugas sekolah agar terlihat lebih menarik dalam mempresentasikan materi tugasnya, maka kegiatan Pengabdian Masyarakat kali ini adalah Pengenalan *Sparkol VideoScribe* Untuk Siswa SMP Al Abror Wilayah

Jakarta Barat.

SMP Al Abror merupakan salah satu SMP Swasta terkreditasi B di Jl. Manggis No. 5A RT 03/05 Srengseng, Kembangan Jakarta Barat. SMP Al Abror didirikan pada tanggal 19 November 1992 dengan SK Pendirian Sekolah 001/YPI AL AB/1992 dan SK izin Operasional 2830/1851.58 dengan letak Lintang -6 Bujur 106.

Pembelajaran online adalah sistem belajar yang terbuka dan tersebar dengan menggunakan perangkat pedagogi (alat bantu pendidikan), yang dimungkinkan melalui internet dan teknologi berbasis jaringan untuk memfasilitasi pembentukan proses belajar dan pengetahuan melalui aksi dan interaksi yang berarti (Bulan & Rohmadani, 2022).

VideoScribe merupakan video animasi tangan yang membuat sebuah gambar (Wahyudi & Amir MZ, 2022). Gambar-gambar ini akan dirangkai membentuk suatu rangkaian cerita dalam bentuk video (Perdana Putra et al., 2021). VideoScribe bisa digunakan untuk membuat storyline atau menggambarkan sebuah perjalanan hidup seseorang (Al Munawarah, 2019). Selain itu VideoScribe juga dapat digunakan untuk membuat media belajar sekalipun akan tetap menarik dan mampu mencuri perhatian siswa dalam kegiatan belajar mengajar, dan bagi orang yang bergelut di dunia internet marketing bisa digunakan sebagai media promosi yang sangat menarik dan interaktif (Sarifah & Ulfa, 2020).

Maka dengan selesainya pandemi di Indonesia, kreatifitas belajar mengajar melalui aplikasi beberapa media tetap diharapkan berjalan. Hal ini dikarenakan perkembangan teknologi yang semakin pesat (Mutezar & Umniy Salamah, 2021). Dimana penggunaan Teknologi tidak hanya untuk kalangan dewasa tapi para pelajar sudah banyak yang mengetahui secara luas (Noprisson & Ayumi, 2018), terutama Teknologi dunia maya (Gulyas & Kiss, 2023). Untuk itu kita sebagai tim Pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat juga ingin berperan aktif untuk mengarahkan kreatifitas pelajar di SMP Al Abror.

METODE

A. Lokasi Kegiatan

Awal perencanaan pelaksanaan Pengabdian pada masyarakat kali ini ingin diselenggarakan secara offline dengan tim Pengabdian Masyarakat datang ke sekolah. Akan tetapi karena pihak sekolah ingin mengunjungi Universitas Mercu Buana, maka tim Pelaksana Pengabdian Masyarakat mengundang pihak sekolah untuk dapat belajar di laboratorium Universitas Mercu Buana. Karena dengan adanya pihak sekolah ke Universitas Mercu Buana, kita dapat mengenalkan fasilitas, keunggulan dan kelebihan-kelebihan lain yang ada di Universitas Mercu Buana untuk dapat dipertimbangkan sebagai tempat belajar bagi siswa/i yang nantinya ingin lanjut kuliah, atau dari pihak guru dan tenaga pendidik yang ingin melanjutkan kuliahnya menjadi S2, atau bahkan dari pihak keluarga peserta yang ingin melanjutkan belajarnya ke jenjang Strata 1 atau Strata 2.

B. Khayalak Sasaran

Pengabdian pada Masyarakat ini memiliki khalayak sasaran yaitu siswa SMP Al Abror di wilayah SUDIN Pendidikan Jakarta Barat dengan jumlah peserta 34 orang.

C. Jenis Kegiatan

Teknologi informasi bersifat aplikasi video presentasi cukup sulit bagi yang belum pernah menggunakannya, akan tetapi untuk pemula akan diperkenalkan tahapan pemahaman optimal dalam berkreasi mengembangkan presentasinya, hal ini supaya ide dalam mengembangkan presentasi pembelajaran dapat membuat para siswa tertarik. Pada kegiatan pengabdian Masyarakat ini dibahas mengenai cara penggunaan teknologi informasi aplikasi video presentasi menggunakan *Sparkol VideoScribe*. Berikut ini hal-hal yang dibahas dalam kegiatan pengabdian Masyarakat:

1. Pengenalan Teknologi Informasi yang bersifat Video Presentasi.
2. Memanfaatkan aplikasi Video Presentasi sebagai pendukung pelaksanaan belajar mengajar agar lebih menarik.

D. Tahapan Kegiatan

Tahapan kegiatan terbagi menjadi 3 langkah, yaitu tahapan persiapan, tahapan pelaksanaan, dan tahapan evaluasi. Adapun Langkah-langkah pada tahapan persiapan adalah Survei SMP Al Abror Wilayah SUDIN Jakarta Barat, Pembuatan proposal dan menyelesaikan administrasi perijinan pada instansi yang akan dilibatkan pada pelaksanaan kegiatan, Tempat pelaksanaan kegiatan di SMP Al Abror Jakarta Barat, pembuatan modul oleh pembicara, pembuatan fliyer publikasi pelatihan. Pada tahap pelaksanaan dilakukan pendaftaran/registrasi peserta kegiatan dengan mengisi Google Form. Kemudian Pemberian file yang berisi bahan bahan pemaparan dan pelatihan. Setelah itu Pemaparan materi-materi yang terkait dengan tema kegiatan dan pemberian latihan latihan untuk memastikan transfer ilmu pengetahuan berjalan dengan baik. Sedangkan pada tahap evaluasi peserta diberikan pertanyaan agar dapat mengukur tingkat pemahaman peserta, Peserta diberikan Kuisioner untuk mengukur tingkat ketertarikan peserta terhadap kegiatan pengabdian masyarakat tahun ini, peserta mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh tim pengabdian kepada masyarakat, peserta tertarik dengan adanya pelatihan video presentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Kegiatan pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat diselenggarakan di Laboratorium Ruang T005 Gedung Tower Universitas Mercu Buana pada hari Kamis, tanggal 25 Mei 2023 mulai Pukul 09.00 – 15.00 dengan jumlah peserta pelatihan 34 orang. Peserta terdiri dari siswa/i sebanyak 26 peserta, guru sebanyak 7 peserta dan tenaga pendidik 1 peserta. Adapun pelaksanaan yang telah direalisasikan diketahui selama ini peserta belajar mengajar saat PPKM sudah memiliki kreatifitas yang luar biasa, sehingga saat video Sparkol disampaikan peserta tertarik untuk mengemas presentasi belajar mengajar lebih menarik. Mereka antusias untuk dapat belajar mengetahui tentang aplikasi *Sparkol VideoScribe* tersebut karena dapat membuat

siswa tertarik untuk menyimak presentasi dari guru, hal ini disebabkan presentasi menggunakan *Sparkol VideoScribe* berbentuk animasi. Setelah kegiatan Workshop atau Pelatihan telah dilaksanakan, peserta terinspirasi dan tertarik untuk segera praktek dan mendapatkan modul yang berisi cara-cara menggunakan *Sparkol VideoScribe*.

B. Pembahasan

Peserta yang telah mengikuti pelatihan aplikasi *Sparkol VideoScribe* merupakan kreatifitas dan perkembangan informasi mengenai video animasi untuk presentasi media pembelajaran dalam aktifitas belajar mengajar. Setelah peserta mengikuti pelatihan ini, mereka mendapatkan banyak inspirasi dan ide-ide agar terlihat menarik dan mudah dipelajari dari latihan dan materi yang disampaikan sebagai bahan presentasi belajar mengajar berbentuk animasi untuk presentasi dan pengemasan tugas-tugas di sekolah.



Gambar 1. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat



Gambar 2. Foto Bersama setelah kegiatan pengabdian kepada Masyarakat

Sebagai akhir dari kegiatan pengabdian Masyarakat ini, tim pengabdian akan memberikan kuesioner dalam bentuk Google Form dengan pertanyaan-pertanyaan pada Tabel 1. Kemudian kami mengolahnya menggunakan excel untuk memudahkan hasil apa yang dicapai pada pelaksanaan Pengabdian Masyarakat kali ini. Data pada Excel kami uraikan berdasarkan skala ada 11 pertanyaan dan 1 essay jawaban berbentuk kalimat sebagai berikut :

Tabel.1 Hasil Kuesioner

No.	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
1	Menyelesaikan masalah yang dihadapi masyarakat dengan memanfaatkan keahlian sivitas akademik yang relevan.	26	8	0	0	0
2	Memanfaatkan teknologi tepat guna	28	6	0	0	0
3	Berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.	27	7	0	0	0
4	Berguna sebagai bahan ajar atau modul pelatihan untuk pengayaan sumber belajar.	18	16	0	0	0
5	Meningkatkan pendapatan.	20	14	0	0	0
6	Meningkatkan pengetahuan.	28	6	0	0	0
7	Meningkatkan produksi.	22	11	1	0	0
8	Merubah perilaku kearah yang positif	34		0	0	0
9	Meningkatkan mutu lingkungan	11	23	0	0	0
10	Kerjasama yang dilaksanakan bersama UMB melalui kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat bermanfaat bagi masyarakat.	12	22	0	0	0

No.	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
11	Kerjasama yang dilaksanakan bersama UMB melalui kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat memenuhi target kerjasama.	12	22	0	0	0

Pada Tabel 2 merupakan hasil rekapitulasi terhadap kuesioner yang telah diberikan.

Tabel.2 Rekapitulasi Jawaban Kuesioner

No.	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
1	Menyelesaikan masalah yang dihadapi masyarakat dengan memanfaatkan keahlian sivitas akademik yang relevan.	76,47%	23,53%	0	0	0
2	Memanfaatkan teknologi tepat guna	82,35%	17,65%	0	0	0
3	Berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.	79,41%	20,59%	0	0	0
4	Berguna sebagai bahan ajar atau modul pelatihan untuk pengayaan sumber belajar.	52,94%	47,06%	0	0	0
5	Meningkatkan pendapatan.	58,82%	41,18%	0	0	0
6	Meningkatkan pengetahuan.	82,35%	17,65%	0	0	0
7	Meningkatkan produksi.	64,71%	32,35%	2,94%	0	0
8	Merubah perilaku kearah yang positif	100%	0	0	0	0
9	Meningkatkan mutu lingkungan	32,35%	67,65%	0	0	0
10	Kerjasama yang dilaksanakan bersama UMB melalui kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat bermanfaat bagi masyarakat.	35,29%	64,71%	0	0	0
11	Kerjasama yang dilaksanakan bersama UMB melalui kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat memenuhi target kerjasama.	35,29%	64,71%	0	0	0

Skala :

Skala 5 = Sangat Setuju

Skala 4 = Setuju

Skala 3 = Kurang Setuju,

Skala 2 = Tidak Setuju

Skala 1 = Sangat Tidak Setuju

Maka didapat penilaian dengan rumus :

$$\frac{\text{Total jawaban tiap skala}}{\text{Banyak peserta}} \times 100\% = \text{hasil}$$

Misal :

Pertanyaan untuk nomor 1 mencari nilai untuk skala 5 : $\frac{26}{34} \times 100\% = 76,47\%$. Jadi kesimpulannya dilihat dari seluruh presentase nilai yang ada pada tiap skala, rata-rata peserta memberikan nilai pada Pengabdian masyarakat kali ini adalah Sangat Setuju dan Setuju tentang aktifitas Pengabdian Kepada Masyarakat Walaupun ada yang kurang setuju pada bagian pertanyaan Meningkatkan Produksi, hal ini dijawab oleh 1 siswa karena belum memahami benar aktifitas dan manfaat dari Pengabdian Masyarakat.

Adapun pertanyaan e-Essay hanya berbentuk saran atau masukan dari peserta, dengan rekapan jawaban sebagai berikut:

Essay 1 : Apa Saran anda untuk perbaikan acara ke depannya?

Rangkuman jawaban : Beberapa peserta meminta agar dapat berkunjung kembali untuk dapat mengikuti kegiatan Pengabdian Masyarakat di Univeritas Mercu Buana tentunya dengan materi yang berbeda. Selain itu peserta antusias, menyenangkan, bagus, sangat baik dan kata-kata positif lain yang mengisyaratkan bahwa Pengabdian Kepada Masyarakat diminati para peserta. Tapi memang ada kekurangannya, alat pengeras suara di kelas tidak berfungsi dengan baik sehingga ada beberapa peserta kurang mendengar dengan baik

Tabel.3 Hasil Jawaban Essay

Peserta	Jawaban Essay dengan Pertanyaan : Apa saran anda untuk perbaikan acara ke depannya?
Peserta 1	perbanyak aplikasi yang dipresentasikan
Peserta 2	Semoga ke depannya bisa berkunjung kesini lagi
Peserta 3	Semoga bisa berkunjung kesini lagi
Peserta 4	Persiapkan soundsystemnya
Peserta 5	Sangat baik
Peserta 6	Disiapkan jg sarana utk pendamping agar langsung dipraktikkan
Peserta 7	Bagus
Peserta 8	Supaya suara terdengar dengan jelas saat materi beralngsung, maka pemateri dapat menggunakan mic/speaker

Peserta	Jawaban Essay dengan Pertanyaan : Apa saran anda untuk perbaikan acara ke depannya?
Peserta 9	Berjalan dengan lancar dan seperti biasanya
Peserta 10	Selalu lancar dalam mengadakan kegiatan
Peserta 11	Perbanyak sesi tanya jawab
Peserta 12	Tambahkan aplikasi lain
Peserta 13	Tidak ada
Peserta 14	Tidak ada
Peserta 15	Tidak tahu
Peserta 16	Tidak ada
Peserta 17	Semoga pelatihan ini lebih baik kedepannya
Peserta 18	Lebih meningkatkan cara penyampaian materi
Peserta 19	Sebaiknya waktunya di tambahkan lagi
Peserta 20	Sebaiknya waktunya ditambahkan lagi
Peserta 21	Perbanyak aplikasi yang di presentasikan
Peserta 22	Perbanyak aplikasi yang di persentasi kan
Peserta 23	Perbanyak sesi tanya jawab
Peserta 24	Tidak ada
Peserta 25	Tidak ada
Peserta 26	Tidak ada
Peserta 27	Bagus
Peserta 28	Bagus
Peserta 29	Tidak ada
Peserta 30	Tidak ada
Peserta 31	Ok
Peserta 32	Semoga pelatih ini lebih kedepann
Peserta 33	Tidak ada
Peserta 34	Semoga pelatihan ini lebih baik kedepannya

SIMPULAN

Ada beberapa peserta dalam kegiatan pengabdian yang dilakukan belum mengetahui aplikasi *Sparkol VideoScribe* sehingga kegiatan ini dapat membantu para guru untuk membuat presentasi bentuk pembelajaran belajar mengajar yang berbentuk animasi. Berdasarkan hasil Kuisisioner diketahui bahwa banyak peserta menginginkan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini agar dapat berkelanjutan sehingga pemanfaatan aplikasi *Sparkol VideoScribe* dapat lebih lebih diperkenalkan kembali pada para siswa yang belum mengenal aplikasi ini. Dan

diperlukan kegiatan pendampingan yang lebih banyak lagi kepada peserta diluar kegiatan ini yang bisa memanfaatkan jadwal kegiatan rutin mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Munawarah, R. (2019). *Sparkol VideoScribe* Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 8(2), 430–437.
- Bulan, S., & Rohmadani, zahro varisna. (2022). Teknik Preprocessing Pada Text Mining Menggunakan Data Tweet “Mental Health.” *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2), 59–65.
- Gulyas, O., & Kiss, G. (2023). Impact of cyber-Attacks on the financial institutions. *Procedia Computer Science*, 219, 84–90. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2023.01.267>
- Harmaji. (2022). *Work From Anywhere (WFA) Sebagai Pola Kerja Baru Pasca Pandemi COVID-19*. Kementerian Keuangan Republik Indonesia. <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-makassar/baca-artikel/15238/Work-From-Anywhere-WFA-Sebagai-Pola-Kerja-Baru-Pasca-Pandemi-COVID-19.html>
- Komisi XI, -. (2023). *PPKM Resmi Dicabut, Puteri Komarudin Apresiasi Keberhasilan KPC-PEN Kendalikan Pandemi*. Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia. <https://www.dpr.go.id/berita/detail/id/42629/t/PPKM+Resmi+Dicabut%2C+Puteri+Komarudin+Apresiasi+Keberhasilan+KPC-PEN+Kendalikan+Pandemi>
- Mutezar, A. A., & Umniy Salamah. (2021). Pengembangan Sistem Manajemen Event Pameran Karya Mahasiswa Menggunakan Metode Extreme Programming. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 5(4), 809–819. <https://doi.org/10.29207/resti.v5i4.3249>
- Noprisson, H., & Ayumi, V. (2018). Implementasi Algoritma Nazief-Adriani Pada Fitur Tebak Kata Di Web Edukasi Bahasa Indonesia. *JSAI (Journal Scientific and Applied Informatics)*, 1(1), 18–23. <https://doi.org/10.36085/jsai.v1i1.10>
- Perdana Putra, I. W. D., Gading, I. K., & Dibia, I. K. (2021). Science Learning with VideoScribe-Based Learning Video for Elementary School Students. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(2), 260. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i2.35883>
- Sarifah, R., & Ulfa, S. M. (2020). The effectiveness of videoscribe as innovative media to increase students reading comprehension. *English Teaching Journal: A Journal of English Literature, Linguistics, and Education*, 8(1), 19–24. <https://doi.org/10.11591/etj.v8i1.6440>
- Wahyudi, D., & Amir MZ, Z. (2022). Development of video learning media assisted by *Sparkol VideoScribe* to facilitate the ability to understand mathematical concepts of students. *International Journal of Trends in Mathematics Education Research*, 5(3), 306–314. <https://doi.org/10.33122/ijtmr.v5i3.165>