

PELATIHAN EKTRAKURIKULER SISWA DENGAN MULTIMEDIA SPARKOL VIDEOSCRIBE

Loneli Costaner¹, Guntoro², Lisnawita³

^{1,2,3}Universitas Lancang Kuning, Riau, Indonesia

email : lonelicostaner@unilak.ac.id¹, Guntoro@unilak.ac.id², Lisnawita@unilak.ac.id³

Abstrak: Kegiatan-kegiatan dalam dunia pendidikan ada secara formal dan juga non formal, kegiatan non formal misalkan dengan adanya kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler ditujukan agar siswa dapat mengembangkan kepribadian, bakat, dan kemampuannya di berbagai bidang di luar bidang akademik. Kegiatan ini diadakan secara swadaya dari pihak sekolah maupun siswa-siswi itu sendiri untuk merintis kegiatan di luar jam pelajaran Sekolah. Kegiatan dari ekstrakurikuler ini sendiri dapat berbentuk kegiatan pada seni, olahraga, pengembangan kepribadian, dan kegiatan lain yang bertujuan positif untuk kemajuan dari siswa-siswi itu sendiri. Sekolah Smart Indonesia memiliki kegiatan ekstrakurikuler berbasis saint teknologi yang dilaksanakan untuk menumbuhkan semangat dan kreatifitas belajar. Adapun salah satu kendala pada mitra, dimana mitra belum memahami peran multimedia yang mengakibatkan kurangnya minat dalam belajar saint teknologi. Hal lain yang juga hadapai oleh mitra, dimana peserta didik belum mampu mengembangkan kegiatan ekstrakurikuler berbasis saint teknologi yang mengikuti perkembangan dunia digital. Dengan demikian solusi yang dapat diambil guna mengakomodir kendala tersebut dengan memberikan pelatihan dengan tahapan dan prosedur pelatihan yang intraktif dan fasilitas yang memadai, kemudian memberikan pelatihan multimedia sparkol videoscribe guna menumbuhkan semangat dan kreatifitas peserta didik. Adapun metode yang digunakan untuk meningkatkan semangat dan kreatifitas peserta didik yaitu dengan menyiapkan tempat pelatihan, sarana modul, komputer dan smartphone android, diawali dengan ceramah dan kemudian praktek kepada peserta. Hasil dari pengabdian masyarakat ini berupa peningkatan pemahaman dan kreatifitas siswa dan siswi dalam dunia teknologi multimedia sparkol videoscribe, hal ini dapat dilihat pada saat sebelum pelatihan pemahaman peserta pelatihan dan setelah melaksanakan pelatihan pemahaman peserta akan dievaluasi. Harapannya dengan pelatihan ini peserta didik akan mendapatkan pengalaman baru dan pengembangan diri untuk melanjutkan pendidikan yang akan datang.

Kata Kunci: Ektrakurikuler, Pelajaran, Multimedia, Videoscribe Sparkol

Abstract: *Activities in the world of education exist formally and also non-formally, non-formal activities for example with extracurricular activities. Extracurricular activities are intended so that students can develop their personality, talents, and abilities in various fields outside of the academic field. This activity is held independently of the school and the students themselves to pioneer activities outside of school hours. These extracurricular activities can take the form of activities in the arts, sports, personality development, and other activities that are positive for the progress of the students themselves. Smart Indonesia School has curricular activities based on science and technology which are carried out to foster enthusiasm and creativity in learning. As for one of the obstacles to partners, where partners do not understand the role of multimedia which results in a lack of interest in learning science and technology. Another thing that partners also face is that students have not been able to develop scientific-technology-based extracurricular activities that follow the development of the digital world. Thus the solution that can be taken to accommodate these obstacles is by providing training with interactive training stages and procedures and adequate facilities, then providing sparkol videoscribe multimedia training to foster the enthusiasm and creativity of students. The method used to increase the enthusiasm and creativity of students is by preparing a training place, module facilities, computers and android smartphones, starting with lectures and then practicing with participants. The results of this community service are in the form of increasing the understanding and creativity of students in the world of sparkol videoscribe multimedia technology, this can be seen before the training participants' understanding and after*

carrying out the training the participants' understanding will be evaluated. It is hoped that with this training, students will get new experiences and self-development to continue their education in the future.

Keywords: Extracurricular, Lessons, Multimedia, Videoscribe Sparkol

1. Pendahuluan

Saat ini sekolah SMART INDONESIA memiliki akreditasi B, berdasarkan sertifikat 188/BAN-SM/KP-04/X/2018, yang beralamat di jalan sembilang – rumbai dengan jangkauan tempat strategis. Proses pembelajaran disekolah tidak hanya mentransfer ilmu pengetahuan tetapi juga bagaimana mengembangkan kreatifitas siswa dengan kegiatan kegiatan ekstrakurikuler yang diberikan kepada peserta didik. Diantra banyak ekstrakurikuler peran teknologi informasi dan komunikasi sangat dibutuhkan di era teknologi digital hari ini.



Gambar 1. Kegiatan siswa di labor

Dapat kita lihat pada gambar 1 diatas dimana peserta didik berada dilabor untuk melakukan kegiatan praktek komputer, dimana peserta sangat antusias mengikuti kegiatan kegiatan yang diajarkan secara langsung di labor komputer. Namun seiring waktu diperlukan sarana praktek yang lebih uptodate untuk mendukung ekstrakurikuler dalam meningkatkan kreatifitas saint teknologi.

Terkadang harapan tidak sesuai dengan kenyataan yang diinginkan oleh suatu lembaga pada setiap peserta didik, berbagai kendala menjadi faktor untuk mensukseskan kegiatan kegiatan ekstrakurikuler dalam memberikan peningkatan pemahaman saint teknologi peserta didik oleh sekolah. Kebutuhan instruktur yang memadai dalam mengembangkan ekstrakurikuler terbatas, karena saat ini sumber daya yang ada lebih bertanggung jawab pada pengajaran kelas. Kemudian keterbatasan pada sarana labor berupa speck dan jumlah unit komputer masih perlu ditingkatkan, hal ini menjadi kendala dalam peroses untuk melakukukan kegiatan ekstrakurikuler saint teknologi. Multimedia yang syarat dengan kebermanfaatan dalam mendorong semangat belajar masih kurang dipahami oleh siswa, sehigga siswa lebih banyak didominasi dengan hiburan yang melalaikan, hal lain yang menjadi kendala bagi siswa adalah belum memahami bagaimana memanfaatkan aplikasi multimedia dalam mengembagkan keterampilan diri, karena mereka disibukakn dengan media hiburan seperti game dan youtube. Sehingga disini sekolah sangat membutuhkan mitra kerja dalam membantu mengembangkan kreatifitas teknologi pada siswa dengan intruktur yang sudah berpengalaman dan ketersediaan sarana pelatihan yang baik.

Sebelumnya sudah pernah dilaksanakan ekstrakurikuler dalam meningkatkan kreatifitas siswa siswi dengan pelatihan membuat proyek videoscribe, dimana peserta didik

dapat merangkai beberapa komponen hingga menjadi sebuah proyek yang dapat dijalankan hingga akhir pelatihan dengan peningkatan pemahaman siswa sangat signifikan.

Peran saint teknologi dalam meningkatkan mutu pendidikan sangat penting di era serba digital hari ini, bahkan saat ini pendidik dituntut untuk dapat membuat media pembelajaran menggunakan teknologi berbasis multimedia agar mempermudah pengajaran kepada peserta didik (Dimiyati A et al., 2018), (Syarief et al., 2021)

Salah satu ekstrakurikuler saint teknologi yang dapat diimplementasikan berdasarkan kebutuhan peserta didik dan konfirmasi pihak sekolah dalam memenuhi keterampilan di era teknologi berbasis visual dapat disajikan sebuah pelatihan multimedia dengan sparkol videoscribe. Sudah menjadi rahasia umum kehandalan sparkol dalam memberikan pemahaman siswa dalam membuat informasi berbasis visual, tidak hanya mengolah text dan gambar namun juga dapat memberikan background, video bahkan animasi khas sparkol dengan tangan (Siswanto et al., 2021), (Basri & B, 2019), (Rahayu & Masniladevi, 2020).

Berdasarkan analisis situasi yang telah dilakukan sebelumnya dalam pengabdian untuk meningkatkan kreatifitas peserta didik dalam ekstrakurikuler saint teknologi dengan melakukan pelatihan multimedia dengan sparkol videoscribe.

2. Metode

Dalam pengabdian masyarakat yang dilakukan di sekolah menengah atas smart Indonesia memiliki beberapa metode guna tersampaikan materi pelatihan dan dapat menambah keterampilan bagi mitra. Metode yang digunakan dengan observasi pemahaman mitra, kemudian memberikan pemahaman terhadap teknologi dalam bentuk ceramah, menyiapkan modul pelatihan, praktek multimedia videoscribe dan tanya jawab selama berlangsungnya pelatihan. Adapun hal hal teknik pelatihan dapat dilihat pada point point berikut ini.

Sosialisasi dan pelatihan dilakukan dengan mengikuti prosedur agar pelaksanaan dapat dilakukan dengan baik, sebagaimana berikut ini:

- a. Mengusulkan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ke LPPM
- b. Mengurus dan menyiapkan segala kebutuhan administrasi.
- c. Mengirim surat kerjasama untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada mitra pengabdian.
- d. Menyiapkan modul pelatihan
- e. Melakukan sosialisasi dan pelatihan informasi digital pada sosial media
- f. Melakukan evaluasi terhadap keberhasilan Pengabdian Kepada Masyarakat

Dalam membuat informasi digital tentu membutuhkan beberapa perlengkapan demi kelancaran yang diharapkan. Perlengkapan yang dibutuhkan sebagai berikut

- a. Quisioner pre test yang berguna untuk mengetahui sejauh mana peserta telah memahami multimedia videoscribe.
- b. Setiap peserta harus membawa sudah terbiasa menggunakan komputer
- c. Mitra menyiapkan infocus untuk menampilkan materi pelatihan
- d. Laptop sebagai persentasi materi kepada peserta
- e. Absensi peserta untuk mengetahui jumlah peserta yang berpartisipasi
- f. Form post test guna mengevaluasi hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peserta pelatihan
- g. Poster pelatihan yang berguna menambah informasi tentang pelatihan yang dilaksanakan.

Pelatihan kegiatan ini dapat dilakukan dengan beberapa tahapan sebagai berikut.

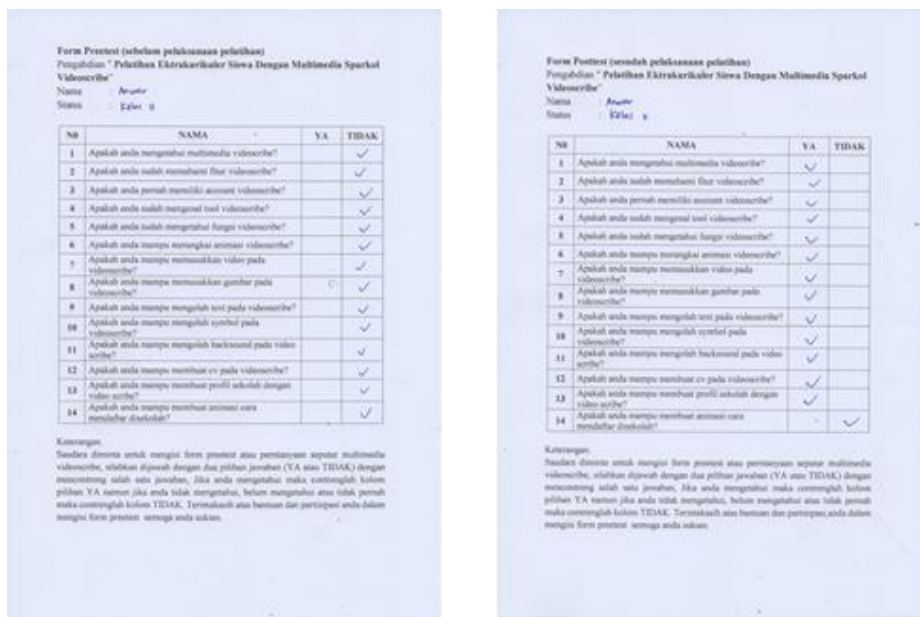
- a. Menganalisis situasi mitra dengan melakukan observasi dan wawancara kepada mitra sehingga mendapatkan informasi kendala serta kebutuhan yang sangat relevan bagi mitra,
- b. Mempelajari permasalahan mitra sehingga didapatkan untuk mengatasi permasalahan tersebut memberikan keterampilan yang dibutuhkan
- c. Menyiapkan modul yang mudah dipahami oleh mitra, sehingga dapat pelajari dengan mudah. Selain itu peneliti akan mempublikan kedia masa berbasis online untuk menambah pengetahuan masyarakat bahwa mitra telah memiliki suatu metode yang baik.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dengan tujuan memberikan keterampilan Teknologi informasi dan komunikasi dibidang multimedia videoscribe untuk membuat objek animasi. Mitra yang mengikuti pelatihan ini dari siswa maupun siswi serta petugas labor sekolah, dimulai dari test pemahaman peserta pelatihan, mengenalkan tentang program belajar videoscribe, memahami fitur fiturnya, menghasilkan suatu proyek, evaluasi pelatihan dan mengisi posttest sebagai umpan balik dari pelatihan yang sudah dilakukan;

a. Pretest dan posttest

Sebelum praktek videoscribe dilaksanakan, terlebih dahulu pererta pelatihan mengisi form pretest yang sudah disediakan oleh tim pengabdian. Peserta pelatihan mengisi form pretest sebagai pengukur sejauh mana mitra sudah mengetahui tentang pelatihan yang akan dilakukan sedangkan form posttest dilakukan untuk mengetahui pemahaman peserta setelah mengikuti pelatihan. Terdapat 12 orang yang mengikuti pelatihan yang juga mengisi form pretest dan posttest sehingga pelithan berjalan dengan lancar. Adapun bentuk form pretest dan posttest yang sudah di isi sebagai berikut.



Gambar 2. Bentuk Preetet Dan Posttest

b. Pelatihan

Sebelumnya mitra dibekali modul pelatihan yang bertujuan mempermudah mitra mengikuti pelatihan multimedia videoscribe, dimana modul pelatihan digunakan sebagai petunjuk ketika ada materi penyampaian yang terlewatkan. Pelatihan yang dilaksanakan di ruang labor sekolah, tampak pada gambar berikut bagaimana poses pelatihan dilakukan.



Gambar 3. Peserta Mengikuti Pembukaan

Pelatihan diawali dengan pembukaan, pengenalan personality tim pengabdian dan sapa peserta yang telah mengisi absensi pelatihan. Dengan saling sapa peserta pelatihan diharapkan pelatihan menjadi menyenangkan dari awal hingga akhir kegiatan.



Gambar 4. Peserta Mendengarkan Arahan Kagitan

Kegiatan pada foto diatas menggambarkan proses peliharaan yang dilakukan oleh mitra pelatihan menggunakan videoscribe. Mitra sangat antusias mengikuti pelatihan hingga selesai, mulai dari membuka media videoscribe, membuat account videoscribe hingga mengolah latihan sparkol. Peserta pelatihan mulai mengerjakan intruksi yang diberikan oleh tim pengabdian dengan semangat, karena bagi mereka ini suatu pengalaman yang baru untuk dilakukan.

c. Evaluasi Preetest

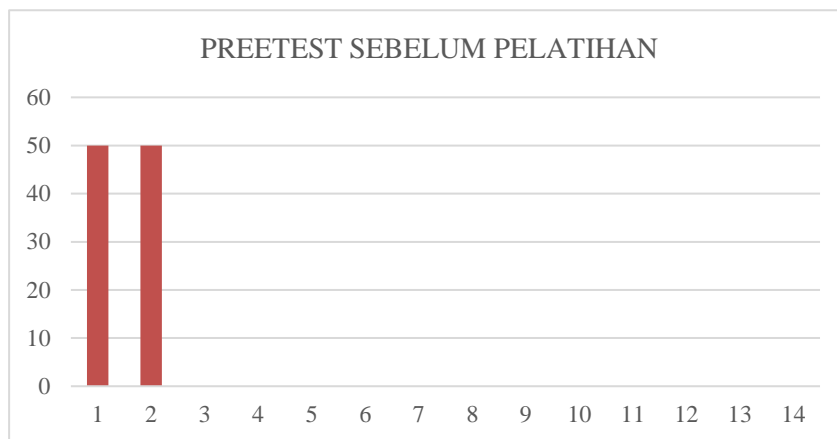
Untuk mengetahui sejauh mana peserta pelatihan dalam memahami materi yang sudah disajikan perlu adanya uji pemahaman kepada peserta pelatihan, maka dari itu tim pelaksana melakukan test tertulis dengan sebuah quisioner / pertanyaan sebanyak 14 point, baik sebelum melaksanakan pelatihan maupun sesudah pelatihan. Untuk menguji data pretest dan posttest menggunakan skala guttman, yaitu sekala yang menginginkan tipe jawaban tegas. Skala guttman yang dirancang oleh tim pelaksana dibuat dengan 2 pilihan tegas, pertama dengan pilihan "YA" akan diberi nilai "1" dan kedua dengan pilihan "TIDAK" akan diberi nilai "0".

Responden yang mengikuti hingga selesai ada 12 orang, kemudian memberikan gambaran penilaian pretest yang sama, dengan skala guttman pada tabel berikut ini.

Tabel 1 Hasil Preetest

No	Pertanyaan	Jawab Ya	(%) Jawaban Ya
1	Q1	6	50,0
2	Q2	6	50,0
3	Q3	0	0,0
4	Q4	0	0,0
5	Q5	0	0,0
6	Q6	0	0,0
7	Q7	0	0,0
8	Q8	0	0,0
9	Q9	0	0,0
10	Q10	0	0,0
11	Q11	0	0,0
12	Q12	0	0,0
13	Q13	0	0,0
14	Q14	0	0,0
Total :		12	100,0
Rata-Rata :		0,86	7,1

Berikut tingkatan jawaban peserta sebelum mengikuti pelatihan,



Gambar 5 Grafik Pretest Tingkatan Sebelum Pelatihan

Tabel diatas dapat terlihat persentasi tingkat pengetahuan peserta sebelum melakukan pelatihan Keterampilan Membuat projek videoscribe, dimana dari 14 pertanyaan guna mengukur pemahaman peserta terhadap materi pelatihan dengan jumlah nilai 100 dan jumlah persentasi tingkat pemahaman peserta baru sebesar 7.1 %. Jika dilihat tingkat persentasi pemahaman peserta terhadap kesiapan peserta pelatihan maka tingkat pengetahuan peserta masih rendah terhadap pemahaman videoscribe.

d. Evaluasi Posttest

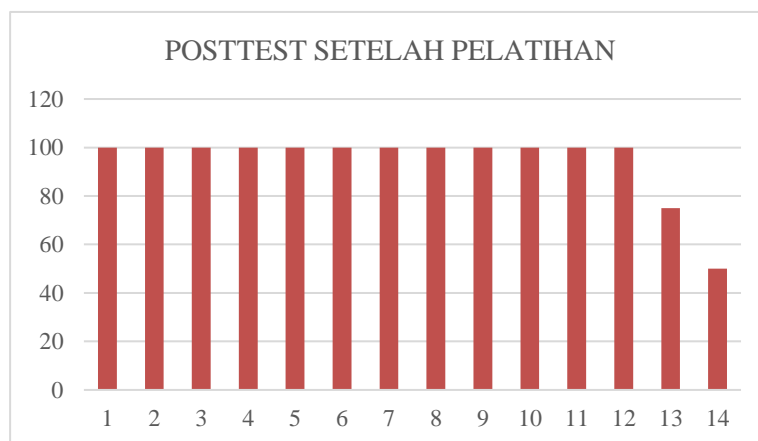
Evaluasi posttest adalah hasil quisioner peserta mengisi form evaluasi akhir yaitu

setelah melakukan pelatihan, dimana hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah tujuan dari pelatihan tercapai atau belum. Berikut data posttest yang sudah diolah pada tabel berikut ini.

Tabel 2 Hasil Posttest

No	Pertanyaan	Jumlah YA	(%) Jawaban Ya
1	Q1	12	100,0
2	Q2	12	100,0
3	Q3	12	100,0
4	Q4	12	100,0
5	Q5	12	100,0
6	Q6	12	100,0
7	Q7	12	100,0
8	Q8	12	100,0
9	Q9	12	100,0
10	Q10	12	100,0
11	Q11	12	100,0
12	Q12	12	100,0
13	Q13	9	75,0
14	Q14	6	50,0
Total :		159	1325,0
Rata-Rata :		11,36	94,6

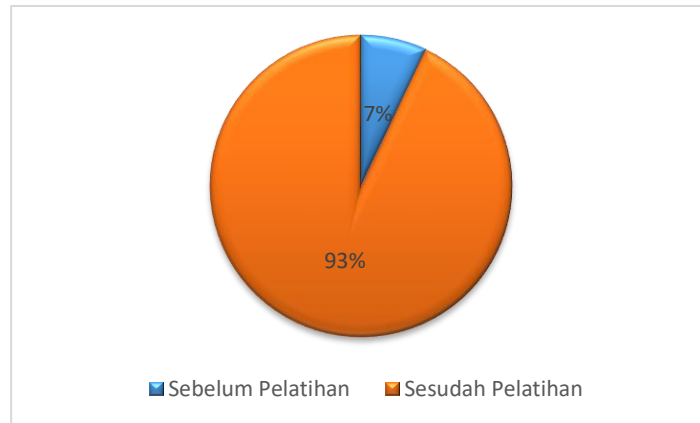
Berikut tabel tingkatan jawaban peserta yang sudah mengikuti pelatihan.



Gambar 6 Grafik Posttest Tingkatan Setelah Peserta Mengikuti Pelatihan

Dari tabel diatas dapat terlihat persentasi tingkat pengetahuan peserta sesudah melakukan pelatihan Keterampilan multimedia spar, dimana dari 14 pertanyaan yang menjadi alat ukur pemahaman peserta terhadap materi pelatihan dengan nilai pemahaman 1325.0 dan jumlah persentasi tingkat pemahaman peserta sebesar 94.6 %. Jika dilihat

tingkat persentasi pemahaman peserta terhadap keberhasilan pelatihan kepada peserta maka hal ini dikatakan sangat berhasil. Sedangkan untuk kenaikan tingkat pemahaman peserta dari sebelum pelatihan sebesar 7.1 % dan setelah dilakukan pelatihan menjadi 94.6 %, sehingga jika 94.6% dikurang 7.1% maka tingkat pemahaman peserta sebesar 85.6%. Hasil persentasi ini sudah menunjukkan adanya kenaikan pemahaman peserta yang signifikan hal tersebut dapat terlihat pada grafik pemahaman berikut ini.



Gambar 7. Grafik Persentasi Pemahaman

e. Videoscribe

Pada saat praktek multimedia videoscribe mitra diajarkan bagaimana membuka aplikasi LKM, ada beberapa latihan standar yang disediakan oleh videoscribe guna melatih pengguna pemula. Adapun bentuk tamplan multimedia videoscribe.



Gambar 8. Tampilan Animasi Vidioscribe Sparkol

4. Kesimpulan

Dari rangkaian kegiatan program pengadain kepada masyarakat dalam pelatihan keterampilan membuat muttmmedia videoscribe dapat disimpulkan pertama Bahwa tingkat pemahaman mitra masih kurang dalam memahami informasi berkkenaan dengan videoscribe sebelum melakukan pelatihan sebesar 7.1 %, kedua bahwa tingkat pemahaman peserta meningkat sebesar 94.6 % setelah mendapatkan pelatihan, ketiga bahwa tingkat kenaikan pemahaman pelajar dalam melakukan pelatihan sebesar 85.4 %

Ucapan terima kasih

Kemudian kami mengucapkan terimakasih kepada ibu pimpinan Sekolah SMART Pekanbaru yang telah bersedia menerima tim pengabdian kami dengan baik, kemudian juga kepada siswa dan siswa yang sudah mengikuti pelatihan dengan baik. Juga tak lupa kami mengucapkan terimakasih kepada pihak Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning yang telah menandai kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Daftar Pustaka

- Basri, S., & B, H. K. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas Xi Sma Negeri 6 Jenepono. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Terapannya*, 2(2), 85–90. <http://ejournals.umma.ac.id/index.php/karts/article/view/428>
- Dimiyati A, M., Suwardiyanto, D., Yuliandoko, H., & Arief W, V. (2018). Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Daring (on Line) Bagi Guru Dan Siswa Di Smk Nu Rogojampi. *J-Dinamika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 96–100. <https://doi.org/10.25047/j-dinamika.v2i2.565>
- Rahayu, M., & Masniladevi, M. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Sparkol Videoscribe terhadap Komunikasi Matematis Materi Faktor Dan Kelipatan Bilangan Kelas IV SDN 04 Pasar Surantih. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4, 2239–2249. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/702>
- Siswanto, D., Sadar, M., & Nijal, L. (2021). Bahan Ajar Menggunakan Sparkol Videoscribe Berbasis Multimedia untuk Technopreneurship Peningkatan Mutu Pembelajaran Pendidikan pada jenjang strata satu mewajibkan tenaga pendidik dan peserta didik jauh lebih kreatif , kreatifitas yang tinggi dari anak di. *Journal of Computer Science Community Service*, 1(1), 56–62.
- Syarief, F., Utomo, K. P., Rukiastiandari, S., Widiarina, W., & Yunita, Y. (2021). Peran Teknologi Daring Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Pada Warga Rt.010 Tegal Parang. *Islamika*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>