

PENINGKATAN KOMPETENSI GURU MELALUI PELATIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEOSCRIBE

Maya Masitha Astriani¹⁾, Mal Alfahnum²⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam,
Universitas Indraprasta PGRI

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi pada proses belajar mengajar dapat memfasilitasi guru dalam menjelaskan materi pelajaran dan meningkatkan antusiasme siswa untuk dapat mengikuti pembelajaran. Namun, yang terjadi saat pembelajaran guru menggunakan video pembelajaran yang sudah tersedia di Youtube tetapi materinya belum sesuai dengan yang sedang dipelajari, sehingga menyebabkan siswa kesulitan memahami materi pelajaran. Selain itu, guru belum memiliki kompetensi dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan mengembangkan media pembelajaran menggunakan VideoScribe, agar guru dapat mengembangkan sendiri, media sesuai materi pelajaran yang akan disampaikan. Kegiatan ini dapat terlaksana pada Sabtu, 27 Oktober 2018 di SDIT Al-Khairaat Jakarta Timur, dengan menggunakan metode ceramah, demonstrasi dan pendampingan peserta. Dari 25 orang guru yang telah mengikuti pelatihan, terdapat 100% guru yang menyatakan bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat, akan menerapkan media hasil pelatihan dalam pembelajaran di kelasnya dan membutuhkan pendampingan berkelanjutan dalam mengembangkan media pembelajaran dengan VideoScribe.

Kata Kunci: Kompetensi Guru, Media Pembelajaran, VideoScribe

Abstract

The utilization of technology-based learning media in the teaching and learning process can facilitate teachers in explaining subject matter and increase students' enthusiasm to be able to participate in learning. However, what happens when the teacher uses learning videos that are already available on Youtube but the material is not in accordance with what is being studied, causing students to have difficulty understanding the subject matter. In addition, teachers do not yet have the competence to develop technology-based interactive learning media. This community service activity is carried out in the form of training to develop learning media using VideoScribe, so that teachers can develop their own media according to the subject matter to be delivered. This activity can be carried out on Saturday, October 27, 2018 at SDIT Al-Khairaat East Jakarta, using lecture, demonstration and mentoring methods for participants. Of the 25 teachers who have attended the training, there are 100% of teachers who stated that this training was very useful, would apply the training results media in learning in their classrooms and require ongoing assistance in developing learning media with VideoScribe.

Keywords: Teacher Competent, Learning Media, VideoScribe

Correspondence author: Maya Masitha Astriani, maya.masitha@gmail.com, Jakarta, Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

Penerapan teknologi informasi di era 4.0 menjadi keniscayaan, mengingat seluruh bidang kehidupan telah menggunakan teknologi untuk mempermudah dalam melakukan segala hal, tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Seiring perkembangan kurikulum yang semakin dinamis, teknologi berperan penting dalam menunjang proses belajar mengajar. Dengan dicanangkannya kurikulum 2013, guru dituntut memiliki kompetensi dan kreativitas agar dapat mewujudkan muatan kurikulum tersebut dalam pembelajaran. Seperti yang tertuang dalam Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2008, dijelaskan bahwa kompetensi guru meliputi seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dikuasai, dan diaktualisasikan oleh guru dalam melaksanakan tugasnya. Seorang guru dituntut memiliki kompetensi, diantaranya kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Salah satu kompetensi pedagogik yang harus dimiliki guru yaitu kemampuan guru untuk dapat mengelola pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

Guru sebagai tenaga pendidik harus dapat menerapkan inovasi dalam pembelajaran (Murniawaty & Nuryana, 2018). Selain itu, agar dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik dan hasil yang optimal, guru dituntut memiliki kemampuan dalam mempersiapkan media pembelajaran (Aqib, 2013). Media pembelajaran sebagai alat bantu perantara menyampaikan materi pelajaran, agar memaksimalkan pembelajaran, harus diperhatikan dalam pemilihannya. Keoptimalan peran media pembelajaran dalam mencapai tujuan, dipengaruhi oleh pemilihan media yang tepat (Amin, 2019). Penerapan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pelajaran yang akan disampaikan, dapat membantu membangkitkan rasa ingin tahu dan motivasi siswa (Alannasir, 2016), dan sebagai alat bantu menstimulus dalam kegiatan pembelajaran, serta mempengaruhi psikologis siswa (Rusman, 2017). Sebaiknya media pembelajaran yang dikembangkan oleh guru, mengikuti kemajuan teknologi. Guru tidak sekedar mengembangkan media fisik saja, tetapi juga divariasikan dan dilengkapi dengan media berbasis teknologi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDIT Al-Khairaat Jakarta Selatan, didapatkan fakta bahwa dalam menyampaikan materi pembelajaran guru belum maksimal memanfaatkan media yang berbasis teknologi dan belum memiliki keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran dengan teknologi. Selain itu, guru menggunakan video pembelajaran yang sudah tersedia di *Youtube* tetapi isi materinya belum sesuai dengan materi yang sedang diajarkan, sehingga berdampak pada kurangnya antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Padahal dengan mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang telah dibuat sendiri, dapat mempermudah guru dalam menjelaskan materi pelajaran, pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Sementara itu, fasilitas komputer yang dimiliki oleh sekolah sudah sangat mendukung untuk pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, yang seharusnya dapat dimaksimalkan pemanfaatannya oleh guru.

Pengembangan media pembelajaran sebaiknya dengan teknologi. Sebagai cara menyeimbangkan generasi saat ini yang merupakan generasi *digital native*, karena mereka lebih menguasai penggunaan peralatan digital (Arsyad, 2014). Video sebagai salah satu bentuk media pembelajaran yang tidak asing bagi generasi masa kini. Video mudah digunakan dan memberikan pembelajaran dalam bentuk visual maupun audio sehingga dapat memfasilitasi gaya belajar siswa yang heterogen hanya dengan satu media

(Husain, 2014). Selain itu, video dapat memunculkan minat belajar dan mendorong motivasi untuk keberhasilan belajar siswa (Marsitin, Sesanti, & Agustina, 2019)

Salah satu aplikasi yang dapat dipergunakan untuk merancang dan mengembangkan media video pembelajaran yaitu *VideoScribe*. Aplikasi *VideoScribe* merupakan jenis aplikasi *open source software, freeware* berbasis *desktop*, dan aplikasi berbasis *web* yang dapat dioperasikan tanpa harus membayar. *VideoScribe* menyediakan banyak gambar yang dapat dituangkan ke dalam presentasi, sehingga guru dapat langsung menggunakannya untuk dimasukkan ke dalam tampilan presentasinya. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *VideoScribe*, gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran dapat disajikan berbentuk animasi tangan bergerak diiringi musik, sehingga siswa yang memiliki gaya belajar baik visual, auditori maupun kinestetik, lebih mudah menerima materi pelajaran daripada jika hanya berupa teks saja (Febrianto & Saputra, 2021: 25).

Pada *VideoScribe* juga dapat dimasukkan suara rekaman ataupun musik, serta dapat dimasukkan gambar animasi yang menjadi visualisasi dari materi pelajaran. Dengan adanya efek presentasi yang bervariasi dan unik, membuat siswa lebih tertarik untuk memperhatikan materi pembelajaran. Selain itu, guru dapat menggunakan aplikasi ini, untuk membuat tampilan materi pembelajaran yang lebih menarik sehingga membuat penyampaiannya tidak membosankan. *VideoScribe* menghasilkan media berupa video yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (Arigiyati, Kusumaningrum & Kuncoro, 2021: 3)

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang kami lakukan, bermaksud memberikan pelatihan yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *VideoScribe* sehingga dapat meningkatkan kompetensi guru. Aplikasi *VideoScribe* ini dipilih untuk dapat mengembangkan video pembelajaran karena guru-guru SDIT Al-Khairaat belum pernah ada yang menggunakannya. Diharapkan setelah mengikuti pelatihan ini, guru-guru SDIT Al-Khairaat memiliki kemampuan mengembangkan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *VideoScribe* dan menerapkan hasil media yang telah dikembangkan tersebut dalam pembelajaran di kelasnya.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah bertempat di SDIT Al-Khairaat Kramat Jati, Jakarta Timur. Kegiatan pengabdian ini berupa pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis *VideoScribe* yang dilaksanakan pada Sabtu, 27 Oktober 2018 dan jumlah peserta 25 orang guru dari SDIT Al-Khairaat. Sebelumnya kegiatan ini didahului dengan observasi dan wawancara untuk mengetahui situasi di sekolah tersebut. Berdasarkan hasil analisis situasi, dapat dirancang jadwal kegiatan dan berbagai perangkat yang dibutuhkan seperti modul materi, materi presentasi dan perlengkapan pendukung seperti laptop dan *infocus*.

Metode kegiatan pelatihan yaitu ceramah, demonstrasi dan pendampingan peserta. Materi yang dipelajari dalam kegiatan ini meliputi pengenalan aplikasi *VideoScribe*, cara menginstal, fungsi *tools*, dan demonstrasi pembuatan animasi sederhana serta pendampingan peserta dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *VideoScribe*. Target akhir kegiatan ini adalah setiap peserta dapat menghasilkan media pembelajaran berbasis *VideoScribe* dengan materi pelajaran yang diampunya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Usaha meningkatkan kompetensi guru dengan pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis *VideoScribe* di SDIT Al-Khairaat dilaksanakan mengikuti metode yang telah dirancang sebelumnya. Kegiatan pelatihan ini dilakukan pada Sabtu, 27 Oktober 2018 pukul 08.00-14.00 WIB, di laboratorium komputer SDIT Al-Khairaat dan jumlah peserta 25 orang guru dari sekolah tersebut. Kegiatan ini dilaksanakan dengan presentasi materi, demonstrasi, dan praktek penggunaan aplikasi *VideoScribe* dalam mengembangkan media pembelajaran. Untuk memperdalam materi, guru-guru diminta mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *VideoScribe* sesuai dengan tahapan yang telah diuraikan dalam modul.

Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *VideoScribe* secara resmi dibuka oleh bapak Musman Sutiyono ST yang merupakan Kepala SDIT Al-Khairaat. Selanjutnya sesi pertama, pemberian materi oleh ibu Mal Alfahnum M.Pd mengenai pengenalan *VideoScribe*, cara menginstal dan fungsi *tools*. Sesi kedua, pemberian materi oleh Ibu Maya Masitha Astriani M.Pd, mengenai pengembangan animasi sederhana menggunakan aplikasi *VideoScribe*. Setelah itu, pada sesi ketiga, kedua narasumber melakukan pendampingan terhadap peserta jika ada yang menemukan kendala dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *VideoScribe*.



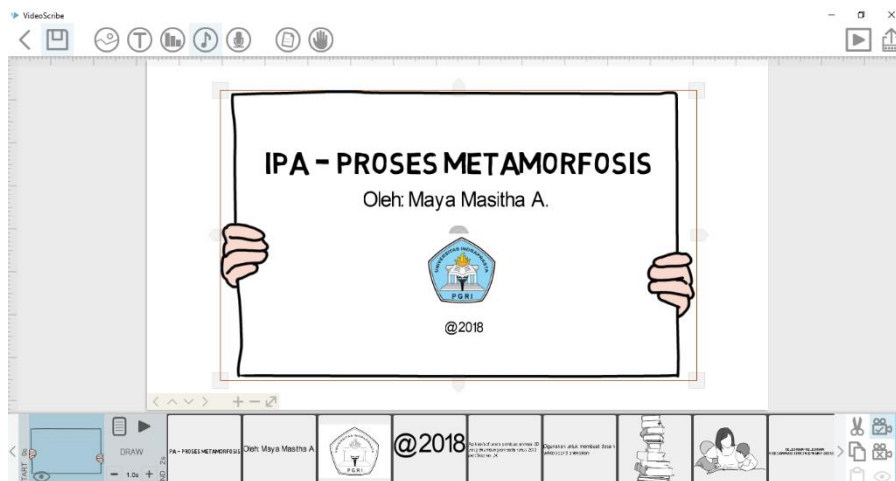
Gambar 1. Pembukaan Acara Pelatihan oleh Kepala SDIT Al-Khairaat



Gambar 2. Penyampaian Materi Pelatihan oleh narasumber



Gambar 3. Materi Pelatihan Pengenalan *VideoScribe*



Gambar 4. Tampilan Lembar Proyek pada *VideoScribe*



Gambar 5. Narasumber Sedang Mendampingi Peserta

Guru-guru SDIT Al Khairaat sangat antusias dalam mengikuti pelatihan ini, banyak yang mengajukan pertanyaan dan mereka juga menyatakan belum pernah membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *VideoScribe*. Sebelum kegiatan berakhir, peserta diminta untuk memberikan evaluasi. Berdasarkan respon yang diberikan, sebanyak 100% peserta berpendapat bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat, akan mengaplikasikan media hasil pelatihan ini dalam pembelajaran di kelasnya, perlunya pendampingan

berkelanjutan dalam pengembangan media pembelajaran. Peserta juga berharap adanya pelatihan yang lebih intensif dengan tema-tema yang lebih bervariasi dan kekinian.

Pelatihan pengembangan media pembelajaran ini sangat bermanfaat bagi guru-guru SDIT Al-khairaat, untuk meningkatkan kompetensi guru terutama kompetensi pedagogik. Sebagai perwujudan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen yang menyebutkan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Selain itu, pelatihan dengan memanfaatkan teknologi informasi sangat penting, untuk dapat mendorong guru mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi (Husain, 2014). Guru harus kreatif mengembangkan pembelajaran dan terampil mengaplikasikan media pembelajaran berbasis teknologi.

Penggunaan media bertujuan agar mendorong motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Sukiman (2012: 29), media pembelajaran bermanfaat untuk menstimulus daya ingat, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dengan *VideoScribe* merupakan salah satu media animasi yang dapat merangkai gambar dan suara menjadi video utuh. Siswa yang belajar menggunakan media *VideoScribe* lebih efektif belajarnya, karena pusat perhatiannya hanya tertuju pada media tersebut (Silmi & Rachmadyanti, 2018). Penyajian materi pelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dihasilkan menggunakan aplikasi *VideoScribe* menjadi salah satu solusi agar materi pelajaran dapat tervisualisasikan dan mudah untuk dipahami oleh peserta didik.



Gambar 5. Foto Tim Abdimas dan Peserta Pelatihan

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan di SDIT Al-Khairaat, dalam bentuk pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis *VideoScribe*, berhasil meningkatkan kompetensi guru untuk dapat mengembangkan dan menghasilkan produk media pembelajaran sesuai dengan materi pelajaran yang diampunya. Kegiatan ini mendapatkan respon yang baik dari guru-guru SDIT Al-Khairaat yang merupakan peserta pelatihan. Selain itu, mereka berpendapat bahwa kegiatan ini bermanfaat untuk meningkatkan kompetensinya dalam mengembangkan media pembelajaran dan mereka juga berharap agar dapat diadakan pendampingan secara berkelanjutan serta program pelatihan dengan tema yang bervariasi dan mengikuti perkembangan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alannasir, W. (2016). Pengaruh penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Mannuruki. *Journal of EST (Educational Science and Technology)*, 2(2), 81-90. <https://doi.org/10.26858/est.v2i2.2561>
- Amin, S. (2019). Peningkatan profesionalisme guru melalui pelatihan pengembangan media pembelajaran sparkol videoscribe di Kabupaten Malang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat LPPM Universitas Mathla 'ul Anwar Banten*, 4(4), 563-572.
- Aqib, Z. (2013). *Model-model, media, dan strategi pembelajaran kontekstual (inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Argiyati, T., A., Kusumaningrum, B., & Kuncoro, K., S., (2021). Pemanfaatan videoscribe dalam peningkatan kompetensi guru. *Kanigara : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1-9.
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Febrianto, A., & Saputra, N. (2021) Pelatihan media pembelajaran inovatif dengan videoscribe bagi guru SDN Malangrejo. *Jurnal Community Empowerment Universitas Muhammadiyah Magelang*, 6(1), 24-28.
- Husain, C. (2014). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran di SMA Muhammadiyah Tarakan. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 2(2), 184-192.
- Marsitin, R., Sesanti, N. R., & Agustina, R. (2018). Pelatihan IT melalui pembuatan e-modul matematika bagi guru matematika SMK Kabupaten Malang. *Jurnal ABDIMAS Universitas Merdeka Malang*, 3, 1-6.
- Murniawaty, I., & Nuryana, I. (2018). Peningkatan profesionalisme guru ekonomi dalam pembelajaran di SMA Kabupaten Semarang. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat UMP*, 2(2), 357-362.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 74 Tahun 2008 tentang Guru.
- Rusman. (2017). *Berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Silmi, M. Q., & Rachmadyanti, P. (2018). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis sparkol videoscribe tentang persiapan kemerdekaan RI SD kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(4), 486-495.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.