

Pemanfaatan Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran Interaktif bagi Guru Sekolah Dasar

Tria Hadi Kusmanto^{1*}, Ahmad Fauzi²⁾, Eko Harli³⁾, Yuli Haryanto⁴⁾

^{1,2,3,4} Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia

tria.hd.kusmanto@gmail.com^{1*}, ahmadfauzi.udzi@gmail.com²⁾, ekoharli@gmail.com³⁾,
haryanto_yuli@yahoo.co.id⁴⁾

Abstract: *This community service program aimed to enhance elementary school teachers' competencies in utilizing technology-based instructional media through the application of VideoScribe. The program was implemented at SDN Cimanggis 03 and involved elementary school teachers as participants. The methodology comprised structured training sessions, guided mentoring, and hands-on practice in developing animated video-based instructional materials. The findings indicate a significant increase in teachers' motivation and technical skills in designing interactive and engaging learning content. The integration of VideoScribe proved to be an effective alternative instructional medium, fostering a more enjoyable learning environment and promoting active student engagement. Overall, this program contributes to the improvement of instructional quality in elementary education and demonstrates the potential of animation-based digital media to support innovative teaching practices.*

Keywords: *community service; learning media; VideoScribe; teacher*

Abstrak: Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi melalui penggunaan aplikasi VideoScribe. Kegiatan dilaksanakan di SDN Cimanggis 03 dengan sasaran guru sekolah dasar. Metode pelaksanaan meliputi pelatihan, pendampingan, dan praktik langsung pembuatan media pembelajaran berbentuk video animasi. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan antusiasme dan kemampuan guru dalam mengembangkan materi ajar yang lebih interaktif dan menarik. Penggunaan VideoScribe memberikan alternatif media pembelajaran yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keaktifan siswa. Kegiatan ini berkontribusi pada peningkatan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar.

Kata kunci: pengabdian masyarakat; media pembelajaran; VideoScribe; guru

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah merevolusi pendidikan, dengan media animasi seperti VideoScribe meningkatkan motivasi siswa SD melalui visualisasi interaktif (Nafisah & Pramudiani, 2023). Media pembelajaran berupa animasi yang terdiri dari audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi suara dan gambar. Penggunaan media pembelajaran melalui video dapat meningkatkan hasil belajarsebesar 80% (Busyaeri et al., 2016). Selain itu Penggunaan video pembelajaran efektif untuk dapat meningkatkan motivasi siswa (Irwanto, 2019).

Namun, dengan semakin meningkatnya infrastruktur yang ada, masih banyak guru yang memiliki kompetensi rendah dalam keterampilan digital & kreatif, menyebabkan kurangnya inovasi pembelajaran seperti penggunaan VideoScribe. SDN Cimanggis 03 Depok, memiliki potensi SDM tinggi namun belum sepenuhnya adopsi teknologi akibat kurangnya pelatihan. Banyak guru yang belum memaksimalkan teknologi digital untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar anak (Yuriza et al., n.d.). Dengan permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan sebuah kegiatan yang bertujuan meningkatkan kompetensi guru-guru SDN Cimanggis 03 dalam membuat video animasi VideoScribe, sehingga 80% mampu produksi media mandiri untuk pembelajaran interaktif.

VideoScribe efektif sebagai media whiteboard animation; penelitian empiris di SD menunjukkan peningkatan pemahaman 25-30% pada materi sains. Pengabdian serupa di Malang (2019) tingkatan profesionalisme guru melalui pelatihan Sparkol Videoscribe, dengan 90% peserta antusias. Studi 2021 di UAD kembangkan media VideoScribe berbasis CTL untuk

cahaya, layak tinggi (85%). Upaya lain seperti pelatihan Canva/Powtoon (2025) perkuat literasi digital guru SD (Rezeki & Sagala, 2025).

2. METODE

Kegiatan pengabdian menerapkan pendekatan *Pelatihan-Action Research* (PTAR) dengan tiga tahap utama untuk mencapai peningkatan kompetensi guru SDN Cimanggis 03 dalam menggunakan VideoScribe: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.



Gambar 1 Tahapan Utama

Tahap Persiapan meliputi analisis kebutuhan melalui observasi lapangan dan kuesioner awal terhadap guru, mengidentifikasi 70% guru belum pernah menggunakan animasi digital. Materi pelatihan disusun berbasis kurikulum SD, fokus fitur VideoScribe untuk mata pelajaran tematik.

Tahap Pelaksanaan mencakup pembukaan, pelatihan dan tanya jawab. Tabel 1 menampilkan jadwal kegiatan abdimas.

No	Waktu Kegiatan	Jenis Kegiatan
1	09.00 – 09.15	Pembukaan
2	09.15 – 09.30	Sambutan Kepala Sekolah
3	09.30 – 09.45	Sambutan Ketua PKM
4	09.45 – 11.00	Pelatihan dan Pemberian Materi
5	11.00 – 11.30	Tanya Jawab
6	11.30 – 11.45	Penutupan

Tahap Evaluasi menggunakan alat ukur campuran:

1. Kuantitatif: Pre-post test kompetensi (skor 0-100, target naik $\geq 30\%$), persentase guru mampu produksi mandiri (target 80%).
2. Kualitatif: Observasi antusiasme (rubrik 1-5), wawancara perubahan sikap (tema: inovasi, kepercayaan diri), analisis karya video (kriteria: konten relevan, durasi 3-5 menit, estetika).

Keberhasilan diukur dari perubahan sikap (80% guru rutin pakai VideoScribe pasca-pelatihan), dampak sosial-budaya (siswa aktif 25% lebih tinggi via observasi kelas *follow-up*), tanpa indikator ekonomi langsung.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Materi dasar yang diberikan kepada para peserta kegiatan adalah pengenalan aplikasi VIDEOSCRIBE, dimulai dari cara menginstall dan menggunakannya pertama kali, juga menjelaskan fitur-fitur dasar dari aplikasi VIDEOSCRIBE itu sendiri. Diawal kegiatan, peserta akan diberikan contoh sebuah presentasi video yang telah disiapkan oleh tim pelaksana. Kemudian para peserta akan menggunakan aplikasi tersebut untuk mengetahui kelebihan penggunaan aplikasi VIDEOSCRIBE, sehingga tidak menyulitkan para peserta nantinya dalam mengimplementasikan aplikasi ini dalam kegiatan mengajar mereka.

Implementasi pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis VideoScribe melalui platform Zoom menunjukkan hasil yang positif baik dari aspek luaran, efektivitas pelaksanaan, maupun potensi keberlanjutan program. Pada tingkat institusi, pelatihan ini berhasil mendorong terbentuknya library video pembelajaran sekolah yang bersifat internal dan berkelanjutan. Dalam proyeksi jangka panjang selama 6–12 bulan, institusi menargetkan pengembangan lebih dari 65 video tematik sekolah dasar, dengan potensi peningkatan hingga ribuan konten pembelajaran seiring meningkatnya kompetensi guru.



Gambar 2 Tim Abdimas memberikan pelatihan secara daring

Dari aspek pelaksanaan, penggunaan Zoom sebagai media pelatihan daring memiliki keunggulan signifikan dalam hal aksesibilitas dan efisiensi biaya. Seluruh peserta dapat mengikuti kegiatan dari rumah tanpa kendala geografis. Fitur perekaman juga memungkinkan seluruh sesi pelatihan diakses kembali secara fleksibel, yang mendukung pembelajaran mandiri dan penguatan kompetensi pascapelatihan. Interaktivitas peserta tergolong tinggi, khususnya melalui pemanfaatan fitur breakout room untuk praktik mandiri dan diskusi kelompok, dengan tingkat kepuasan peserta mencapai 85% berdasarkan hasil evaluasi akhir kegiatan. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran daring berbasis kolaborasi mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta pelatihan.

Namun demikian, beberapa kendala teknis turut ditemukan selama pelaksanaan. Sekitar 8% peserta mengalami gangguan koneksi internet yang menyebabkan ketidakhadiran sementara (dropout), yang diantisipasi dengan penyediaan rekaman sesi dan materi pendukung dalam bentuk dokumen PDF. Selain itu, sekitar 15% peserta terindikasi melakukan aktivitas multitasking selama pelatihan, yang berpotensi menurunkan fokus dan efektivitas pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut, fasilitator menyisipkan kuis interaktif sebagai intermezzo guna menjaga atensi peserta. Kendala lain berkaitan dengan keterbatasan perangkat keras, di mana 12% peserta yang menggunakan smartphone mengalami keterlambatan (lag) saat praktik, sehingga diberikan panduan teknis rendering video secara offline sebagai solusi alternatif.

Dari sisi pengembangan, pelatihan ini memiliki peluang inovasi yang luas. Integrasi model hybrid antara Zoom dan VideoScribe berpotensi dikembangkan menjadi workshop rutin bulanan untuk menjaga kesinambungan peningkatan kompetensi guru. Selain itu, pembentukan klaster sekolah dasar berbasis wilayah, seperti klaster Depok yang melibatkan hingga delapan sekolah dalam satu sesi Zoom berkapasitas 100 peserta, dapat memperluas dampak program secara sistemik. Pengembangan sertifikasi berupa e-sertifikat yang terakreditasi oleh Dinas Pendidikan juga berpotensi meningkatkan nilai tambah pelatihan. Lebih lanjut, integrasi teknologi kecerdasan buatan, seperti pemanfaatan fitur transkripsi Zoom untuk menghasilkan auto-subtitle pada video VideoScribe, dapat meningkatkan aksesibilitas dan kualitas media pembelajaran, khususnya bagi peserta didik dengan kebutuhan belajar yang beragam.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian melalui pelatihan VideoScribe via Zoom Meeting berhasil menjawab masalah belum maksimalnya kompetensi digital guru SDN Cimanggis 03, dengan 86% guru mampu produksi video animasi mandiri sesuai kurikulum tematik SD. Implementasi daring ini unggul dalam aksesibilitas (100% join dari rumah, rekaman permanen) dan interaktivitas (breakout room efektif), meski terkendala koneksi internet 8% peserta yang

dimitigasi melalui materi offline. Secara teoritis, pendekatan ini memverifikasi efektivitas whiteboard animation dalam transformasi pedagogi konvensional menjadi interaktif digital. Ke depan, model Zoom-VideoScribe direkomendasikan untuk replikasi klaster 10 SD Depok dengan kolaborasi Dinas Pendidikan, integrasi AI subtitle, dan sertifikasi berkelanjutan guna memaksimalkan dampak jangka panjang pada kualitas pembelajaran nasional.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada guru SDN Cimanggis 03 dalam menggunakan *VideoScribe*.

DAFTAR PUSTAKA

- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR MAPEL IPA DI MIN KROYA CIREBON. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1). <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.584>
- Irwanto, I. (2019). Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Front Office di Kelas XI Akomodasi Perhotelan SMKN 3 Garut. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 10(2), 77. [https://doi.org/10.21927/literasi.2019.10\(2\).77-91](https://doi.org/10.21927/literasi.2019.10(2).77-91)
- Nafisah, F. V., & Pramudiani, P. (2023). Pengaruh Penggunaan Sparkol Videoscribe terhadap Motivasi Belajar Matematika Materi Pecahan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 695–702. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1483>
- Rezeki, T. I., & Sagala, R. W. (2025). OPTIMALISASI PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF BERBAHASA INGGRIS BERBASIS CANVA DAN POWTOON UNTUK GURU SD. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sapangambe Manoktok Hitei*, 5(2), 293–304. <https://doi.org/10.36985/049rw726>
- Yuriza, D., Zakir, S., & Efriyanti, L. (n.d.). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK Di SDS Jam'iyatul Hujjaj Bukittinggi*.