JURNAL CEMERLANG: Pengabdian pada Masyarakat
P-ISSN 2654-4741 / E-ISSN 2655-7894
Vol. 4, No. 1, Desember 2021, 33 – 40
DOI: https://doi.org/10.31540/jpm.v4i1.1318
PENERBIT: LP4MK STKIP PGRI LUBUKLINGGAU

WORKSHOP PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS *VIDEO SCRIBE* SEBAGAI ALTERNATIF PEMBELAJARAN DARING

Rani Refianti[1], Idul Adha[2], Asselly AS[3], Anna Fauziah[4]

[1234] Program Studi Pendidikan Matematika, STKIP PGRI Lubuklinggau
Jalan Mayor Toha Kelurahan Air Kuti, Kota Lubuklinggau, 31628, Indonesia
Email: ranirefianti834@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan workshop pembuatan media pembelajaran untuk media pembelajaran matematika berbasis Video Scribe sebagai alternatif pembelajaran online untuk KKG menghasilkan media pembelajaran sederhana buatan guru yang dapat digunakan selama pembelajaran di masa pandemi saat ini. Berdasarkan hasil analisis angket kepraktisan workshop pembuatan media pembelajaran matematika berbasis video scribe sebagai alternatif pembelajaran online bagi KKG untuk indikator pertama diperoleh skor 56 dengan persentase 73,68%. , untuk indikator kedua diperoleh skor 64 dengan persentase 84,21%, untuk indikator ketiga diperoleh skor 60 dengan persentase 78,94%, untuk indikator keempat diperoleh skor 59 dengan persentase 77,63 %, untuk indikator kelima diperoleh skor 70 dengan persentase 92,10%, untuk indikator keenam diperoleh skor 66 dengan persentase 86,84%, dan untuk indikator ketujuh diperoleh skor 72 dengan persentase persentase 94,73%. Secara keseluruhan, nilai rata-rata kepraktisan workshop pembuatan media pembelajaran matematika berbasis video scribe sebagai alternatif pembelajaran online untuk KKG adalah 84,01% dalam kategori baik.

ABSTRACK

Workshop activities on making learning media for mathematics learning media based on Video Scribe as an alternative online learning for teacher working groups produce simple teacher-made learning media that can be used during learning during the current pandemic. Based on the results of the questionnaire analysis on the practicality of the workshop on making video scribe-based mathematics learning media as an alternative online learning for the teacher working group for the first indicator, a score of 56 was obtained with a percentage of 73.68%, for the second indicator a score of 64 was obtained with a percentage of 84.21%, for the third indicator a score of 60 was obtained with a percentage of 78.94%, for the fourth indicator a score of 59 was obtained with a percentage of 77.63%, for the fifth indicator a score of 70 was obtained with a percentage of 92.10%, for the sixth indicator a score of 66 was obtained with a percentage of 86.84 %, and for the seventh indicator, a score of 72 was obtained with a percentage of 94.73%. Overall, the average score of the practicality of the workshop on making video scribe-based mathematics learning media as an alternative online learning for the teacher working group was 84.01% in the good category.

KEYWORDS

Workshop, Media Pembelajaran, Video Scribe

Workshop, Learning Media, Video Scribe

ARTICLE HISTORY

Received 15 Agustus 2021
Revised 11 November 2021
Accepted 17 Desember 2021

CORRESPONDENCE **Rani Refianti** @ ranirefianti834@gmail.com

JURNAL CEMERLANG: Pengabdian pada Masyarakat
P-ISSN 2654-4741 / E-ISSN 2655-7894
Vol. 4, No. 1, Desember 2021, 33 – 40
DOI: https://doi.org/10.31540/jpm.v4i1.1318
PENERBIT: LP4MK STKIP PGRI LUBUKLINGGAU

PENDAHULUAN

Saat ini dunia pendidikan sedang mengalami pembelajaran dimana pembelajaran dilakukan secara *daring*, kondisi ini tidak hanya terjadi di tanah air, bahkan hampir diseluruh belahan dunia. Hal ini dikarenakan sedang terjadih wabah virus corona atau covid 19. Pembelajaran *daring* merupakan pembelajaran yang dapat dilakukan dari jarak jauh, sehingga siswa tidak perlu datang kesekolah. Menurut Masdafni (2020) pandemi *Covid* 19 ini mengharuskan guru mengasah kemampuannya dalam berinovasi, merancang, meramu materi, metode dan aplikasi yang tepat sesuai dengan kebutuhan untuk tetap mencapai keberhasilan belajar walaupun dengan kondisi pembelajaran *daring.*

Pembelajaran *daring* dapat menggunakan media seperti *telphone* genggam ataupu laptop. Dengan adanya fenomena pembelajaran *daring* ini maka guru dituntut untuk lebih kreatif dalam memanfaatkan semua aplikasi pembelajaran yang ada sehingga dapat mempermudah siswa dalam belajar *daring*. Pamungkas, dkk (2018) yang mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta rasa ingin tahu siswa sehingga pesan/pembelajaran yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik pula. Hamalik (Arsyad, 2016) mengatakan bahwa pamakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh pengaruh biologis pada siswa. Hal ini menunjukan bahwa, media merupakan salah satu unsur penting dalam pembelajaran dan dapat menunjang keberhasilan belajar siswa, khusnya dimasa pandemi saat ini. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sarana belajar daring yakni dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran. Rahmatika & Ratnasari (2018) menyatakan *videoscribe* merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Dengan demikian guru dapat

JURNAL CEMERLANG: Pengabdian pada Masyarakat
P-ISSN 2654-4741 / E-ISSN 2655-7894
Vol. 4, No. 1, Desember 2021, 33 – 40
DOI: https://doi.org/10.31540/jpm.v4i1.1318
PENERBIT: LP4MK STKIP PGRI LUBUKLINGGAU

menyesuaian perancangan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada beberapa sekolah dasar di Lubuklinggau diperoleh fakta bahwa guru-guru di sekolah tersebut belum bisa memanfaatkan aplikasi-aplikasi pembelajaran yang dapat mempermudah pembelajaran secara *daring*, pembelajaran hanya dilakukan melalui aplikasi WA (*whatshap*) dimana guru hanya mengirimkan pesan tugas yang harus dikerjakan siswa dan hal ini dilakukan setiap hari pada jam pelajaran. Kondisi seperti ini dirasa tidak efektif, siswa dituntut untuk belajar mandiri dengan penjelasan yang terbatas dari gurunya, kondisi seperti ini salah satunya disebabkan minimnya pengetahuan guru mengenai cara pembuatan media pembelajaran interaktif yang dapat memfasilitasi siswa dalam belajar. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni dengan melakukan workshop pembuatan media pembelajaran media pembelajaran matematika berbasis *video scribe* sebagai salah satu alternatif pembelajaran daring bagi kelompok kerja guru

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat (PKM) dilaksanakan melalui beberapa tahapan pelaksanaan kegiatan yakni sebagai berikut :

a. Tahap persiapan

Tahap persiapan terdiri dari beberapa tahapan yakni :

- Koordinasi dengan ketua kelompok kerja guru (KKG) gugus delapan Kota Lubuklinggau dalam hal ini diketuai oleh Linda Ismayani, S.Pd.
- Pengrekrutan anggota kegiatan pelatihan pembuatan penggunaan aplikasi *video scribe* sebagai salah satu alternatif pembelajaran daring bagi guru sekolah dasar.
- Penentuan waktu pelaksanaan kegiatan berupa tempat dan ruangan yang akan digunakan.

JURNAL CEMERLANG: Pengabdian pada Masyarakat
P-ISSN 2654-4741 / E-ISSN 2655-7894
Vol. 4, No. 1, Desember 2021, 33 – 40
DOI: https://doi.org/10.31540/jpm.v4i1.1318
PENERBIT: LP4MK STKIP PGRI LUBUKLINGGAU

- Persiapan materi oleh narasumber berupa *prin out* materi sebagai bahan bacaan peserta kegiatan pelatihan pembuatan penggunaan aplikasi *video scribe* sebagai salah satu alternatif pembelajaran daring bagi guru sekolah dasar.
- Pencetakan spanduk pelatihan pembuatan penggunaan aplikasi *video scribe* sebagai salah satu alternatif pembelajaran daring bagi guru sekolah dasar.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan kegiatan terdiri dari beberapa tahap yakni :

1. Paparan atau presentasi mengenai pentinggnya media interaktif dalam pembelajaran daring di era pandemi.
2. Penjelasan mengenai aplikasi *video scribe* yang akan digunakan
3. Peragaan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *video scribe* sebagai salah satu alternatif pembelajaran daring bagi guru sekolah dasar oleh narasumber
4. Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan *video scribe* bagi guru sekolah dasar.

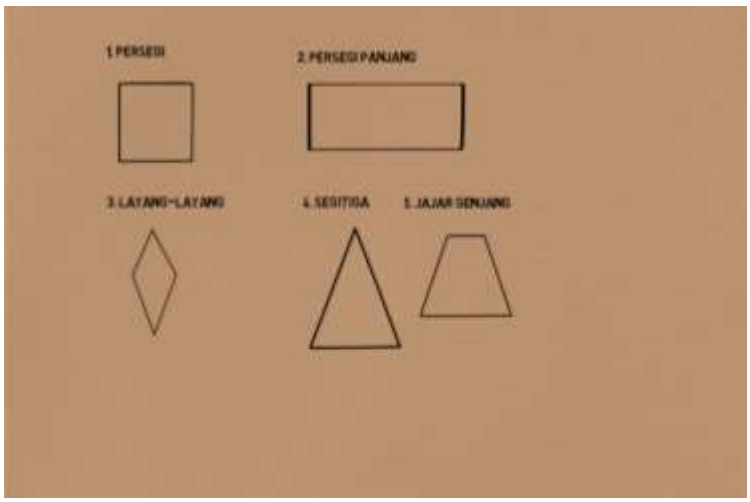
HASIL dan PEMBAHASAN

Workshop pembuatan media pembelajaran media pembelajaran matematika berbasis *video scribe* sebagai salah satu alternatif pembelajaran daring bagi kelompok kerja guru dilaksanakan pada tanggal 11-12 Juni 2021 dengan melibatkan 19 orang peserta. Selama kegiatan, penyajian materi dan diskusi berlangsung dengan baik, peserta kegiatan *workshop* diberi pengetahuan mengenai keterampilan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *video scribe*. Kegiatan *Workshop* pembuatan media pembelajaran matematika berbasis *video scribe* dimulai dengan persentasi oleh narasumber dan dilanjutkan dengan diskusi serta tanya jawab peserta kegiatan *workshop*.

JURNAL CEMERLANG: Pengabdian pada Masyarakat
P-ISSN 2654-4741 / E-ISSN 2655-7894
Vol. 4, No. 1, Desember 2021, 33 – 40
DOI: https://doi.org/10.31540/jpm.v4i1.1318
PENERBIT: LP4MK STKIP PGRI LUBUKLINGGAU

Gambar 1 persentasi oleh narasumber

Kegiatan *Workshop* pembuatan media pembelajaran matematika berbasis *video scribe* menghasilkan media-media pembelajaran yang dapat digunakan ketika mengajar daring, media pembelajaran yang dihasilkan masih sangat sederhana sehingga diperlukan pendampingan lanjutan bagi kelompok kerja guru agar dapat menghasilkan bahan ajar yang lebih menarik. Berikut beberapa contoh tampilan bahan ajar buatan guru yang dihasilkan pada saat kegiatan *Workshop* pembuatan media pembelajaran media pembelajaran matematika berbasis *video scribe* .



Gambar 2 tampilan video scribe buatan guru

JURNAL CEMERLANG: Pengabdian pada Masyarakat
P-ISSN 2654-4741 / E-ISSN 2655-7894
Vol. 4, No. 1, Desember 2021, 33 – 40
DOI: https://doi.org/10.31540/jpm.v4i1.1318
PENERBIT: LP4MK STKIP PGRI LUBUKLINGGAU

Gambar 2 tampilan video scribe buatan guru.

Dari tampilan media pembelajaran seperti gambar di atas, kita ketahui bahwa guru-guru yang terlibat dalam kegiatan workshop pembuatan media pembelajaran matematika berbasis *video scribe* sebagai salah satu alternatif pembelajaran daring bagi kelompok kerja guru telah mampu mengunakan aplikasi *video scribe* dengan baik, hal ini terlihat dari berbagai tampilan-tampilan animasi media pembelajaran yang dihasilkan guru, namun media pembelajaran yang dihasilkan masih sangat sederhana sehingga dibutuhkan latihan keberlanjutan guna memantapkan pengetahuan guru-guru dalam penggunaan aplikasi ini. Sebelumnya telah banyak dilakukan penelitian tentang pengembangan *video scribe* sebagai media pembelajaran disekolah salah satunya yang dilakukan Munida & Putri (2018:492) menunjukan bahwa respon siswa sangat baik ketika menggunakan media pembelajaran video scribe dengan persentase 95,38%. Selanjutnya di akhir kegiatan workshop pembuatan media pembelajaran media pembelajaran matematika berbasis *video scribe* sebagai salah satu alternatif pembelajaran daring bagi kelompok kerja guru peserta pengabdian masyarakat diminta mengisi angket kepraktisan dengan tujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran menggunakan aplikasi *video scribe* mudah digunakan dalam pembelajaran daring. Adapun hasil dari angket kepraktisan dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

JURNAL CEMERLANG: Pengabdian pada Masyarakat
P-ISSN 2654-4741 / E-ISSN 2655-7894
Vol. 4, No. 1, Desember 2021, 33 – 40
DOI: https://doi.org/10.31540/jpm.v4i1.1318
PENERBIT: LP4MK STKIP PGRI LUBUKLINGGAU

No	Butir Penilaian	Skor	Persentase
1	Kemudahan penggunaan media	56	73,68%
2	Efisiensi waktu	64	84,21%
3	Mudah diinterprestasikan	60	78,94%
4	Dapat digunakan sebagai pembelajaran mandiri	59	77,63%
5	Tampilan media pembelajaran menarik dan menyenangkan	70	92,10%
6	Kesesuaian penggunaan warna, teks, gambar dan animasi pada media	66	86,84%
7	Keteraturan tata letak tombol	72	94,73%

Angket kepraktisan diberikan kepada 19 orang guru. Angket kepraktisan tersebut terdiri dari tujuh butir pertanyaan dengan skor maksimal setiap butirnya adalah 4.

Berdasarkan hasil analisis angket kepraktisan kegiatan workshop pembuatan media pembelajaran matematika berbasis *video scribe* sebagai salah satu alternatif pembelajaran daring bagi kelompok kerja guru untuk indikator pertama diperoleh skor 56 dengan persentase 73,68%, untuk indikator kedua diperoleh skor 64 dengan persentase 84,21%, untuk indikator ketiga diperoleh skor 60 dengan persentase 78,94 %, untuk indikator keempat diperoleh skor 59 dengan persentase 77,63% ,untuk indikator kelima diperoleh skor 70 dengan persentase 92,10%, untuk indikator keenam diperoleh skor 66 dengan persentase 86,84%, dan untuk indikator ke tujuh diperoleh skor 72 dengan persentase 94,73%. Secara keseluruhan skor rata-rata angket kepraktisan kegiatan workshop pembuatan media pembelajaran matematika berbasis *video scribe* sebagai salah satu alternatif pembelajaran daring bagi kelompok kerja guru yakni 84,01% berada pada kategori baik. Hal ini menunjukan media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan workshop memiliki tingkat kepraktisan yang baik sehingga mudah digunakan.

JURNAL CEMERLANG: Pengabdian pada Masyarakat
P-ISSN 2654-4741 / E-ISSN 2655-7894
Vol. 4, No. 1, Desember 2021, 33 – 40
DOI: https://doi.org/10.31540/jpm.v4i1.1318
PENERBIT: LP4MK STKIP PGRI LUBUKLINGGAU

SIMPULAN

Pelaksanaan workshop pembuatan media pembelajaran matematika berbasis *video scribe* sebagai salah satu alternatif pembelajaran bagi guru-guru yang tergabung dalam KKG gugus IX menghasilkan beberapa kesimpulan

1. Guru-guru yang telibat dalam kegiatan workshop sangat antusias dalam mengikuti kegiatan.
2. Kegiatan ini berdampak pada penambahan pemahaman guru mengenai media pembelajaran yang efektif dimasa pandemi.
3. Guru dapat menghasilkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhannya masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A (2016). Media Pembelajaran. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Fadli. 2014. *Pengembangan Model Pembelajaran BerbasisWeb Pada Pembelajaran Matematika di Madrasah Aliyah Negeri 3 Palembang*. Disertasi Tidak di Terbitkan. Jakarta: Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Jakarta.

Masdafni. 2020. Pembelajaran daring menggunakan video animasi meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VII. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(2), 1752-1763.

Munida & Putri. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan kemerdekaan RI SD Kelas V. *JPGSD*. 6 (4) 486-495

Pamungkas, dkk. (2018). Video pembelajaran berbass sparkol videosribe : inovasi pada perkuliahan sejarah matematika. *jurnal pendidikan Matematika , 2(2)*, 127-135.

Rahmatika, D. F., & Ratnasari, N. (2018). Media Pembelajaran Bilinggual Berbasis Sparcol Videoscribe. *Desima: Jurnal Matematika*, *1*(3), 385-393.