

## Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Video Scribe* untuk Guru MA NU Hasyim Asy'ari 2

Muhammad Noor Ahsin<sup>1</sup>, Mila Roysa<sup>2</sup>  
Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP UMK <sup>1,2</sup>  
Email: [noor.ahsin@umk.ac.id](mailto:noor.ahsin@umk.ac.id)<sup>1</sup>

### Info Artikel

#### Riwayat Artikel

*Diterima:* 13 Januari 2020

*Direvisi:* 13 Juli 2020

*Disetujui:* 14 Agustus 2020

*Dipublikasikan:* September 2020

#### Keyword:


Media Pembelajaran  
Video Scribe  
Guru

### Abstract

At the MA NU Hasyim Asy'ari 2 School, the teacher is still having trouble making an interesting computer-based interactive learning media. Referring to the problem, there is a need for training and assistance in making interesting, interactive computer-based learning media for Indonesian language teachers. One alternative to improve the ability of teachers to make learning media is to train and provide assistance for teachers to create learning media. One interesting application that can be used to make interactive and interesting learning videos is the Scribe video application. The results of community service assistance provided to teachers at MA Hasyim Asy'ari shows that teachers are capable and skilled at making learning media with video scribe applications. The Scribe video application is expected to be able to provide teacher skills to create attractive computer-based learning media. MA NU Hasyim Asy'ari 2 Teacher, Gebog Kudus District, has become more creative in creating interesting learning media.

Artikel ini dapat diakses secara terbuka dibawah lisensi CC-BY



 <https://doi.org/10.24176/mjlm.v2i2.4423>

### Pendahuluan

Media pembelajaran adalah alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan (*message*) dan gagasan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa. Dalam media pembelajaran terdapat dua unsur yang terkandung, yaitu (a) pesan atau bahan pengajaran yang akan disampaikan atau perangkat lunak, dan (b) alat penampil atau perangkat keras. Sebagai contoh guru akan mengajarkan bagaimana urutan gerakan melakukan sholat. Kemudian guru tersebut menuangkan ide-idenya dalam bentuk gambar ke dalam selembar kertas, ia menggambarkan setiap gerakan sholat tersebut dalam kertas tersebut, saat di kelas ia menjelaskannya kepada siswa bagaimana gerakan sholat tersebut dengan cara memperlihatkan poster yang bergambarkan gerakan-gerakan yang telah ia buat sebelumnya. Kemudian siswapun melakukan

gerakan sholat dengan apa yang terdapat dalam poster tersebut. Dalam perkembangan selanjutnya poster ini termasuk ke dalam media sederhana.

Belajar sebagai konsep mendapatkan pengetahuan dalam praktiknya banyak dianut. Guru bertindak sebagai pengajar yang berusaha memberikan ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya dan peserta didik giat mengumpulkan atau menerimanya. Proses belajar mengajar ini banyak didominasi aktivitas menghafal. Peserta didik sudah belajar jika mereka sudah hafal dengan hal-hal yang telah dipelajarinya. Sudah barang tentu pengertian belajar seperti ini secara esensial belum memadai. Perlu Anda pahami perolehan pengetahuan maupun upaya penambahan pengetahuan hanyalah salah satu bagian kecil dari kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya (Suprijono, 2013: 3).

Hasil belajar adalah perubahan perilaku akibat kegiatan belajar mengakibatkan siswa memiliki penguasaan terhadap materi pengajaran yang disampaikan dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pengajaran (Purwanto, 2011: 46). Selanjutnya, Sudjana (2012: 22) menyebutkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa tersebut menerima pengalaman belajarnya.

Sedangkan sumber belajar (*learning resources*) adalah semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan oleh siswa dalam belajar, baik secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga mempermudah siswa dalam mencapai tujuan belajar atau mencapai kompetensi tertentu. Sumber belajar adalah bahan-bahan yang dimanfaatkan dan diperlukan dalam proses pembelajaran, yang dapat berupa buku teks, media cetak, media elektronik, narasumber, lingkungan sekitar, dan sebagainya yang dapat meningkatkan kadar keaktifan dalam proses pembelajaran.

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan (Arsyad, 2011:15). Seorang guru, baik guru SMP, SMA Sederajat termasuk guru Madrasah Aliyah (MA) tentunya dituntut memiliki kemampuan membuat media pembelajaran yang menarik. Tidak hanya membuat media pembelajaran visual, tetapi bisa membuat media pembelajaran audiovisual yang berbasis komputer. Tuntutan penerapan kurikulum 13 tentu menuntut guru untuk pandai dan kreatif membuat media pembelajaran yang inovatif.

Salah satu Madrasah Aliyah di Kudus yang gurunya memiliki masalah dalam pembuatan media pembelajaran adalah Madrasah Aliyah NU Hasyim Asy'ari 2 Kudus. MA NU Hasyim Asy'ari 2 Kudus merupakan salah satu madrasah atau sekolah menengah tingkat atas di Kabupaten Kudus yang bernaung dibawah Lembaga

Pendidikan Ma'arif NU Kabupaten Kudus. Pengelolaan MA NU Hasyim Asy'ari 2 Kudus ini dibawah koordinasi yayasan Hasyim Asy'ari 2 Kudus.

MA NU Hasyim Asy'ari 2 Kudus ini beralamatkan Jln. Sudimoro Karangmalang Kecamatan Gebog Kudus. Secara geografis MA NU Hasyim Asy'ari 2 Kudus terletak 1 lokasi dengan MTs NU Hasyim Asy'ari 2 Kudus dan SMK NU Hasyim Asy'ari 2 Kudus. Di MA NU Hasyim Asy'ari 2 terdapat banyak permasalahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia menjelaskan bahwa, tuntutan penerapan Kurikulum 13 menuntut guru aktif membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Di Sekolah tersebut guru masih kesulitan membuat media pembelajaran interaktif berbasis komputer yang menarik.

Merujuk pada masalah tersebut, perlu adanya pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran yang menarik, interaktif berbasis komputer untuk guru bahasa Indonesia. Salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan guru membuat media pembelajaran adalah dengan melatih dan memberikan pendampingan bagi guru untuk membuat media pembelajaran. Salah satu aplikasi menarik yang bisa digunakan untuk membuat video pembelajaran menarik an interaktif adalah aplikasi *video Scribe*. Aplikasi *video Scribe* diharapkan mampu memberikan bekal keterampilan guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik berbasis komputer.

Guru di MA NU Hasyim Asy'ari 3 Gebog Kudus juga belum pernah mendapatkan pendampingan membuat media pembelajaran dengan aplikasi *video Scribe*. hal tersebut yang menjadi daya tarik untuk dikaji lebih lanjut tentang bagaimana memberdayakan guru bahasa Indonesia MA NU Hasyim Asy'ari 3 Gebog Kudus dalam Pendampingan.

## Metode

Metode dilaksanakan dengan pelatihan dan pendampingan kepada guru di sekolah dengan tahapan sebagai berikut. Adapun langkah-langkah implementasinya adalah sebagai berikut: pertama, pendataan guru-guru bahasa Indonesia MA NU Hasyim Asya'ari 2 Kudus. Pendataan ini bertujuan untuk mengetahui berapa banyak guru-guru Bahasa Indonesia di sekolah tersebut, Kedua, persiapan pendampingan pelatihan pembuatan media pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi *Video Scribe* kepada guru. Tahap ini diasumsikan untuk mempersiapkan pendampingan kepada guru-guru MA NU Hasyim Asya'ari 2 Kudus tentang pelatihan dan pendampingan membuat media pembelajaran. Ketiga, pengenalan program dan apersepsi. Sebelum melakukan pendampingan pelatihan pembuatan media, sedapat mungkin mentor mengkondisikan peserta. Sebagai pendahuluan dilakukan pengenalan terhadap apa itu media, apa itu aplikasi video scribe, serta pemberian apersepsi tentang pentingnya

membuat media pembelajaran. Hal ini dimaksudkan agar pikiran guru-guru MA NU Hasyim Asya'ari 2 Kudus terarah dan terkondisikan untuk mengikuti mentoring. Mentor menyampaikan tema tentang pentingnya membuat media pembelajaran interaktif seperti video scribe.

Keempat, Praktik Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi *Video Scribe* untuk Guru Bahasa Indonesia MA NU Hasyim Asy'ari 2 Kecamatan Gebog KUDUS. Kelima mentoring bersama. setelah mentoring sebelumnya selesai, seluruh peserta kembali dikondisikan untuk tahap mentoring bersama. Mentor menjelaskan tentang pembuatan media yang baru saja dibuat. Di samping menjelaskan, mentor/pendamping juga memberikan contoh dan mengevaluasi media pembelajaran yang dibuat. Keenam, refleksi. Dalam refleksi, guru bahasa Indonesia MA NU Hasyim Asy'ari 2 bekerja sama melakukan refleksi berkaitan dengan media pembelajaran yang dibuat dan melakukan simulasi sebentar. Ketujuh adalah tahap *follow up*. Sebelum mentoring ini selesai masing-masing guru-guru bahasa Indonesia MA NU Hasyim diberi panduan monitoring yang disebut peta prospek hidup. Dalam panduan tersebut guru diberikan pedoman cara menjadi membuat media yang baik. Setelah satu atau tiga bulan peta prospek hidup masing- guru-guru MA NU Hasyim Asy'ari 2 Kudus akan dievaluasi untuk dilakukan penguatan (*reinforcement*).

## Hasil dan Pembahasan

Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran kreatif dan inovatif menggunakan Aplikasi Video Scriber dilaksanakan selama tiga hari. Mulai tanggal 12-14 April 2019, yang dihadiri seluruh guru bahasa Indonesia sebanyak 4 guru, dan dihadiri semua guru lain di sekolah tersebut. Total guru ada sekitar 18 guru. Program pengabdian masyarakat dengan judul "Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi *Video Scribe* untuk Guru Bahasa Indonesia MA NU Hasyim Asy'ari 2 Kecamatan Gebog Kudus" telah dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan. Kegiatan tersebut mendapat respon positif dari guru dan kepala sekolah di MA NU Hasyim Asy'ari 2 Kudus. Guru-guru di MA NU Hasyim Asy'ari 2 Kudus semakin tahu dan paham akan aplikasi media video scribe, dan tahu cara membuatnya. Media yang dibuat dalam pelatihan dan pendampingan dalam pengabdian masyarakat ini sepenuhnya menjadi hak pembuat media pembelajaran.

Pengabdian ini dilaksanakan MA NU Hasyim Asy'ari 2 Kudus di Desa Karang Malang Kecamatan Gebog Sidorekso. Desa tersebut terletak di Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kudus.. Hasil yang dicapai dalam kegiatan ini, secara garis besar terdiri atas: 1) Pendataan, 2) Persiapan program, 3) Pengenalan program dan apersepsi, 4) Mentoring bersama, 5) Korelasi dongeng, 6) Mentoring bersama 7) Refleksi, dan 8) Follow up . Adapun kegiatan yang telah dilaksanakan adalah sebagai berikut.

### 1. Tahap Pendataan

Pada tahap ini tim pengabdian melakukan pendataan ke MA NU Hasyim Asy'ari 2 Kudus di karang Malang untuk mencari data guru-guru Sekolah. Sebelum melakukan pendataan tentunya tim berkoordinasi dengan kepala sekolah dan minta izin pelaksanaan pengabdian.

### 2. Tahap Persiapan Program

Mempersiapkan pendampingan pelatihan pembuatan media, dengan membuat materi, koordinasi dengan mahasiswa, koordinasi dengan guru, pembuatan backgroud acara, pembuatan materi dan sebagainya.

### 3. Pengenalan Program, Materi, dan Apersepsi

Pengenalan program dan apersepsi. Sebelum melakukan pendampingan pembuatan media pembelajaran, sedapat mungkin mentor mengkondisikan peserta. Sebagai pendahuluan dilakukan pengenalan terhadap apa media, apa itu aplikasi video Scribe, apa keunggulannya, bagaimana cara instal Hal ini dimaksudkan agar pikiran guru-guru di MA NU Hasyim Asy'ari 2 Kudus terarah dan terkondisikan untuk mengikuti *mentoring*. Mentor menyampaikan tema kali ini pentingnya media pembelajaran dan media video Scribe. Guru-guru diinstruksikan untuk memperhatikan cara membuat media pembelajaran oleh salah saeorang mentor atau pendamping.



Gambar 1 Mentor memberikan materi tentang media pembelajaran.



#### 4. Praktik Membuat Media

Guru-guru MA NU Hasyim Asy'ari 2 Kudus praktik membuat media pembelajaran dengan aplikasi video scribe di ruang komputer sekolah lantai II MA NU Hasyim Asy'ari 2 Kudus. Guru disediakan komputer dan ada juga yang membawa laptop sendiri. Sebelum praktik, aplikasi di instal dulu di laptop atau komputer. Setelah itu praktik membuat.



Gambar 2 Guru praktik membuat media pembelajaran dengan aplikasi video scribe di ruang komputer MA NU Hasyim Asy'ari 2 Kudus

#### 5. Tahap Mentoring

Guru mendapatkan bimbingan secara individu saat praktik dan setelah praktik membuat media. Yang kesulitan didampingi agar mereka mapu membuat media yang menarik.



Gambar 4. Mentor melakukan pelatihan dan pendampingan kepada guru di sekolah

## 6. Tahap Mentoring Bersama

Setelah *mentoring* sebelumnya selesai, seluruh peserta kembali dikondisikan untuk tahap mentoring bersama. Setelah tahap mentoring, peserta mendapatkan mentoring bersama atau tahap mentoring kelompok. Peserta dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil. Misalnya satu kelompok terdiri atas anggota.

## 7. Tahap refleksi

Dalam refleksi, guru-guru MA NU Hasyim Asy'ari 2 Kudus bekerja sama dengan kelompoknya menayangkan hasil media yang dibuat. Kemudian memberikan masukan dan pernyataan tentang pelatihan. Dan melakukan refleksi setelah pelatihan.

## 8. Tahap Follow UP Tahap Evaluasi Kegiatan

Evaluasi pada kegiatan pengabdian ini akan dilaksanakan pada dua tahapan evaluasi, yaitu:

- 8.1 Evaluasi oleh teman sejawat peserta pendampingan  
Kegiatan evaluasi ini dilakukan oleh teman sejawat berupa kegiatan saling menilai dan memberi saran, masukan dan penghargaan atas media pembelajaran audiovisual yang dibuat dengan aplikasi video scribe
- 8.2 Evaluasi hasil pelatihan dan pendampingan oleh tim pengabdian  
Tim pengabdian melakukan kegiatan evaluasi, menilai, memberi saran, masukan dan penghargaan terkait hasil pendampingan, simulasi dan kegiatan praktik membuat media pembelajaran pembelajaran audiovisual yang dibuat dengan aplikasi video scribe  
Dari hasil evaluasi, diperoleh bahwa kegiatan pendampingan dan pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan aplikasi vide scribe yang kreatif dan inovatif keapda guru MA NU Hasyim Asy'ari 2 Kudus berlangsung dengan lancar, aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Guru-guru di MA NU Hasyim Asy'ari 2 Kudus, khususnya guru bahasa Indonesia memperoleh: 1) Pengetahuan tentang Pembuatan media pembelajran kreatif dan inovatif dengan aplikasi video Scribe, 2) Ilmu praktik langsung membuat media. dan 3) gambaran praktik dan pengamplikasian media dalam pembelajaran di kelas.



Gambar 6 Berita pengabdian dimuat di *kudosnet.com* tanggal 22 April 2019

### Simpulan

Hasil yang dicapai melalui kegiatan Pelatihan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi *Video Scribe* untuk Guru Bahasa Indonesia MA NU Hasyim Asy'ari 2 Kecamatan Gebog Kudus adalah sebagai berikut. Guru bahasa Indonesia dan guru lainnya di MA NU Hasyim Asy'ari 2 Kecamatan memperoleh pengetahuan tentang cara bagaimana cara membuat media pembelajaran yang kreatif dan menarik dengan menggunakan aplikasi video scribe. Guru bahasa Indonesia dan guru lainnya di MA NU Hasyim Asy'ari 2 Kecamatan Gebog Kudus, khususnya guru bahasa Indonesia meningkat kreativitasnya dalam membuat media pembelajaran yang kreatif dan menarik dengan menggunakan aplikasi video scribe.

### Daftar Pustaka

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.