



Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* Berintegrasi Nilai Islam Pada Guru MI Miftahul Ulum Tulung Jaya Lampung Timur

Santi Widyawati*

Universitas Nahdlatul Ulama Lampung,
INDONESIA

Binti Khoiriyah

Universitas Nahdlatul Ulama Lampung,
INDONESIA

Dwilita Astuti

Universitas Nahdlatul Ulama Lampung,
INDONESIA

Ummi Rosyidah

Universitas Nahdlatul Ulama Lampung
INDONESIA

Siti Qomariyah

STKIP Tunas Palapa
INDONESIA

Gunawan

Universitas Nahdlatul Ulama Lampung
INDONESIA

Article Info

Article history:

Received: April 08, 2021

Revised: May 01, 2021

Accepted: June 14, 2021

Keywords:

Learning Media
Islamic Values
Teacher

Abstract

Informatics and technology are widespread in everyday life. So we cannot avoid using technology. In the world of education, the use of informatics and technology has not been fully utilized. This happens because of the lack of teacher ability in operating the technology. This has inspired us to carry out teacher mentoring activities in making learning media (sparkol videoscribe). This assistance uses the Participatory Action Research (PAR). The purpose of this community service is to assist the creation of sparkol videoscribe learning media that integrates Islamic values for MI Miftahul Ulum teachers, Tulung Jaya, East Lampung. The research subject is the teacher at the school. The results of the study showed that in three cycles all members of the workshop understood well the material presented by the teacher. It is proven that in general their understanding reaches 81%.

To cite this article: Widyawati, S., Khoiriyah, B., Astuti, D., Rosyidah, U., Qomariyah, S. (2021). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* Berintegrasi Nilai Islam Pada Guru MI Miftahul Ulum Tulung Jaya Lampung Timur. *Smart Society : Community Service and Empowerment Journal*, 1(1), 9 - 18

Informasi Artikel

Article history:

Received: 08 April 2021

Revised: 01 Mei 2021

Accepted: 14 Juni 2021

Keywords:

Media Pembelajaran
Nilai-Nilai Islam
Guru

Abstrak

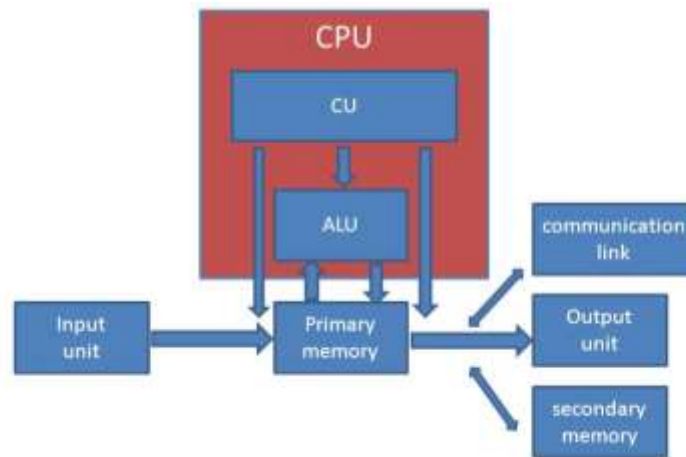
Informatika dan teknologi tersebar luas dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga kita tidak bisa menghindari penggunaan teknologi. Dalam dunia pendidikan pemanfaatan informatika dan teknologi belum sepenuhnya dimanfaatkan. Hal itu terjadi karena kurangnya kemampuan guru dalam mengoperasikan teknologi tersebut. Hal ini menginspirasi kami untuk melakukan kegiatan pendampingan guru dalam pembuatan media pembelajaran (sparkol videoscribe). Pendampingan ini menggunakan metode Participatory Action Research (PAR). Dilakukan di MI Miftahul Ulum Tulung Jaya Lampung Timur. Tujuan dari pengabdian kepada masyarakat ini untuk pendampingan pembuatan media pembelajaran sparkol videoscribe berintegrasi nilai islam pada guru mi miftahul ulum tulung jaya lampung Timur. subjek penelitian adalah guru di sekolah tersebut. hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam tiga siklus semua anggota workshop memahami dengan baik materi yang disampaikan oleh pengajar. Terbukti secara umum pemahaman mereka mencapai 81%.

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi informasi di era digital seperti saat ini merupakan sebuah keharusan(Wijasena, 2021). Pasalnya, teknologi informasi sudah merambah keberbagai lini kehidupan masyarakat, tidak terkecuali dunia pendidikan. Di Indonesia pengguna internet mencapai 202 juta orang oleh karena itu Indonesia masuk dalam rangking 6 pengguna internet

dunia(Riyanto, 2021). Ini berarti pemanfaatan teknologi informasi dalam hal ini internet sangat massif dikalangan masyarakat.

Terkait dengan teknologi informasi, secara detail, Purwani menjelaskan teknologi informasi sebagai seperangkat teknologi yang digunakan untuk mendapatkan, memproses, menyimpan dan menyebarkan informasi dengan menggunakan seperangkat komputer(Purwani, 2015). Selanjutnya, Zam menambahkan bahwa teknologi informasi adalah media berupa komputer beserta jaringannya yang digunakan untuk memproses informasi dimana *output* nya dapat bermanfaat pada bidang seperti ekonomi, politik, pendidikan dll(ZAM, 2021).



Gambar 1. Skema Perangkat Keras Teknologi Informasi

Selain itu, Setiyadi dalam Kwartolo menambahkan hal-hal yang harus tersedia dalam lingkaran teknologi informasi diantaranya, perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), basis data (*database*) dan jaringan komputer lainnya(Yuli Kwartolo, 2010). Tentunya uraian tentang teknologi informasi diatas dapat disinergikan dengan dunia pendidikan, karena teknologi informasi adalah system pemrosesan informasi melalui perangkat komputer dimana hasilnya dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan.

Di era modern ini banyak sekali media pembelajaran yang berbasis teknologi maupun perangkat lunak yang ada dalam komputer(Firmadani, 2020). Media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi(Sanjaya, 2012). Sedangkan media pembelajaran merupakan serangkaian alat dan bahan yang digunakan dalam pembelajaran(Tafonao, 2018). Media pembelajaran dapat digunakan guru sebagai alat untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran di kelas. Media yang digunakan guru dapat bervariasi, mulai dari media yang sederhana sampai yang modern(Victoria Hinuhili, 2009). Penggunaan media yang tepat dan menyenangkan dapat meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga akan mempermudah dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Selain itu, waktu yang pakai dalam pembelajaran juga akan lebih efisien(N et al., 2021).

Media pembelajaran berbasis komputer yang dimaksud adalah *Sparkol Videoscribe* (Listiani, 2017). *Sparkol Videoscribe* dapat digunakan pada semua mata pelajaran karena *sparkol Videoscribe* merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkain gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh(Wulandari, 2016). Aplikasi ini dapat diberi efek suara sesuai dengan yang dibutuhkan dalam pembelajaran(Pamungkas et al., 2018). Pengguna hanya perlu *download software* dan mengisntal ke dalam perangkat komputer yang selanjutnya dapat digunakan tanpa menggunakan jaringan internet(Dewi et al., 2019).



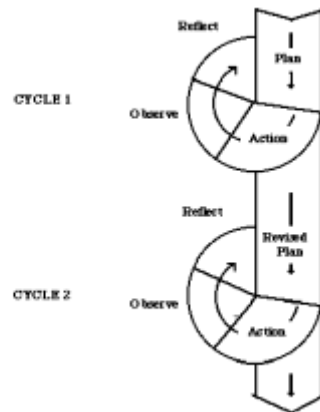
Gambar 2. Tampilan Login Sparkol Videoscribe dan Tampilan Lembar Kerja Sparkol Videoscribe

Penggunaan media yang menyisipkan nilai-nilai islam di dalam materi pelajaran sangatlah jarang dilakukan (Amri, 2018). Padahal, jika cara ini dilakukan, siswa tidak hanya akan lebih mudah memahami materi tetapi siswa juga akan mempelajari nilai islam yang dimasukan di dalamnya (Yanto, 2020). Penggunaan media *sparkol Videoscribe* dengan mengintegrasikan nilai-nilai keislaman pada mata pelajaran matematika, IPA, IPS, bahasa arab, dll di Madrasah Ibtidaiyah belum pernah diterapkan. Padahal, penggunaan media *sparkol Videoscribe* dengan mengintegrasikan nilai-nilai keislaman dapat menjadikan siswa selain memahami materi yang diajarkan guru juga akan mendapatkan nilai-nilai keislaman yang disisipkan dalam pembelajaran. Sehingga diharapkan penggunaan media *sparkol Videoscribe* yang mengintegrasikan nilai-nilai islam dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi sehingga meningkatkan hasil belajar siswa dengan menambah nilai-nilai keislaman didalamnya.

Guru-guru MI Miftahul Ulum Tulung Jaya Lampung Timur belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi saat melakukan proses pembelajaran dan pengajaran sehingga dimasa pandemik ini sedikit mengalami kendala dalam Proses belajar mengajar. Selain itu, banyak guru yang belum mengenal serta belum memahami penggunaan media *sparkol Videoscribe* yang mengintegrasikan nilai islam di dalam penggunaannya.

METODE

Pelaksanaan pendampingan pembuatan media pembelajaran *sparkol Videoscribe* pada kegiatan pengabdian masyarakat di MI Miftahul Ulum Tulung Jaya Lampung Timur menggunakan metode *Participatory Action Research* (PAR). Menurut Gillis dan Jackson dalam McDonald, PAR merupakan bagian dari penelitian tindakan terdiri dari langkah-langkah sistematis dan analisis data bertujuan untuk melaksanakan tindakan dan membuat perubahan yang menghasilkan pengetahuan praktis (MacDonald, 2012). Dalam pelaksanaannya PAR memiliki beberapa tahap diantaranya; *planning, acting, observing, dan reflecting* (Gaffney, 2008).



Gambar 3. Langkah-Langkah Penelitian Tindakan

Adapun strategi pendampingan yang digunakan sesuai dengan langkah-langkah dalam *Participatory Action Research*;

1. *Planning*: pada tahap ini tim pendamping melakukan wawancara dan observasi kepada subjek dampingan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi oleh mereka khususnya berkaitan dengan media pembelajaran. Kemudian, tim pendamping bersama dengan subjek dampingan menentukan langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut.
2. *Action*: dari identifikasi permasalahan diatas, ditemukan bahwa guru-guru MI Miftahul Ulum Tulung Jaya Lampung Timur belum mampu memanfaatkan teknologi informasi yang tersedia untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan tersebut tim pendamping mengadakan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi (*sparkol Videoscribe*).

Observing and Reflecting: pada tahap ini tim pendamping mengamati dan merefleksi kegiatan yang telah dilakukan. Untuk mengetahui tingkat pemahaman subjek dampingan tim membagikan angket pemahaman, diharapkan dengan angket tersebut tim pendamping dapat menentukan langkah selanjutnya. Selain itu, hasil angket digunakan untuk merefleksi kegiatan.

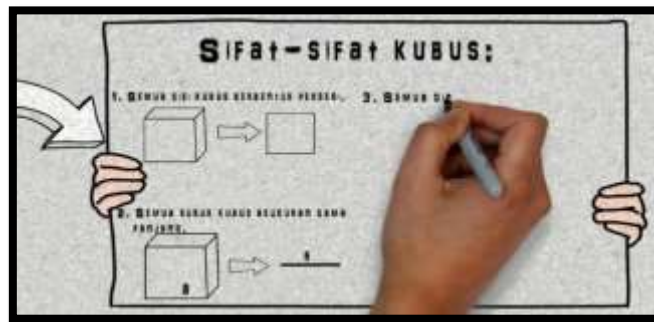
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendampingan pembuatan media pembelajaran *sparkol Videoscribe* yang berintegrasi nilai islam kepada guru-guru MI Miftahul Ulum Tulung Jaya Lampung Timur. Berikut adalah hasil dari beberapa pembuatan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* yang telah dibuat oleh peserta pendampingan:



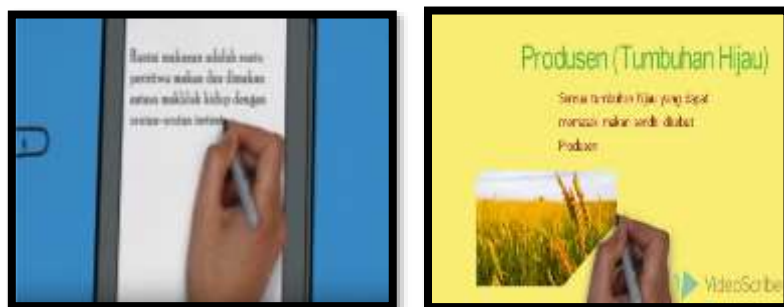
Gambar 4. Mata Pelajaran Bahasa Arab

Pada contoh dibawah ini guru mata pelajaran Matematika membuat media *saprkol* dengan tema bangun ruangan dan persamaan kuadrat. Selain menampilkan video, pada tema ini guru juga menambahkan *backsound* lagu dan suara tutorial.



Gambar 5. Mata Pelajaran MTK

Berikut ini adalah contoh hasil media pembelajaran *saprkol* guru-guru mata pelajaran IPA. Pada contoh dibawah, guru mengambil tema tentang rantai makanan. Pada media ini juga ditampilkan gambar dan juga *saound* baik suara tutorial serta *backsound* lagu.



Gambar 6. Mata Pelajaran IPA

Dibawah ini merupakan hasil karya guru mata pelajaran Ilmu pengetahuan Sosial. Tema pada media ini adalah tentang penduduk. Pada media ini ditampilkan gambar manusia dari berbagai daerah. Media ini juga dilengkapi dengan suara tutorial dan lagu.



Gambar 7. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Media pembelajaran *sparkol videoscribe* berintegrasi nilai – nilai islam diharapkan lebih memberikan warna dan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih menarik supaya siswa tidak merasa bosan dan akan lebih mudah memahami materi pada saat pembelajaran berlangsung.

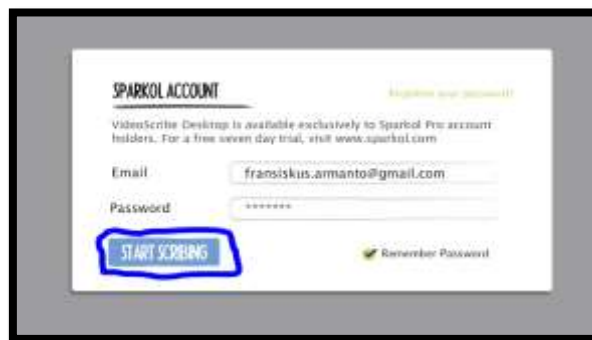
Manfaat yang di peroleh guru dengan digunakannya media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* berintegrasi nilai – nilai islam antara lain: (1) membantu guru agar lebih mudah dalam menyampaikan materi, (2) membantu guru memasukkan nilai – nilai keislaman kedalam materi

pembelajaran, (3) menambah kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran, (4) dapat menarik perhatian siswa pada saat pembelajaran berlangsung sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan lebih efektif, (5) siswa tidak cepat bosan di dalam pembelajaran, (6) membantu siswa menyerap nilai – nilai islam yang terdapat pada materi pembelajaran, (6) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Apabila media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* berintegrasi nilai – nilai islam dibuat oleh guru pada semua mata pelajaran, siswa tidak hanya akan lebih mudah memahami materi saja tetapi secara tidak langsung siswa juga akan mempelajari nilai – nilai islam yang dimasukkan didalamnya(Zahroh, 2020), sehingga siswa menjadi terbiasa dengan nilai – nilai islam yang telah diajarkan dan siswa dapat mempraktekkan nilai – nilai islam secara langsung(Ramadhani et al., 2020).

Berikut cara mengaplikasikan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe*:

1. Download dan instal
2. Jalankan *videoscribe*, saat pertama kali menjalankan *videoscribe* kita diwajibkan untuk login dengan email aktif dan password (isi asal) seperti pada gambar dibawah ini dan klik *START SCRIBING* untuk membuat *account sparkol*.



Gambar 8. Tampilan Account Sparkol

3. Atau jika kalian sudah pernah membuat *sparkol account* bisa langsung masuk dengan mengabaikan dan langsung klik LOG IN seperti pada gambar.



Gambar 9. Tampilan Login Saprkol



Gambar 10. Tampilan Lembar Kerja Aktif *Sparkol*



Gambar 11. Tampilan Halaman Kerja Awal *Sparkol*

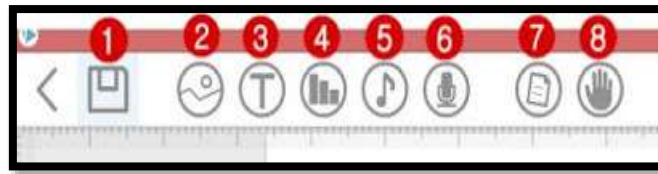
Keterangan:

- a) Simbol untuk membuat project video stop motion baru
 - b) Area penyimpanan pribadi secara online, adalah layanan cloud yang memungkinkan kalian untuk mengupload hasil editan video dari videoscribe dengan menyimpan online
 - c) Riwayat dari kegiatan yang kalian lakukan selama editing
 - d) Contoh dari scribing
4. Untuk membuat video baru klik atau pilih simbol + pada layar kerja VideoScribe, akan muncul jendela kerja seperti pada gambar.



Gambar 12. Fitur-Fitur Lembar Kerja *Sparkol*

Sedangkan untuk versi *offline* fungsi-fungsi pada menu halaman kerja terdapat pada menu paling atas bagian kiri. Diantaranya simbol *saving*, karakter gambar, untuk memasukkan tulisan dan teks, tanggal, bulan dan tahun serta memasukkan music dan video.

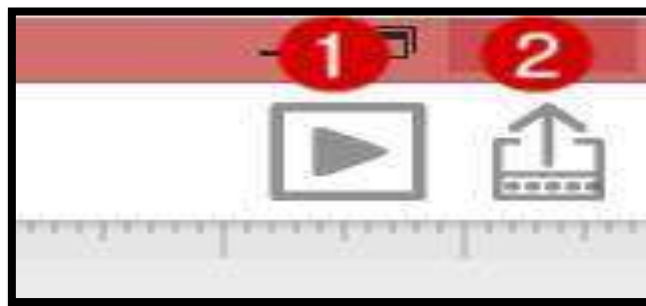


Gambar 13. Fungsi Tombol Pada Versi *Offline*

Keterangan :

- a) Simbol untuk menyimpan hasil kerja
- b) Untuk memasukkan karakter atau gambar
- c) Untuk memasukkan tulisan atau teks
- d) Untuk memasukkan tanggal, bulan, dan tahun pada video
- e) Untuk memasukkan musik ke dalam video
- f) Untuk memasukkan suara narasi atau rekaman suara untuk video
- g) Mengubah tampilan background video
- h) Untuk mengubah animasi pada video, misalnya gambar tangan menulis atau tangan yang bergerak lainnya.

Pada menu paling atas sebelah kanan:

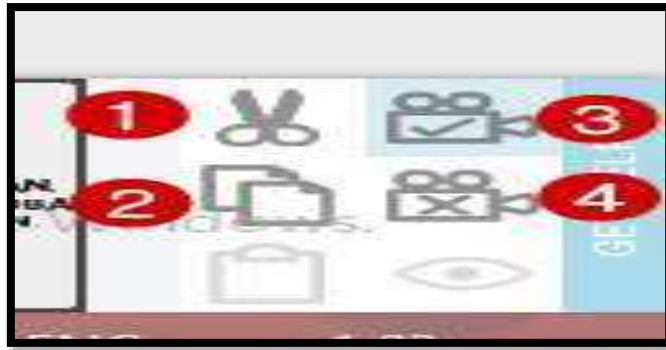


Gambar 14. Tombol Menu Bagian Atas

Keterangan :

- a) Untuk melihat priview video hasil kerja sebelum dirender atau dipublikasikan
- b) Untuk ekspor atau mempublikasikan hasil kerja dalam bentuk video

Menu paling bawah sebelah kanan:



Gambar 15. Tombol Menu Bagian Bawah

Keterangan :

- a) Untuk menghilangkan atau menghapus elemen pada video
- b) Untuk meng copy sebuah elemen tertentu
- c) Untuk mengunci bidikan atau sorotan pada layar
- d) Untuk menghapus bidikan atau sorotan pada layar

5. Setelah mengenal menu fungsi dari VideoScribe kalian bisa langsung membuat dan mengkreasikan inovasi kalian untuk membuat video stop motion.

Setelah peserta pendampingan mendapat materi tutorial dan praktik mandiri, peserta pendampingan diberi angket tentang pemahaman materi terkait media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* sebagai ukuran untuk refleksi. Angket terdiri dari 15 pernyataan dengan pilihan "Sangat Setuju", "Setuju", "Tidak Setuju", dan "Sangat Tidak Setuju" dengan penskoran sebagai berikut:

Table 1. Penskoran Angket

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sebelum angket diberikan kepada peserta, angket diuji coba terlebih dahulu. Pertama, uji validitas isi instrumen angket. Uji validitas isi instrumen angket dilakukan oleh Fredi Ganda Putra, M.Pd, Dona Dinda Pratiwi, M.Pd dan Rizki Wahyu Yunian Putra, M.Pd Uji validitas isi menunjukkan bahwa instrumen angket berbentuk pernyataan sebanyak 15 butir telah terpenuhi karena adanya kesesuaian antara kisi – kisi yang telah dibuat dengan butir angket yang dipakai.

Kedua, uji konsistensi internal angket. Suatu butir dikatakan konsisten apabila indeks konsistensi internalnya $\geq 0,30$. Hasil output dari SPSS diperoleh bahwa 15 butir angket merupakan item yang konsisten karena indeksnya $> 0,30$.

Ketiga, dari 15 butir angket dicari indeks reliabilitasnya dengan menggunakan SPSS. Suatu instrumen dikatakan reliabel jika koefisien reliabilitasnya $\geq 0,70$. Hasil yang diperoleh setelah digunakan perhitungan dengan menggunakan SPSS adalah 0,854. Hal ini menyatakan bahwa instrumen angket reliabel.

Berikut hasil dari angket yang diberikan kepada peserta pendampingan setelah dilakukan siklus pertama, diperoleh:

Tabel 2. Pemahaman Peserta Terhadap Materi

KRITERIA	RANGE	JUMLAH	%
Sangat Setuju	4	71	26 %
Setuju	3	148	55 %
Tidak Setuju	2	28	10 %

Sangat Tidak Setuju	1	23	9 %
TOTAL		270	100 %

Berdasarkan tabel 2. dapat diketahui bahwa pemahaman peserta terhadap materi yang diberikan sangat baik, hal ini terlihat pada peserta yang memilih kriteria sangat setuju dan setuju sebesar 81 % dari keseluruhan kriteria.

KESIMPULAN

Pendampingan pengabdian kepada masyarakat terkait pembuatan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang bisa diterapkan di masa pandemik Covid-19 ini. Dengan adanya pendampingan pembuatan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* dapat meningkatnya kesadaran guru dalam memanfaatkan teknologi informasi sebagai media pembelajaran, meningkatnya pemahaman dan ketrampilan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi informasi (*sparkol videoscribe*) dan meningkatnya pemahaman dan kesadaran guru dalam mengintegrasikan nilai-nilai keislaman pada setiap proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, M. (2018). Islam dan Pendidikan Karakter dalam Framing Media Online. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam*. <https://doi.org/10.29313/tjpi.v7i1.3802>
- Dewi, C. S., Suprpto, P. K., & Badriah, L. (2019). Peranan Media Sparkol Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Lintas Minat Biologi. *JPBIO (Jurnal Pendidikan Biologi)*. <https://doi.org/10.31932/jpbio.v4i2.456>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*.
- Gaffney, M. (2008). Participatory action research: An overview. *Kairaranga*.
- Listiani, I. N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Materi Pokok Archaeobacteri Dan Eubacteria Untuk Siswa Kelas X SMA / MA. *Skripsi*.
- MacDonald, C. (2012). Understanding participatory action research: A qualitative research methodology option. *The Canadian Journal of Action Research*, 13(2), 34–50.
- N, Z., Nurmayanti, & Ferdiansyah, H. (2021). Efektifitas Media Pembelajaran Daring di masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Edumaspul*.
- Pamungkas, A. S., Ihsanudin, I., Novaliyosi, N., & Yandari, I. A. V. (2018). VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS SPARKOL VIDEOSCRIBE: INOVASI PADA PERKULIAHAN SEJARAH MATEMATIKA. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.31000/prima.v2i2.705>
- Purwani, F. (2015). Penggunaan Teknologi Informasi Dalam Pendidikan. *Wardah*, 14(2), 227–237. <https://doi.org/https://doi.org/10.19109/wardah.v14i2.343>
- Ramadhani, A. I., Vebrianto, R., & Anwar, A. (2020). Upaya Implementasi Integrasi Nilai-Nilai Islam dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Instructional Development Journal*. <https://doi.org/10.24014/idj.v3i3.11727>
- Riyanto, G. P. (2021). Jumlah Pengguna Internet Indonesia 2021 Tembus 202 Juta. *Kompas.Com*.
- Sanjaya, W. (2012). *Media komunikasi pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tafonao, T. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR

- MAHASISWA. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Victoria Hinuhili, dkk. (2009). PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI BERBASIS INTERNET BAGI GURU BIOLOGI SMA DI KABUPATEN SLEMAN. *INOTEK*.
- Wijasena, A. C. (2021). Optimalisasi Sarana Prasarana Berbasis It Sebagai Penunjang Pembelajaran Dalam Jaringan. *Inspirasi Manajemen Pendidikan*.
- Wulandari, D. A. (2016). *Pengembangan media pembelajaran menggunakan sparkol videoscribe dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ipa materi cahaya kelas viii di smp negeri 01 kerjo tahun ajaran 2015/2016*. Universitas Negeri Semarang.
- Yanto, F. (2020). Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Pancasila. *Jurnal Pendidikan Islam*.
- Yuli Kwartolo. (2010). Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Penabur*.
- Zahroh, I. F. (2020). INTEGRASI NILAI-NILAI ISLAM DALAM PEMBELAJARAN IPS DI MI. *Al-Munqidz : Jurnal Kajian Keislaman*. <https://doi.org/10.52802/amk.v8i1.189>
- ZAM, E. M. (2021). PERAN LITERASI TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI PADA PEMBELAJARAN JARAK JAUH DI MASA PANDEMI COVID-19. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*. <https://doi.org/10.51878/edutech.v1i1.176>