

PENDAMPINGAN MEDIA PRESENTASI SPARKOL VIDEOSCRIBE UNTUK GURU SEKOLAH DASAR

Siti Rohmi Yulianti, Ika Lestari, Adi Putra
sitirohmiyulianti@gmail.com
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta
Jl. Taman Setiabudi I No. 1 Jakarta Selatan

Abstrak: Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah untuk meningkatkan pemahaman guru terhadap ragam media pembelajaran berbasis TIK, dan meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media presentasi dengan Sparkol Videoscribe. Khalayak sasaran pengabdian masyarakat ini adalah guru-guru di SDN di Kepulauan Seribu. Guru-guru selama ini masih memiliki keterbatasan pengetahuan dalam mengenal media pembelajaran berbasis TIK. Guru hanya terbiasa menggunakan bahan pembelajaran seperti papan tulis dan buku teks saja sehingga pengalaman belajar yang diperoleh siswa sangat terbatas dan tidak variatif. Kegiatan ini akan direncanakan dalam empat tahap. Metode yang dipilih yaitu ceramah dengan teknik presentasi materi, diskusi, dan praktik pembuatan media oleh peserta. Dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa pengetahuan dan pemahaman guru SD dalam merancang media Sparkol VideoScribe menjadi meningkat serta peserta memberikan penilaian positif dalam penyelenggaraan pelatihan.

Kata Kunci: Pengabdian Masyarakat; Media Pembelajaran TIK; Media Presentasi; Sparkol Videoscribe

MEDIA ASSISTANCE OF SPARKOL VIDEOSRIBE PRESENTATION FOR ELEMENTARY SCHOOL TEACHERS

Abstract: *The purpose of community service activities is to increase teachers' understanding of various ICT-based learning media, and improve teacher skills in making presentation media with Sparkol Videoscribe. The target audience for this community service are elementary school teachers in the Thousand Islands. So far, teachers still have limited knowledge in recognizing ICT-based learning media. Teachers are only accustomed to using learning materials such as blackboards and textbooks so that the learning experience obtained by students is very limited and does not vary. This activity will be planned in four stages. The method chosen was lectures with material presentation techniques, discussions, and media-making practices by the participants. From this community service activity, it can be concluded that the knowledge and understanding of elementary school teachers in designing Sparkol VideoScribe media has increased and participants provide positive assessments in the implementation of the training.*

Keywords: *Community Service; ICT-based learning media; Presentation Media; Sparkol Videoscribe*

PENDAHULUAN

Pada proses belajar dan pembelajaran di SD, guru seringkali menghadapi berbagai kendala sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan optimal. Kendala ini harus segera ditangani dengan baik, salah satunya dengan bantuan media pembelajaran. Media pembelajaran mampu memperjelas penyajian pesan sehingga dapat memperlancar proses

belajar. Selain itu, media pembelajaran juga mampu meningkatkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung dengan lingkungan, serta kemungkinan peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai minat dan kemampuan. Media pembelajaran juga

mampu mengatasi masalah keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

Penguasaan guru SD akan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sangat berpengaruh sekali terhadap penguasaan guru SD dalam penggunaan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan media pembelajaran kontemporer banyak yang berbasis TIK. Oleh sebab itu, kemampuan guru SD dalam menggunakan perangkat TIK sangat penting sekali. Media TIK yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran tentunya banyak sekali.

Banyak media *online* maupun *offline*, *software* maupun *hardware*, dan dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran. Menciptakan media pembelajaran berbantu teknologi menjadi salah satu keterampilan penting bagi guru SD untuk membantu siswa SD mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu perangkat lunak yang potensial sebagai sarana penciptaan media pembelajaran yang menarik adalah Sparkol. Media tersebut merupakan sebuah perangkat lunak untuk presentasi berbasis *zoom in-zoom out*.

Menurut Suryani dan Agung seperti dikutip oleh Suryani dkk (2018: 9), fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang dapat mempengaruhi kondisi dan lingkungan yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sebagai alat bantu, media mempunyai fungsi memudahkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran karena dilandasi dengan keyakinan bahwa proses belajar mengajar dengan bantuan media dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik dengan kata lain bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media (Djamarah & Zein, 2014: 122).

Media pembelajaran dapat memainkan beberapa peranan dalam proses pendidikan. Media pembelajaran yang tersedia akan menentukan cara dan jenis hasil belajar yang diharapkan. Menurut Asyhar (2011: 30 – 40), media pembelajaran memiliki fungsi yang terdiri dari (1) fungsi semantik, (2) fungsi manipulatif, (3) fungsi fiksatif, (4) fungsi distributif, (5) fungsi sosiokultural, dan (6) fungsi psikologis.

Media yang ditawarkan dalam kegiatan pengabdian ini yaitu media presentasi Sparkol. Sparkol Videoscribe merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkain gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Sparkol Videoscribe memiliki keunikan tersendiri yaitu mampu membuat ilustrasi yang

menggambarkan peta konsep seperti catatan yang dibuat guru di papan tulis. Pendampingan kepada guru-guru akan dilakukan untuk membelajarkan media Sparkol Videoscribe ini.

Pendampingan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang dalam berkonsultasi dengan lainnya untuk memecahkan masalah bersama-sama, aktif, kesamaan pemahaman, menumbuhkan kepercayaan diri dan memberikan semangat/motivasi, serta mudah dalam melakukan kesepakatan bersama (Nurkhan, 2016). Dengan pendampingan ini, para peserta diharapkan mampu membuat media presentasi dengan Sparkol Videoscribe.

Sparkol VideoScribe merupakan *Whitebord animation* video atau sering disebut dengan *sketch videos*, *doodle videos*, *video scribing*, atau *eksplainer videos*, namun kebanyakan kita nyaman menyebutnya dengan *whiteboard animation* (animasi papan tulis). Penampilan *Whiteboard Animation* lebih tepat disebut dengan *Time-lapse* atau *Stop Motion Videos* karena penggunaan animasi jarang digunakan (Novan, 2017). Fungsi dari Sparkol *VideoScribe* sebagai berikut:

1. Untuk menarik perhatian dari pengunjung Blog dan Website.
2. Untuk penawaran afiliasi.
3. Untuk mempromosikan jasa online dan offline.
4. Untuk media pembelajaran.

Ada sekitar 4.699 siswa bersekolah di 23 sekolah yang tersebar di Kabupaten Administrasi Kepulauan Seribu, Provinsi DKI Jakarta. Terdiri dari 2.590 siswa SD, 1.036 siswa SMP, 524 siswa SMA dan 549 siswa SMK. Sedangkan jumlah guru yang tersebar di 23 sekolah tersebut sebanyak 312 guru, terdiri dari 164 guru SD, 81 guru SMP, 33 guru SMA dan 34 guru SMK. Untuk jumlah tenaga kependidikan (pegawai) pada lembaga pendidikan di Kepulauan Seribu mencapai 124 orang. Terdiri dari 52 orang mengabdikan pada jenjang SD, 43 orang mengabdikan di SMP, 15 orang mengabdikan di SMA dan 14 orang mengabdikan di SMK.

Jumlah rombongan belajar yang tersedia di Kepulauan Seribu mencapai 192 rombel, yang terdiri dari 117 rombel SD, 40 rombel SMP, 18 rombel SMA dan 17 rombel SMK. Sementara itu jumlah ruang kelas yang tersedia di Kabupaten Kepulauan Seribu mencapai 206 ruang. Terdiri dari 121 ruang kelas SD, 50 ruang kelas SMP, 18 ruang kelas SMA dan 17 ruang kelas SMK. Data ini

tidak termasuk jenjang pendidikan yang dikelola oleh Kementerian Agama (MI, MTs, MA).

Namun, jumlah keseluruhan lembaga pendidikan formal di Kabupaten Administrasi Kepulauan Seribu sebanyak 26 lembaga. Hanya 1 sekolah yang merupakan milik swasta, sisanya adalah milik pemerintah baik binaan Suku Dinas Pendidikan Kabupaten Kepulauan Seribu maupun binaan Kantor Kementerian Agama. Lokasi kegiatan pengabdian masyarakat akan diambil dari salah satu SD yang ada di Kepulauan Seribu bergantung atas ijin dari Dinas Pendidikan.

Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah 1) meningkatkan pemahaman guru terhadap ragam media pembelajaran berbasis TIK, 2) meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media presentasi dengan Sparkol Videoscribe. Sasaran kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah guru-guru SD di SDN di Kepulauan Seribu. Luaran yang ditargetkan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini meliputi Peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam membuat media presentasi Sparkol Videoscribe, terbitnya artikel pengabdian masyarakat di jurnal ilmiah, dan Sertifikat.

METODE PENELITIAN

Tahapan Penyelesaian Permasalahan

Tahapan-tahapan yang akan dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan mitra adalah sebagai berikut:

1. Observasi lapangan
2. Mengidentifikasi permasalahan dan kelemahan mitra
3. Penawaran solusi pada mitra
4. Merancang kegiatan pendampingan
5. Pengimplementasian kegiatan pendampingan

Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran pengabdian masyarakat ini adalah guru-guru di SDN di Kepulauan Seribu. Guru-guru selama ini masih memiliki keterbatasan pengetahuan dalam mengenal media pembelajaran berbasis TIK. Guru hanya terbiasa menggunakan bahan pembelajaran seperti papan tulis dan buku teks saja sehingga pengalaman belajar yang diperoleh siswa sangat terbatas dan tidak variatif.

Pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis TIK yang minim menyebabkan proses pembelajaran kurang berlangsung secara efektif dan efisien. Agar

guru mampu membuat media pembelajaran berbasis TIK, maka perlu diperkenalkan dan diberikan pengetahuan tentang teknik pembuatan media presentasi dengan *Sparkol Videoscribe*.

Metode Kegiatan

Kegiatan ini akan direncanakan dalam empat tahap, yaitu tahap pertama, peserta dilatih untuk mengidentifikasi pengetahuan dan keterampilan media pembelajaran berbasis TIK yang telah dimiliki. Tahap kedua yaitu pemberian materi pendampingan. Tahap ketiga yaitu latihan membuat Sparkol Videoscribe. Tahap keempat yaitu praktik penyusunan Sparkol Videoscribe untuk selanjutnya disampaikan oleh peserta melalui presentasi kelompok.

Metode yang dipilih yaitu ceramah dengan teknik presentasi materi, diskusi, dan praktik pembuatan media oleh peserta. Pelatihan akan berlangsung dalam empat tahap yaitu pengenalan/ orientasi, pemaparan materi, pendampingan, dan presentasi kelompok. Di tahap orientasi, guru mulai diperkenalkan tentang konsep media pembelajaran berbasis TIK. Tahap berikutnya yaitu pemaparan materi berupa penyajian materi oleh tim pengusul pengabdian kepada para guru. Target pada tahap ini yaitu diperolehnya pemahaman atau penambahan pengetahuan guru terhadap pembuatan media presentasi. Tahap akhir yaitu pendampingan. Tahap pendampingan dilakukan dengan guru mempraktekkan pembuatan media presentasi. Partisipasi guru dalam pelatihan ini sebagai subjek pengabdian yang dilatih.

Evaluasi Pelaksanaan Program

Kegiatan pelatihan akan dievaluasi sesuai dengan saran yang dikemukakan oleh guru. Guru akan dibagikan kuesioner tentang tingkat kepuasan terhadap pelaksanaan pelatihan dan sebagai masukan perbaikan untuk pelatihan selanjutnya. Keberlanjutan program selanjutnya adalah memastikan bahwa para guru membuat media presentasi Sparkol Videoscribe untuk pembelajaran di dalam kelas melalui teknik observasi yang dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat.

Kelayakan Perguruan Tinggi

Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi diperlukan kolaborasi bidang ilmu antara Pendidikan Matematika dan Teknologi Pendidikan. Untuk itu, tim akan terdiri dari

satu orang ketua, dan satu orang anggota dengan rincian:

Tabel 1. Rincian Kepakaran

No	Nama	Jabatan	Bidang Keahlian	Instansi	Alokasi Waktu (Jam / Minggu)
1	Dra. Siti Rohmi Yuliati, M.Pd	Ketua	Pendidikan Matematika	UNJ	10
2	Dr. Ika Lestari, S. Pd., M.Si	Anggota	Teknologi Pendidikan	UNJ	10
3	Drs. Adi Putra, M.Pd	Anggota	Pendidikan Olahraga	UNJ	10

Bidang ilmu Pendidikan Matematika dan Pendidikan Olahraga diperlukan karena berhubungan dengan materi yang disampaikan dalam media presentasi Sparkol Videoscribe. Untuk bidang ilmu Teknologi Pendidikan sebagai narasumber media Sparkol Videoscribe sehingga kedua tim akan berkolaborasi dengan menggabungkan kedua bidang ilmu untuk terlaksananya kegiatan pengabdian masyarakat ini.

Luaran dan Target Capaian

Luaran capaian yang telah dilaksanakan dalam kegiatan PkM ini adalah telah dilaksanakannya kegiatan pelatihan dan pendampingan ini di SDN Ciputat 04 Tangerang Selatan. Khalayak sasaran kegiatan ini adalah para guru SD di lingkungan kecamatan Ciputat Tangerang Selatan. Rincian luaran yang ingin dicapai dalam program ini digambarkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Rincian Luaran dan Target Program PkM

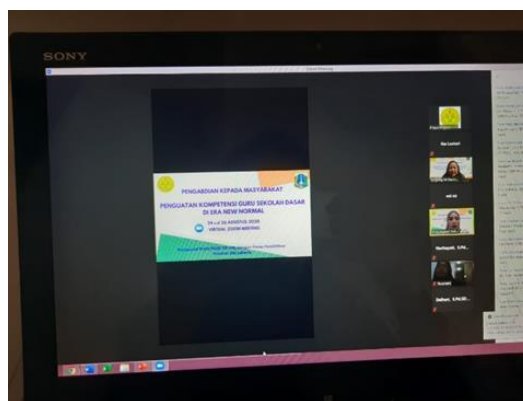
No.	Jenis Luaran	Partisipasi Mitra	Target
1	Dilakukan kegiatan PkM berupa pelatihan dan pendampingan praktik pembuatan media pembelajaran berupa Sparkol Videoscribe	Mengikuti kegiatan dan terjadi perubahan pengetahuan dalam diri peserta	Mampu mempraktikkan pembuatan media pembelajaran berupa Sparkol Videoscribe

2	Dibuatnya laporan tentang kegiatan program	Mitra memfasilitasi penyelenggaraan kegiatan	Dimuatnya laporan menjadi artikel dalam jurnal pengabdian masyarakat
3	Sertifikat kegiatan	Mitra memfasilitasi penyelenggaraan kegiatan	Seluruh mitra memperoleh sertifikat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat (PkM) dilaksanakan melalui Zoom Meeting pada Guru-guru SD di Kepulauan Seribu pada tanggal 24 s.d 26 Agustus 2019. Kegiatan yang dilaksanakan berupa pelatihan tutorial tentang cara membuat media presentasi dengan Sparkol VideoScribe dalam rangka perbaikan kualitas belajar dan pembelajaran



Gambar 1. Zoom Meeting Pembukaan Pengabdian Masyarakat

Ada sebanyak kurang lebih 142 peserta yang mengikuti kegiatan pelatihan ini. Output yang diperoleh dari kegiatan ini yaitu

1. Bapak/ibu guru diberikan pelatihan mengenai cara membuat media presentasi dengan Sparkol VideoScribe berupa diskusi dan praktik
2. Disediakan sesi tanya jawab untuk berbagi informasi dan pengetahuan
3. Pengisian kuesioner terkait kepuasan peserta terhadap materi yang diberikan

Kegiatan PkM dilakukan selama 2 jam dikarenakan keterbatasan waktu dan diselenggarakan secara *online*. Materi pengabdian masyarakat juga diupload ke youtube agar dapat dilihat dan berguna bagi

yang ingin membuat media presentasi dengan Sprakol videoscribe.



Gambar 2. Penguploadan Materi dalam Kegiatan Pengabdian Masyarakat ke Youtube

Di dalam diskusi kelas, instruktur dan peserta bersama-sama melakukan kegiatan refleksi terhadap media pembelajaran berbasis teknologi yang telah dibuat oleh guru terutama saat Pandemi Covid-19. Kegiatan ini dilakukan dari jam 08.00 WIB – 10.00 WIB. Pokok bahasan yang disampaikan pada saat diskusi kelas yaitu

- a. Pengantar Pembelajaran *Blended Learning*
- b. Pengenalan Ragam Media Pembelajaran Berbasis Teknologi
- c. Tutorial Sparkol VideoScribe

Praktik pembuatan diberikan oleh instruktur berupa video tutorial yang dapat berkali-kali ditonton oleh para guru dalam Youtube di luar kegiatan pengabdian masyarakat. Kegiatan PkM dilakukan melalui tahapan sebagai berikut:

1. Persiapan kegiatan:
 - a. Melakukan survei ke tempat pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh koordinator kegiatan PkM ke Kepulauan Seribu.
 - b. Melakukan perizinan PkM kepada Dinas Pendidikan DKI Jakarta.
 - c. Mengurus administrasi yang diperlukan
 - d. Mempersiapkan alat dan bahan serta akomodasi
 - e. Mempersiapkan tempat untuk pelatihan di SD
2. Kegiatan pelatihan
 - a. Diawali dengan pembukaan Zoom Meeting oleh Kepala Dinas Pendidikan Provinsi DKI Jakarta (Nahdiana, S.Pd. M.Pd), Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNJ (Dr. Sofia Hartati, M.Si), serta Koordinator Program Studi PGSD FIP UNJ (Dr. Fahrurrozi, M.Pd.)
 - b. Koordinator program studi membagi dosen ke kelas-kelas yang akan dijadikan tempat pelatihan

- c. Dosen bertugas memberikan pelatihan kepada guru-guru
 - d. Dilakukan diskusi dan tanya jawab ke peserta
3. Kegiatan penutupan
 - a. Berpamitan dengan peserta dan Kepala Dinas Pendidikan Provinsi DKI Jakarta (Nahdiana, S.Pd. M.Pd)
 - b. Mengurus surat keterangan telah melakukan kegiatan PkM
 - c. Pembuatan laporan kegiatan PkM

Hasil Survey Kepuasan Peserta Pelatihan terhadap Pelatihan

1. Aspek Materi
 - a. Kemenarikan Materi
Sebanyak 11 peserta (25,58%) yang menyatakan bagus untuk kemenarikan materi. Sedangkan sebanyak 32 peserta (74,42%) yang menyatakan bahwa kemenarikan materi memuaskan. Dapat disimpulkan bahwa untuk kemenarikan materi PkM bagus dan memuaskan para peserta pelatihan.
 - b. Kesesuaian dengan Kebutuhan
Sebanyak 8 peserta (18,60%) yang menyatakan cukup, 17 peserta (39,50%) yang menyatakan bagus, dan sebanyak 18 peserta (41,90%) yang menyatakan memuaskan untuk kesesuaian dengan kebutuhan. Dapat disimpulkan bahwa untuk kesesuaian dengan kebutuhan cukup bagus dan memuaskan para peserta pelatihan.
 - c. Kualitas Materi
Sebanyak 1 peserta (2,30%) yang menyatakan cukup, 18 peserta (41,90%) yang menyatakan bagus, dan 24 peserta (55,80%) yang menyatakan memuaskan terhadap kualitas materi. Dapat disimpulkan bahwa untuk kualitas materi PkM cukup bagus dan memuaskan bagi para peserta pelatihan
2. Aspek Fasilitator
 - a. Penguasaan Materi
Sebanyak 2 peserta (4,65%) yang menyatakan cukup, 19 peserta (44,18%) yang menyatakan bagus, dan 22 peserta (51,17) yang menyatakan memuaskan untuk fasilitator dalam penguasaan materi PkM. Dapat disimpulkan bahwa untuk kualitas fasilitator dalam penguasaan materi cukup bagus dan memuaskan bagi para peserta pelatihan.

- b. Cara Penyampaian
Sebanyak 22 peserta (51,17%) peserta yang menyatakan bagus, dan sebanyak 21 peserta (48,83%) peserta yang menyatakan memuaskan pada cara penyampaian materi fasilitator. Dapat disimpulkan bahwa untuk penyampaian materi pada fasilitator bagus dan memuaskan bagi para peserta pelatihan.
- c. Sistematika Alur Materi
Sebanyak 5 peserta (11,63%) yang menyatakan cukup, 16 peserta (37,20%) yang menyatakan bagus, dan sebanyak 22 peserta (51,17%) yang menyatakan memuaskan pada sistematika alur materi PkM. Dapat disimpulkan bahwa untuk sistematika alur materi cukup bagus dan memuaskan bagi para peserta pelatihan.
- d. Tingkat Partisipatif
Sebanyak 11 peserta (25,58%) yang menyatakan cukup, 19 peserta (44,19%) yang menyatakan bagus, dan 13 peserta (30,23%) yang menyatakan memuaskan pada tingkat partisipatif pada PkM. Dapat disimpulkan bahwa untuk tingkat partisipatif cukup bagus dan memuaskan bagi para peserta pelatihan.
- e. Kedekatan dengan Peserta
Sebanyak 7 peserta (16,28%) peserta yang menyatakan cukup, 16 peserta (37,21%) yang menyatakan bagus, dan sebanyak 20 peserta (46,51%) yang menyatakan memuaskan pada kedekatan fasilitator dengan peserta PkM. Dapat disimpulkan bahwa untuk kedekatan dengan peserta cukup bagus dan memuaskan bagi para peserta pelatihan.
- f. Penampilan
Sebanyak 3 peserta (6,98%) yang menyatakan cukup, 11 peserta (25,58%) yang menyatakan bagus, dan sebanyak 29 peserta (67,44%) yang menyatakan memuaskan pada penampilan PkM. Dapat disimpulkan bahwa untuk penampilan PkM cukup bagus dan memuaskan bagi para peserta pelatihan. Dengan demikian terlihat bahwa para peserta untuk kegiatan PkM merasa cukup puas dengan penyelenggaraan dan pemberian materi.

Pembahasan

Pelaksanaan PkM ini telah sesuai dengan yang direncanakan dan dijanjikan kepada guru-guru SD di Kepulauan Seribu, DKI Jakarta melalui Zoom Meeting. Berdasarkan evaluasi pelaksanaan dan hasil kegiatan yang telah diperoleh didapatkan hasil secara garis besar, guru merasa terbantu dari adanya kegiatan ini. Instruktur yang hadir memiliki pengalaman yang cukup baik dalam memperkenalkan media pembelajaran terutama Sparkol VideoScribe. Antusiasme guru yang cukup baik dalam mengikuti kegiatan ini menandakan bahwa para guru merasa perlu untuk menambah pengetahuan yang dimiliki dan ingin memperbaiki kualitas media pembelajaran yang selama ini dibuat.

Faktor penghambat juga terdapat di kegiatan ini yaitu peserta masih banyak yang belum mengenal media Sparkol VideoScribe sehingga materi pelatihan dimulai dari pengenalan media Sparkol VideoScribe serta kelebihan dan kelemahannya; keterbatasan waktu yang dimiliki oleh instruktur mengingat waktu yang digunakan hanya dua jam karena dilaksanakan secara *online* dan jumlah instruktur lain yang akan memberikan pelatihan sebanyak 15 tim. Oleh karena itu, pelatihan ini masih membutuhkan keberlanjutan kegiatan agar para peserta handal dalam membuat media Sparkol VideoScribe.

Hasil kegiatan mencakup beberapa hal sebagai berikut 1) keberhasilan target jumlah peserta pelatihan yang hadir; 2) ketercapaian tujuan pelatihan; 3) ketercapaian target materi yang telah direncanakan; serta 4) kemampuan peserta dalam menguasai materi pembuatan instrumen penilaian. Kegiatan ini memberikan kontribusi positif kepada kesadaran para guru bahwa selama ini banyak ragam media pembelajaran berbasis teknologi yang masih belum dikenal dan dapat dimanfaatkan serta dibuat dengan mudah.

Rekomendasi Rencana Tindak Lanjut

Berdasarkan evaluasi dan monitoring yang dilakukan maka rekomendasi yang diajukan bagi kegiatan ini adalah

1. Kegiatan serupa seharusnya dilaksanakan secara kontinyu untuk meningkatkan pengetahuan dan pengalaman bagi guru dalam meningkatkan kualitas belajar dan pembelajaran. Kegiatan dapat berupa penyuluhan secara berkelanjutan kepada

seluruh guru di seluruh sekolah wilayah Kepulauan Seribu.

2. Diadakan kerjasama secara multiyears.
3. Guru-guru SD di Kepulauan Seribu dijadikan desa binaan selama tiga tahun agar terlihat atau terukur kemajuan kualitas belajar dan pembelajaran yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat oleh para dosen PGSD FIP UNJ.

KESIMPULAN

Dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengetahuan dan pemahaman guru SD dalam merancang media Sparkol VideoScribe menjadi meningkat.
2. Peserta memberikan penilaian positif dalam penyelenggaraan pelatihan.

DAFTAR PUSTAKA

- <https://mohammadnovanwordpr.wordpress.com/2016/05/02/sparkol-videoscribe-video-animasi-keren-dengan-sparkol/>, senin, 15 Oktober 2017, pukul: 20:45.
- Hujair AH Sanaky, Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013, Cet. 1.
- Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, & Aditin Putra, Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018, Cet. 1.
- Nurkhan. (2016). Peningkatan Kemampuan Pengelolaan Penilaian Kurikulum 2013 melalui Pendampingan Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 7(1), 48. Retrieved from <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE%0D>
- Rayandra Asyhar, Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta, 2011.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zein, Strategi Belajar Mengajar, Jakarta: Rineka Cipta, 2014, Cet. 5.