

## BIOGRAFI VIDEO SCRIBE BERBASIS MULTIMEDIA DI UNIVERSITAS TERBUKA PEKANBARU

Zamzami<sup>1</sup>, Didik Siswanto<sup>2</sup>, Lasri Nijal<sup>3</sup>

Program Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning

Jl. Yos Sudarso KM. 8 Rumbai, Pekanbaru, Riau, telp. 0811 753 2015

Email ( [zamzami@unilak.ac.id](mailto:zamzami@unilak.ac.id)<sup>1</sup>, [didik@unilak.ac.id](mailto:didik@unilak.ac.id)<sup>2</sup>, [lasrinijal@unilak.ac.id](mailto:lasrinijal@unilak.ac.id)<sup>3</sup> )

Abstrak : Pada Universitas Terbuka (UT) mahasiswa jenjang starata satu (S1) tidak mengenal yang nama nya skripsi atau laporan tugas akhir berupa penelitian mahasiswa, tetapi mahasiswa UT di tingkat Akhir hanya menempuh yang namanya Pemanjapan Kemampujan Profesional (PKP) dan Tugas Akhir Program (TAP) yang output nya membuat makalah dan di paparkan secara global. Minimnya keikutsertaan para mahasiswa didalam program pelatihan untuk meningkatkan wawasan dan keterampilan terkait dengan proses pembelajaran berdampak pada rendahnya pengetahuan dan pemahaman mahasiswa UT akan banyaknya aplikasi pendukung untuk media pembelajaran salah satunya yaitu Sparkol Video Scribe. Video Scribe berbasis multimedia ini dapat menunjang mahasiswa dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas. Dengan pemanfaatan dan pengembangan teknik, strategi, metode, dan media pembelajaran yang tepat, siswa dapat aktif berinteraksi dengan sumber belajarnya dan mampu meningkatkan kualitas mereka sebagai manusia yang terdidik. Dalam hal ini, pemanfaatan media yang menarik dan tepat guna dalam proses pembelajaran pastinya akan memiliki dampak positif yang akan sangat berpotensi meningkatkan mutu pendidikan. Para mahasiswa di kampus ini sangat membutuhkan adanya wadah dan upaya nyata bagi pengembangan kompetensi mereka khususnya dalam hal pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran demi memenuhi kewajiban meningkatkan hasil dari proses pembelajaran. Oleh sebab itu, diadakannya Pelatihan Pembuatan biografi Berbasis Multimedia Untuk Mahasiswa Universitas Terbuka Pekanbaru. Di mana program ini diharapkan mampu menjadi wadah dan inspirasi bagi para mahasiswa di kampus mitra untuk membuat biografi mahasiswa yang mampu menghasilkan karya yang dapat membuat output dari makalah mahasiswa menjadi lebih berwarna dan menarik

Kata Kunci : Multimedia ,Sparkol Video Scribe, Universitas Terbuka

Abstract : At the Open University (UT) one-star level students (S1) do not know the name of the thesis or final project report in the form of student research, but UT students at the final level only have the name Strengthening Professional Ability (PKP) and Final Program (TAP) whose output is make papers and present them globally. The minimal participation of students in training programs to increase insight and skills related to the learning process which has an impact on the low knowledge and understanding of UT students about the many supporting applications for learning media, one of which is Sparkol Video Scribe. This multimedia-based video Scribe can support students in classroom learning. By using and developing appropriate learning techniques, strategies, methods and media, students can be active with their learning resources and be able to improve their quality as educated human beings. In this case, the use of attractive and effective media in the learning process will certainly have a positive impact which will greatly improve the quality of education. The students at this campus really need a place and real effort for the development of their competence, especially in the use and development of learning media in order to fulfill the obligation to improve the results of the learning process. Therefore, a Multimedia-Based Biography Making Training for Pekanbaru Open University Students was held. Where this program is expected to be a forum and inspiration for students on partner campuses to make student biographies that are able to produce works that can make the output of student papers more colorful and attractive.

Keywords : Multimedia ,Sparkol Video Scribe, Universitas Terbuka

## 1. Pendahuluan

Universitas Terbuka (UT) merupakan kampus negeri yang sudah lama berdiri dan juga memiliki kampus dengan penyebaran kantor terbanyak di Indonesia yaitu di setiap provinsi mereka memiliki unit kantor pusat daerah yang bertujuan menyaring peserta didik baru dari berbagai kabupaten dan daerah-daerah terpencil. Sistem perkuliahan di UT berbeda dengan sistem perkuliahan di kampus-kampus lain yang ada di Indonesia, yaitu dari segi tatap muka perkuliahan dan dari sisi tugas akhir mahasiswa. Yang mana kalau mahasiswa di jenjang strata satu pada tingkat akhir harus menempuh mata kuliah skripsi atau tugas akhir, lain halnya di UT mahasiswa tidak mengenal skripsi namun mahasiswa diwajibkan dengan mata kuliah akhir yaitu matakuliah PKP (Pemantapan Kemampuan Profesional) dan pada mata kuliah TAP (Tugas Akhir Program) yang di mentori oleh tutor dan tim yang sekaligus sebagai penentu layak atau tidak nya mahasiswa tersebut dinyatakan lulus dan menjadi calon wisudawan.

Minimnya keikutsertaan para mahasiswa didalam program pelatihan untuk meningkatkan wawasan dan keterampilan terkait dengan proses pembelajaran berdampak pada rendahnya pengetahuan dan pemahaman mahasiswa UT akan banyaknya aplikasi pendukung untuk media pembelajaran dan salah satunya yaitu Sparkol Video Scribe dan Kine Master yang akan dapat memotivasi dan meningkatkan kreatifitas para mahasiswa tersebut dalam mengembangkan berbagai metode, strategi, dan media pembelajaran yang dapat mereka terapkan dalam kegiatan pembelajaran di tingkat akhir tersebut.

Video Scribe berbasis multimedia sebagai penunjang mahasiswa dalam melaksanakan pengajaran di dalam kelas. Dengan pemanfaatan dan pengembangan teknik, strategi, metode, dan media pembelajaran yang tepat, siswa dapat aktif berinteraksi dengan sumber belajarnya dan mampu meningkatkan kualitas mereka sebagai manusia yang terdidik. Dalam hal ini, pemanfaatan media yang menarik dan tepat guna dalam proses pembelajaran pastinya akan memiliki dampak positif yang akan sangat berpotensi meningkatkan mutu pendidikan.. Para mahasiswa di kampus mitra ini sangat membutuhkan adanya wadah dan upaya nyata bagi pengembangan kompetensi mereka khususnya dalam hal pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran demi memenuhi kewajiban meningkatkan hasil dari proses pembelajaran. Oleh sebab itu, penulis dan tim menawarkan solusi berupa Pelatihan Pembuatan biografi Berbasis Multimedia Untuk Mahasiswa Universitas Terbuka Pekanbaru di jalan Arifin Ahmad Kecamatan Marpoyan Damai Pekanbaru. Di mana program ini diharapkan mampu menjadi wadah dan inspirasi bagi para mahasiswa di kampus mitra untuk membuat biografi mahasiswa yang mampu menghasilkan karya yang dapat membuat output dari makalah mahasiswa menjadi lebih berwarna dan menarik

## 2. Metode Pelaksanaan

### 1. Solusi yang Ditawarkan

Berdasarkan penggalian informasi awal terhadap mitra Program Kemitraan Masyarakat, terdapat beberapa tawaran solusi penyelesaiannya sebagai berikut:

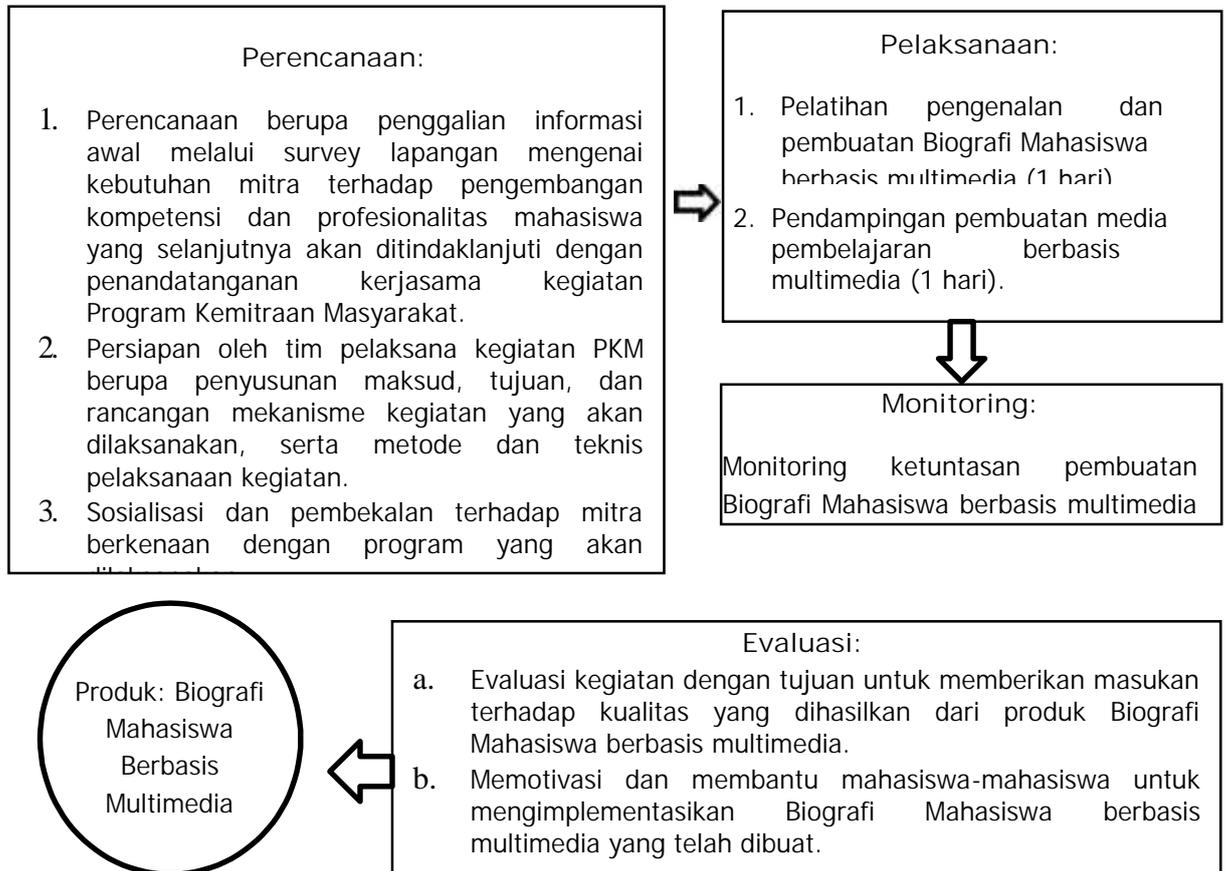
- A. Pembentukan atau pembinaan kelompok kerja mahasiswa, yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan pembelajaran dan mampu menjadi wahana

dalam memfasilitasi pengembangan profesionalisme para mahasiswa di kampus mitra.

- B. Menambah pengetahuan dan keterampilan para mahasiswa di kampus mitra tentang pemanfaatan IPTEKS dalam pembuatan Biografi Mahasiswa berbasis multimedia video scrube yang inovatif.
- C. Memotivasi mahasiswa untuk senantiasa menggunakan serta mampu membuat secara mandiri Biografi Mahasiswa berbasis multimedia dalam kegiatan pembelajaran yang kontinyu.

2. Mekanisme Pelaksanaan Kegiatan

Adapun mekanisme pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat ini memiliki beberapa langkah yang terdiri dari 4 tahapan kegiatan; perencanaan, pelaksanaan, monitoring kegiatan, dan evaluasi. Di mana mekanisme kegiatan Program Kemitraan Masyarakat ini akan dijelaskan secara terperinci dalam diagram dibawah ini:



Gambar 1. Mekanisme Kegiatan PKM Biografi Mahasiswa Berbasis Multimedia

### 3. Hasil dan Pembahasan

Pada saat pelaksanaan kegiatan ini penulis dan tim banyak sekali mendapatkan apresiasi, terutama oleh para peserta dan sekaligus oleh kepala UPBJJ-UT Pekanbaru yang merasa dapat mengupgrade pengetahuan mahasiswa mereka dengan kemajuan media pembelajaran yang interaktif dengan pemanfaatan aplikasi pendukung yang sangat mensupport output dari TAP (Tugas Akhir Project) mahasiswa UT.



Gambar 2. Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

Adapun pelaksanaan kegiatan ini dilakukan di ruangan laboratorium computer di kantor pusat Universitas terbuka jalan arifin achmad pekanbaru tepatnya di lantai 3 gedung induk, yang memiliki sarana penunjang yang sangat memadai dan sangat representatif demi lancarnya kegiatan sosialisasi serta pendampingan pelatihan ini, pelaksanaan kegiatan ini dilakukan pada hari sabtu, tgl 30 November 2019 yang berlangsung dari pukul 08.00 sampai pukul 16.00 yang dihadiri oleh 28 orang peserta yang semuanya merupakan mahasiswa penerima beasiswa bidik misi.

Tahapan tahapan yang pemateri sampaikan antara lain yaitu:

1. Melakukan pembekalan pemahaman bagi peserta mengenai bagaimana cara serta Tips and Trik membuat sebuah biografi berbasis multimedia yang baik. (Sosialisasi) Mengenalkan apa itu Sparkol Videoscribe secara lengkap.
2. Melakukan registrasi pada aplikasi Sparkol Videoscribe dan test pengetahuan dasar dari peserta pelatihan.
3. Pelatihan langsung di labtob masing-masing peserta, dan di PC labor yang dipandu oleh pemateri secara step by step dan ditampilkan di projector berupa layar TV yang sudah tersedia.

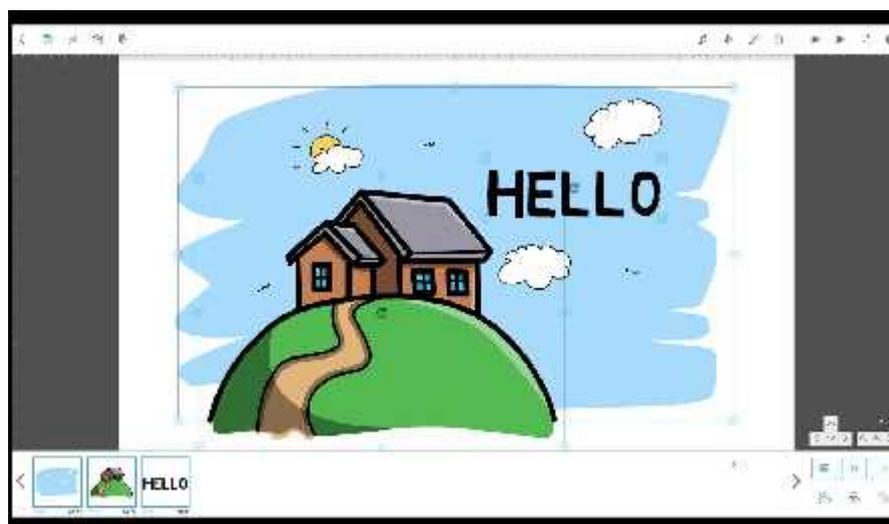
4. Peserta pelatihan di uji dengan membuat hasil biografi yang menarik dengan tema dan konsep yang mereka sukai.
5. Penyebaran kuisisioner kepada seluruh peserta pelatihan terhadap apa yang sudah di dapat.
6. Diskusi dan foto bersama.

Tahapan pada pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia slide master dilakukan dengan tahapan yang sangat terstruktur dengan langkah-langkah antara lain sebagai berikut:

- Untuk dapat menggunakan aplikasi sparkol videoscribe, langkah awal yang harus dilakukan adalah membuat akun pada sparkol.
- Silahkan kunjungi laman [www.sparkol.com](http://www.sparkol.com) kemudian klik menu accoonf yang terdaftar pada bagian pojok kanan atas.



Gambar 3. Halaman web sparkol



Gambar 4. Halaman Dashb

- Apabila sudah memiliki akun pada sparkol dapat langsung login, apabila belum silakan klik "Sign Up Here"
- Buka Aplikasi Videoscribe yang telah terinstall, akan muncul tampilan login.



Gambar 5. Halaman Login Sparkol

- Secara Detail penulis lampirkan di lampiran pendukung (Tutorial Lengkap Penggunaan Sparkol)
- Kemudian desainlah setiap step menu yang dibuat sehingga sesuai dengan keinginan kita. Contohnya step 1 diatas untuk menempatkan animasi permainan tangan dan mengatur gerak laju maupun lambatnya putaran video dan gerakan tangan tersebut.

Tingkat keberhasilan dari pelatihan pembuatan biografi berbasis multimedia diukur menggunakan kuisisioner yang diberikan kepada peserta pelatihan. Hasil perhitungan kuisisioner ini nantinya akan dapat menentukan seberapa jauh pemahaman peserta terhadap materi dan pelatihan yang di dapat dalam proses yang sudah penulis rincikan dan terangkan tersebut.

Pada kuisisioner yang disebar ini diberikan pertanyaan sebanyak 10 total pertanyaan yang terdiri dari 2 tahapan daftar pertanyaan, yaitu 5 pertanyaan di. Pertanyaan Umum ,dan 5 lagi pertanyaan Pertanyaan Khusus Skor untuk setiap jawaban adalah :

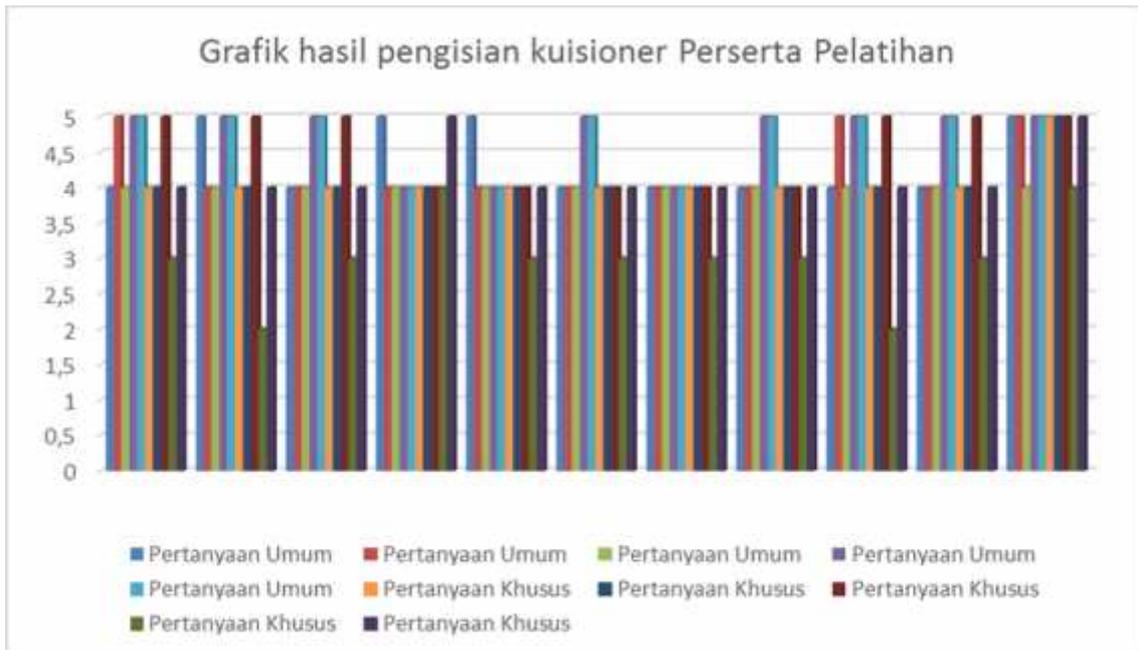
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 3 = Kurang Setuju (KS)
- 4 = Setuju (S)
- 5 = Sangat Setuju (SS)

Jumlah responden 25 orang sehingga didapat hasil skor dari untuk pertanyaan yang diajukan kepada responden adalah sebagai berikut :

Tabel 1.1 Hasil Skor penyebaran kuisisioner

No.	Nama Peserta	Pertanyaan Umum				Pertanyaan Khusus					
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
1.	Mariana	4	5	4	5	5	4	4	5	3	4
2.	Ranti Febrika Pretiwi	5	4	4	5	5	4	4	5	2	4
3.	Khairus Khair Diana	4	4	4	5	5	4	4	5	3	4
4.	Khairunisya Harahap	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5
5.	Zainab	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4
6.	Nuranisa	4	4	4	5	5	4	4	4	3	4
7.	Melati Permata Sari	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
8.	Rama Sari	4	4	4	5	5	4	4	4	3	4
9.	Rizka Yulian Dani	4	5	4	5	5	4	4	5	2	4
10.	Sisilia Amanda	4	4	4	5	5	4	4	5	3	4
11.	Remond Yanda	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5
12.	Demus Afrian	4	5	4	5	5	4	4	5	2	4
13.	Dinda Syafitri	4	4	4	5	4	4	4	5	3	4
14.	Anisya Fazri	5	5	4	5	3	5	5	5	4	5
15.	Alisya Fahira	4	4	4	5	5	4	4	5	3	4
16.	Gusri Zaldi	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5
17.	Bary Dewanda Putra	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4
18.	Ismail Hasan	4	4	4	5	5	4	4	4	3	4
19.	Dea Mayang	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
20.	Lia Hariani	4	4	4	5	5	4	4	4	3	4
21.	Sardi Fernandes	4	5	4	5	5	4	4	5	2	4
22.	Herwan	4	4	4	5	5	4	4	5	3	4
23.	Taufik Nur	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5
24.	Irfin	4	5	4	5	5	4	4	5	2	4
25.	Femi Gusmia	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5

Maka dari data diatas dapat ditarik kesimpulan yaitu bahwa semua peserta pelatihan memahami apa itu media pembelajaran berbasis multimedia dan memahami cara pengerjaan dan step-step pembuatan slide master, serta menginginkan penerapannya segera di realisasi, seperti hasil dari table dibawah ini.



Gambar 6. Grafik Hasil Pengisian Kuisisioner

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil data dari penyebaran kuisisioner, maka penulis dapat mengambil beberapa kesimpulan yaitu :

1. Pengetahuan peserta pelatihan tentang pembuatan biografi multimedia menggunakan aplikasi sparkol videoscribe berbasis offline secara keseluruhan mengalami peningkatan.
2. Dengan adanya pelatihan ini dapat meningkatkan semangat mahasiswa didalam TAP (Tugas Akhir Project) sehingga mendorong mahasiswa untuk bersemangat menyelesaikan studynya.
3. Antusiasme para peserta pelatihan ini menunjukkan peningkatan yang signifikan untuk merubah gaya kuliah yang dahulunya konvensional menjadi multimedia dan digital.

#### Ucapan Terima Kasih

Terima akasih kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning yang telah membantu secara financial dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini, serta pimpinan LPPM (Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat), serta mitra pengabdian masyarakat ini, yaitu Universitas Terbuka. Dan terimakasih kepada pimpinan serta mahasiswa yang mau meluangkan waktunya untuk mengikuti kegiatan IbM.

## Daftar Pustaka

Andriani, r., & kasriyati, d. (2018). Pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia bagi mahasiswa kampus dasar (sd) kecamatan rumbai kota pekanbaru provinsi riau. J-abdipamas (jurnal pengabdian kepada masyarakat), 2(2), 119-126.

Arsyad, azhar. 2002. Media pembelajaran. Jakarta: pt. Raja grafindo persada.

Gerlach & elly. 1980. Teaching and media. Englewood cliffs, new jersey: prentice hall, inc

Kurniawan, k., andriani, r., & kasriyati, d. (2017). Pengembangan media animasi untuk pembelajaran bahasa inggris sekecamatan rumbai kota pekanbaru. Dinamisia: jurnal Pengabdian kepada masyarakat, 1(1, des), 68-73.

arsyad, azhar. 2002. Media pembelajaran. Jakarta: pt. Raja grafindo persada.

gerlach & elly. 1980. Teaching and media. Englewood cliffs, new jersey: prentice hall, inc

kurniawan, nanang. 2014. Kurikulum 2011 dan pergeseran peran mahasiswa. Didapat dari:  
<http://bangka.tribunnews.com/2014/03/27/kurikulum-2011-dan-pergeseran-peran-mahasiswa>

natasya, eka putri utami. 2015. Media pembelajaran berbasis multimedia. Didapat dari: [http://ekanatasya999.blogspot.co.id/2015/06/media-pembelajaran-berbasis-multimedia\\_7.html](http://ekanatasya999.blogspot.co.id/2015/06/media-pembelajaran-berbasis-multimedia_7.html)

rusman, dkk. 2011. Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi: mengembangkan profesionalisme mahasiswa. Jakarta: pt. Rajagrafindo persada.

sa'diyah, halimatus. 2015. Peran pendidikan pada era globalisasi. Didapat dari:  
[http://halya76.blogspot.co.id/2015/10/makalah-peran-pendidikan-pada-era\\_6.html](http://halya76.blogspot.co.id/2015/10/makalah-peran-pendidikan-pada-era_6.html)

smaldino, sharon e, et all. 2005. Instructional technology and media for learning. New Jersey: pearson prentice hall.

soedijarto. 2011. Profesionalisme mahasiswa (pendidik) dalam era globalisasi, implikasi, peluang dan tantangannya. Didapat dari:  
[www.ispi.or.id/2011/11/21/profesionalisme-mahasiswa-pendidik-dalam-era-globalisasi-implikasi-peluang-dan-tantangannya/](http://www.ispi.or.id/2011/11/21/profesionalisme-mahasiswa-pendidik-dalam-era-globalisasi-implikasi-peluang-dan-tantangannya/)

uu. No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Bandung: fokus media