
PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN SPARKOL VIDEOSCRIBE BAGI GURU MATEMATIKA SMP/MTs DI ERA NEW NORMAL

Iik Nurhikmayati*¹, Nia Kania², Vici Suciawati³

^{1,2,3} Universitas Majalengka; Jl. K.H Abdul Halim No. 103 Majalengka, Telp/Fax. (0233) 281496

e-mail co Author: iiknurhikmayati@unma.ac.id

Corresponding Author*:

Iik Nurhikmayati

Universitas Majalengka

Email: iiknurhikmayati@unma.ac.id

ABSTRAK

Permasalahan yang terjadi saat ini adalah sebagian besar guru belum mampu membuat media pembelajaran yang adaptif dan menarik dalam upaya mengatasi permasalahan dalam pembelajaran daring. Sebagian besar guru hanya menggunakan aplikasi Google Classroom dan Whatsapp sebagai media menyampaikan materi secara daring, dan hal itu masih dirasa kurang cukup memaksimalkan penyampaian materi. Dengan demikian, diperlukan pelatihan pembuatan media pembelajaran sparkol videocribe kepada guru-guru matematika SMP/MTs sebagai salah satu inovasi media pembelajaran matematika yang efektif dan menarik pada masa pandemi covid-19. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah dilaksanakan dengan sukses. Hal ini tercermin dari keberhasilan peserta dalam membuat media pembelajaran sendiri melalui sparkol videocribe yang disesuaikan dengan mata pelajaran yang diampu masing-masing guru di sekolah. Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mengalami peningkatan yang sangat baik terkait pengetahuan dan kemampuan dalam pembuatan media sparkol videocribe, semua peserta setuju akan kebermanfaatn kegiatan pelatihan dan memiliki kesan yang baik terhadap kegiatan ini.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Sparkol Videocribe, Guru Matematika

PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern saat ini (Suandito, 2017). Hal ini dikarenakan peran matematika yang begitu penting sebagai sarana pemecahan masalah dalam kehidupan (Misel, 2016, Dewimarni, 2017). 'Mathematics is also a valuable and general purpose technique for satisfying other needs. It is widely known to be an assential tool for science, technology, and commerce; and for entry to many professions' (Skemp, 1971). Oleh karena itulah, matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang diberikan pada semua jenjang pendidikan dari mulai jenjang sekolah dasar sampai jenjang perguruan tinggi.

Menyadari pentingnya matematika, maka belajar matematika menjadi suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Namun sejak adanya wabah virus corona atau yang dikenal dengan Covid-19 di awal tahun 2020, berbagai aktivitas pendidikan terkait kegiatan belajar mengajar tatap muka dihentikan dan digantikan dengan Work From Home (WFH). Untuk pertama kalinya, Kementrian Pendidikan Indonesia mengarahkan guru dan dosen melakukan WFH (purwanto 2020). Pelaksanaan WFH bidang pendidikan mengarah pada pembelajaran online atau pembelajaran dalam jaringan (daring). Berbagai aktivitas pendidikan seperti mengajar, belajar, kegiatan praktikum, tugas, diskusi bahkan ujian dilakukan secara daring. Hal ini sangat berdampak besar terhadap pembelajaran matematika karena pembelajaran tatap muka merupakan salah satu metode pembelajaran yang sangat efektif dalam meningkatkan prestasi matematika siswa.

Transformasi secara tiba-tiba dari pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran daring membuat sebagian besar guru dan siswa mengalami kesulitan. Berbagai kendala dari pembelajaran daring ini sangat dirasakan berbagai pihak, bukan hanya guru dan siswa sebagai pelaku pendidikan namun para orang tua murid juga merasa kesulitan karena secara langsung ikut serta dalam melakukan pemantauan pada pembelajaran daring. Beberapa kendala pada pelaksanaan proses pembelajaran secara online (daring) diantaranya: (1) Ketidaksiapan media pembelajaran jarak jauh dari guru/dosen; (2) Metode pembelajaran yang tidak fleksibel; (3) Belum meratanya penguasaan IPTEK di kalangan guru/dosen; (4) Belum meratanya akses jaringan internet; (5) Mahalnya kuota internet dan (6) Pembelajaran kurang efektif tanpa pengawasan langsung dari guru/dosen (Mustakim 2020).

Berbagai kendala yang dihadapi dalam pembelajaran pada masa pandemi harus dicari solusinya agar materi tetap dapat tersampaikan dengan baik. Keadaan ini menuntut kesiapan guru dalam menghadapi perubahan pembelajaran terutama berkaitan erat dengan kemampuan menyampaikan materi secara daring. Selain kesiapan guru, kesiapan siswa menerima perubahan pembelajaran juga sangat penting dalam mencapai kompetensi. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi yang kreatif dari guru untuk membuat media pembelajaran yang adaptif, menarik dan tidak membutuhkan kuota internet yang besar agar siswa dapat menerima materi

dengan baik. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat membantu siswa dalam memahami materi (Wahyuningtyas & Shinta, 2017). Guru diharapkan dapat mengetahui arti dan fungsi media pembelajaran sebanyak mungkin, memilih media yang cocok, dapat atau mampu menggunakan, menyimpan dan memelihara bahkan yang paling penting memiliki kemampuan merencanakan dan membuat media pembelajaran sendiri (Wahyuningtyas & Shinta, 2017) sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang adaptif untuk mendukung pembelajaran daring antara lain dapat dilakukan dengan mempertimbangkan model SECTION yang ditawarkan oleh Bates (Batubara, H.H & Batubara, D.S., 2020), yaitu S-tudent (siswa), E-asy of use (mudah digunakan), C-ost/time (biaya/waktu). T-eaching (kegiatan pembelajaran), I-nteraction (interaksi), O-rganizational issue (pengolahan masalah), N-etworking (memperluas jaringan), dan S-ecurity and privacy (keamanan dan privasi) (Bates, 2019). Media yang dipilih harus mampu mengatasi kendala yang dihadapi dalam pembelajaran jarak jauh, artinya media pembelajaran harus mampu menjadi pelantara antara guru dan siswa karena keterbatasan ruang. Adanya aspek audio, visual dan kelengkapan materi menjadi hal yang diutamakan agar siswa mampu memahami materi dengan maksimal.

Salah satu bentuk media pembelajaran yang mempunyai keunggulan dalam aspek audio dan visual adalah video pembelajaran (Pamungkas, A. S., et al, 2018). Melalui video pembelajaran, siswa dapat memahami materi secara utuh. Video is also a popular tool used to engage learners and enhance a learning experience (Deakin, 2014). Video juga dapat diunduh dan dilihat berulang-ulang sehingga memudahkan siswa mempelajari materi dengan baik di rumah. Oleh karena itu, video pembelajaran menjadi salah satu media pembelajaran yang tepat untuk dapat digunakan pada masa pandemi COVID-19 ini. Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan video pembelajaran adalah sparkol videoscribe. Sparkol videoscribe merupakan sebuah media pembelajaran berbasis video animasi dengan berbagai fitur lengkap. Sparkol videoscribe mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran (Pamungkas, A. S., et al, 2018). Dalam sparkol videoscribe ini juga, guru dapat melakukan dubbing untuk menjelaskan materi sesuai dengan konsep yang diinginkan.

Permasalahan yang terjadi saat ini adalah sebagian besar guru belum mampu membuat media pembelajaran yang adaptif dan menarik dalam upaya mengatasi permasalahan dalam pembelajaran daring. Sebagian besar guru hanya menggunakan aplikasi Google Classroom dan Whatsapp sebagai media menyampaikan materi secara daring, dan hal itu masih dirasa kurang cukup memaksimalkan penyampaian materi. Dengan demikian, diperlukan pelatihan pembuatan media pembelajaran sparkol videoscribe kepada guru-guru matematika SMP/MTs sebagai salah satu inovasi media pembelajaran matematika yang efektif dan menarik pada masa pandemi covid-19.

METODE

Kegiatan pengabdian ini merupakan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran matematika yaitu sparkol videoscribe dalam upaya mengatasi kendala pada pembelajaran daring di masa pandemi covid-19. Sasaran kegiatan ini adalah guru matematika SMP/MTs yang menjadi anggota MGMP matematika Kabupaten Majalengka. Pelatihan ini akan dilakukan secara daring melalui zoom meeting karena pelaksanaan kegiatan dilakukan pada masa pandemi. Metode yang akan digunakan dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi guru matematika pada pembelajaran daring adalah dengan mengadaptasi pola pelaksanaan penelitian tindakan (Action Research). Menurut Latief (2012) ada empat tahapan dalam penelitian tindakan yaitu planning (perencanaan), acting (pelaksanaan), observing (observasi) dan reflecting (refleksi). Sebelum melakukan kegiatan ini, tim PKM juga melakukan survey pendahuluan (preliminary study) terlebih dahulu agar dapat mengetahui permasalahan yang benar-benar sedang dihadapi guru matematika yang ada di Kabupaten Majalengka. Dalam pelaksanaan pengabdian ini digunakan tiga metode yaitu ceramah, diskusi dan pelatihan. Pakar dalam pelatihan ini terdiri dari dua pakar media pembelajaran dan satu programmer.

HASIL DAN PEMBAHASAN

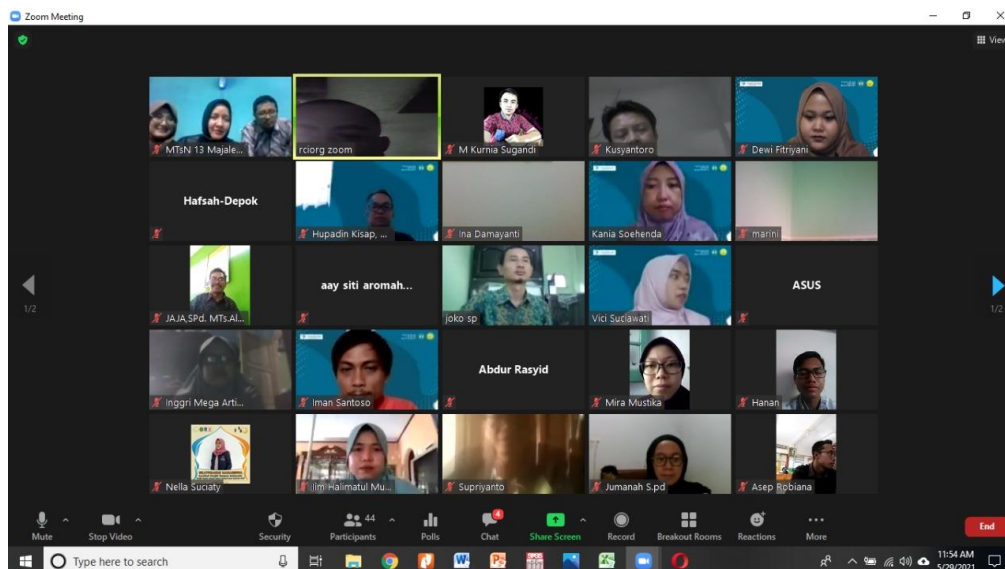
Pelaksanaan pengabdian ini berbentuk workshop yang berisi pelatihan kepada guru-guru matematika tentang pembuatan media pembelajaran sparkol videoscribe. Kegiatan ini dimulai dengan koordinasi dengan ketua MGMP MTs Kabupaten Majalengka Bapak Hupadin Kisap, M.Pd.I terkait rencana pelatihan yang akan diberikan kepada guru-guru matematika MTs di kabupaten Majalengka. Selanjutnya, setelah koordinasi dengan ketua MGMP, dilakukan sosialisasi kegiatan melalui berbagai media, termasuk social media yaitu facebook, Instagram dan whatsapp. Sosialisasi dilakukan secara online dan mendapatkan respon yang luar biasa dari khalayak umum. Rangkaian awal kegiatan ini termasuk pada tahapan planning (perencanaan).

Selanjutnya pada tahap acting (pelaksanaan), kegiatan pelatihan ini dilakukan selama 4 hari yakni 29, 31 Mei dan 1 – 2 Juni 2021 yang dilakukan secara daring melalui aplikasi zoom meeting. Peserta yang mengikuti pelatihan ini sebanyak 50 peserta yang terdiri dari 76,9% guru, 15,4% dosen, dan 7,7% mahasiswa. Banyak dosen dan mahasiswa yang juga mengikuti pelatihan untuk menambah wawasan dan kemampuannya dalam media pembelajaran. Tahapan pelaksanaan kegiatan diuraikan sebagai berikut:

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan PKM

Pertemuan Ke-	Materi Pelatihan	Peserta Pelatihan	Pemateri	Waktu dan Tempat Pelaksanaan
1.	Wawasan mengenai konsep media pembelajaran Pemahaman media sparkol videoscribe Kelebihan dan kekurangan media sparkol videocribe Fitur-fitur dalam aplikasi media sparkol videocribe Rancangan pembuatan naskah video	Peserta pelatihan	Vici Suciawati, M.Pd (ahli media pembelajaran) Nia Kania, M.Pd (ahli media pembelajaran)	Pukul 08.00 – 16.00 WIB Melalui zoom meeting
2.	Pelatihan pembuatan media pembelajaran sparkol videoscribe	Peserta pelatihan	Dewi Fitriani, S.Pd (programmer)	Pukul 08.00 – 16.00 WIB Melalui zoom meeting
3.	Pelatihan pembuatan media pembelajaran sparkol videoscribe	Peserta pelatihan	Dewi Fitriani, S.Pd (programmer)	Pukul 08.00 – 16.00 WIB Melalui zoom meeting
4.	Tindakan lanjutan	Peserta pelatihan	Tim PKM	Pukul 08.00 – 16.00 WIB Melalui zoom meeting

Pelaksanaan pelatihan ini mendapatkan antusias yang luar biasa dari para peserta pelatihan. Diantaranya mereka mengatakan bahwa pelatihan ini sangat bagus dalam meningkatkan pengetahuan dan kemampuan dalam membuat media. Para guru juga berharap pelatihan seperti ini akan terus berlanjut untuk media lainnya yang lebih baru dalam dunia pendidikan.



Gambar 1. Pelatihan Media Sparkol Videscribe Melalui Zoom Meeting

Kegiatan ini juga dihadiri oleh Ketua Seksi Pendidikan Madrasah Kabupaten Majalengka Bapak Dr. H. Saepullah, M.Pd.I secara daring.



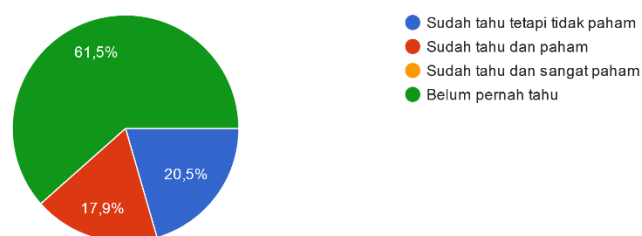
Gambar 2. Sambutan Kepala Seksi Pendidikan Madrasah Kabupaten Majalengka

Beliau memberikan apresiasi kepada tim PKM dari Universitas Majalengka dan MGMP MTs Kabupaten Majalengka karena telah memberikan pelatihan media pembelajaran sparkol videoscribe kepada guru-guru matematika. Beliau juga berharap kegiatan ini dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya oleh para guru dalam mengembangkan kemampuan dalam membuat media pembelajaran.

Tahapan selanjutnya adalah tahap observing (observasi) dimana pada kegiatan ini dilakukan dua kali observasi yaitu sebelum dan setelah pelaksanaan kegiatan.

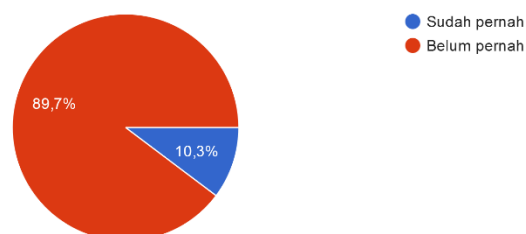
Sebelum pelaksanaan kegiatan, tim PKM melakukan observasi kepada guru-guru matematika MTs sederajat terkait media pembelajaran yang selama ini mereka gunakan selama masa pandemic. Instrument yang digunakan adalah lembar wawancara yang diberikan kepada dua orang guru matematika di MTs 2 Majalengka. Sedangkan observasi yang dilakukan setelah kegiatan adalah penilaian peserta pelatihan terhadap pelatihan melalui angket. Berikut persentase jawaban pernyataan penilaian peserta pelatihan melalui angket:

Apakah bapak/ibu sebelumnya sudah mengetahui dan memahami media pembelajaran sparkol videoscribe?
39 jawaban



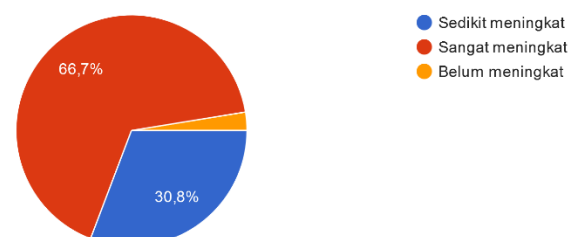
Gambar 3. Persentase Pemahaman Media Sparkol Videoscribe Sebelum Pelatihan

Apakah bapak/ibu sebelumnya pernah menggunakan media pembelajaran sparkol videoscribe pada KBM di kelas?
39 jawaban



Gambar 4. Persentase Penggunaan Media Sparkol Videoscribe Sebelum Pelatihan

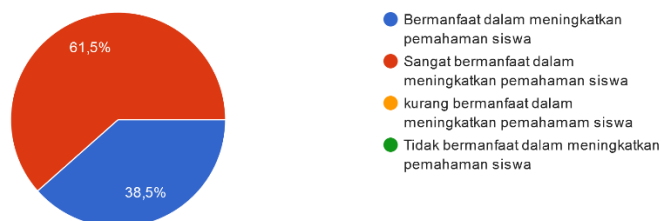
Apakah pengetahuan bapak/ibu terkait media pembelajaran khususnya sparkol videoscribe meningkat setelah adanya pelatihan ini?
39 jawaban



Gambar 5. Persentase Peningkatan Pengetahuan dan Pemahaman Media Sparkol Videoscribe Setelah Pelatihan

Bagaimana pandangan bapak/ibu terkait pelatihan yang telah dilaksanakan dalam hal peningkatan pemahaman siswa khususnya di era new normal?

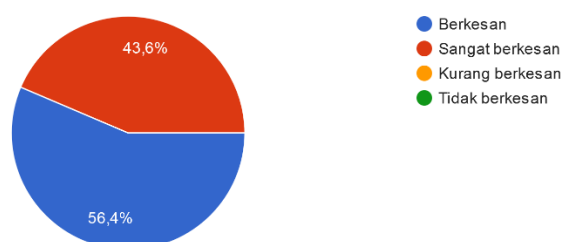
39 jawaban



Gambar 6. Persentase Pandangan Kebermanfaatan Media Sparkol Videoscribe Bagi Siswa Di Era New Normal

Bagaimana kesan bapak/ibu setelah mendapatkan pelatihan ini?

39 jawaban



Gambar 7. Persentase Penilaian Peserta Pelatihan

Berdasarkan hasil angket, dapat diketahui bahwa sebagian besar peserta pelatihan yaitu 89,7% belum pernah menggunakan sparkol videoscribe dalam pembelajaran di kelas. Setelah pelatihan dilakukan, sebesar 66,7% mengatakan bahwa mereka mengalami peningkatan yang sangat besar terkait pengetahuannya dan kemampuannya dalam pembuatan media sparkol videoscribe. Para peserta juga memandang bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat bagi siswa di era new normal dan semua peserta memberikan kesan baik pada pelatihan ini.

Selanjutnya, pada tahap terakhir yakni reflecting (refleksi) dilakukan pemberian tugas mandiri sebagai tindakan lanjutan dari pelatihan yang telah diberikan. Setiap guru diberikan tugas mandiri untuk membuat media pembelajaran dengan sparkol videoscribe sesuai dengan materi yang di ampu oleh masing-masing guru di sekolahnya. Tugas diupload melalui email pengabdian yaitu pelatihanvideoscribe@gmail.com dengan tenggat waktu 10 hari. Melalui tugas mandiri ini, tim PKM dapat mengetahui seberapa tingkat keberhasilan kegiatan yang telah dilakukan. Selain itu, tim PKM melakukan pendampingan jarak jauh melalui grup whatsapp dan kuesioner terkait progress hasil pelatihan yang diterapkan dalam pembelajaran daring oleh masing-masing peserta.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah dilaksanakan dengan sukses. Hal ini tercermin dari keberhasilan peserta dalam membuat media pembelajaran sendiri melalui sparkol videoscribe yang disesuaikan dengan mata pelajaran yang diampu masing-masing guru di sekolah. Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mengalami peningkatan yang sangat baik terkait pengetahuan dan kemampuan dalam pembuatan media sparkol videoscribe, semua peserta setuju akan kebermanfaatn kegiatan pelatihan dan memiliki kesan yang baik terhadap kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Batubara, H. H., & Batubara, D. S. (2020). Penggunaan Video Tutorial Untuk Mendukung Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Virus Corona. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*. 5(2), 78-84.
- Bates, A. W. (2019). *Teaching in A Digital Age-Second Edition* (2 ed). Tony Bates Associates Ltd.
- Deakin Learning Future Teaching Development Team. (2014). *Using Audio and Video for Educational Purpose*. Available at: deakin.edu.au/learning-future
- Dewimarni, S. (2017). Kemampuan Komunikasi dan Pemahaman Konsep Aljabar Linier Mahasiswa Universitas Indonesia 'YPTK' Padang. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 8(1). 53-62.
- Misel, E. S. (2016). Penerapan Pendekatan Matematika Realistik Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa. *Metode Didaktik*. 10(2), 27-36.
- Mustakim. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika. *Al Asma: Journal of Islamic Education*. 2(1), 1-12.
- Pamungkas, A. S., et al. (2018). Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe: Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*. 2(2), 127-135
- Purwanto, A. (2020). Studi Eksplorasi Dampak Work From Home Terhadap Kinerja Guru Selama Pandemi Covid-19. *Journal EduPsyCouns*. 2(1), 2716-4446.
- Skemp, R. R. (1971). *The Psychology of Learning Mathematics*. Baltimore, MD: Richard Clay (The Causer Press) Ltd.
- Suandito, B. (2017). Bukti Informal Dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*. 8(1), 13-24.
- Wahyuningtyas, D. T., & Shinta, R. N. (2017). Pelatihan Media Pembelajaran Matematika Berdasarkan Kurikulum 2013 Bagi Guru Sekolah Dasar Di Gugus 9 Kecamatan Sukun Malang. *Jurnal Dedikasi*. 14, 08-11.