

## **SPARKOL VIDEOSCRIBE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN**

**Rofiqah Al Munawwarah**

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

Email: rofiqahalmunawwarah@gmail.com

**Abstract:** *Learning media are aids in the learning process or communication and interaction tools between teachers and students which initially focused on visuals and audio, then develops with the use of computer technology in them whose purpose remains to achieve learning objectives. Scribe sparkol video is a white background software that contains narration and is usually used to design an animation program which is then developed into one of the learning media that can be used to be more attractive to students, their use is very fast and easy. There are several advantages and disadvantages of using sparkol video scribe as a learning medium, so it would be very wise if in our use we use mature thought. In addition to the enormous benefits for students because they are able to increase their enthusiasm for learning by using combined technology (audio visual and computer), it cannot be ruled out that using this media requires complete equipment and can use relatively expensive costs when compared to using print media only.*

**Keywords:** *Media, Learning, Sparkol Video Scribe.*

### **I. LATAR BELAKANG**

Pada era digitalisasi sekarang ini, di mana perkembangan teknologi sangat pesat menjadikan banyaknya perubahan yang terjadi, tak terkecuali di bidang pendidikan. Sebagai seorang pendidik kita dituntut untuk mengikuti derasnya arus perkembangan tersebut. Kita mulai dihadapkan pada kenyataan bahwa cara lama yang telah kita gunakan selama menjadi seorang pendidik akan terkikis dengan hal baru yang memiliki sentuhan teknologi yang serba modern.

Zaman berubah, tentu saja cara pandang dan cara belajar peserta didik otomatis berbeda dari sebelumnya. Jika dulu masih menggunakan metode ceramah dengan menggunakan media seadanya seperti papan tulis atau alat peraga dalam bentuk poster maka sekarang akan menjadi sangat membosankan bagi peserta didik yang terbiasa menggunakan *gadget* yang penuh aplikasi menarik dengan konten-konten yang dinamis. Sehingga, sudah seharusnya sebagai pendidik mampu mengintegrasikan media pembelajaran dengan teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Pendapat di atas sejalan dengan Bingimlas, K.A yang menyatakan bahwa *"the use of ICT in the classroom is very important to providing opportunities for students to learn to operate in information age."*<sup>1</sup> Sejalan dengan pendapat tersebut Lefebvre,

---

<sup>1</sup> Bingimlas, K. A.. *Barriers to the successful integration of ICT in teaching and learning environments: A review of the literature*. Eurasia journal of mathematics, science & technology education, 2009) 5(3).

Deaudelin & Leiselle yang menyatakan bahwa teknologi modern menawarkan perubahan pada proses pembelajaran di kelas dan mempunyai potensi untuk mendukung pendidikan lintas kurikulum dan memberikan kesempatan yang efektif dalam komunikasi antara guru dan siswa.<sup>2</sup>

Media pembelajaran yang dapat mendukung dan mengatasi permasalahan tersebut salah satunya adalah Sparkol *videoscribe*. Sparkol *videoscribe* merupakan aplikasi berbasis web yang disediakan pengguna untuk membuat presentasi animasi. Sparkol *videoscribe* merupakan aplikasi lunak yang hasilnya berbentuk video yang bisa digabungkan dengan peta konsep, gambar – gambar, suara, dan musik yang bisa menarik dan meningkatkan peserta didik untuk mengamati pelajaran secara aktif.

## II. PEMBAHASAN

### A. Hakikat Media Pembelajaran

#### I. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar.”<sup>3</sup> Jadi secara bahasa media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, menurut Azhar Arsyad dalam Husniyatus mengatakan bahwa pengenalan media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>4</sup>

Menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran memiliki ciri-ciri umum sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera.
- b. Media pembelajaran memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada peserta didik.
- c. Penekanan media pembelajaran terdapat pada visual dan audio.
- d. Media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar, baik di dalam maupun di luar kelas.
- e. Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- f. Media pembelajaran dapat digunakan secara massal (misalnya: radio, televisi),

---

<sup>2</sup> Lefebvre, S., Deaudelin, D., & Loiselle, J. (2006, November). ICT implementation stages of primary school teachers: The practices and conceptions of teaching and learning. In Australian Association for Research in Education National Conference, Adelaide, Australia

<sup>3</sup> Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), h. 6.

<sup>4</sup> Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Kencana, 2017) h.62.

kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul: komputer, radio, tape/kaset, video, recorder).<sup>5</sup>

Dari penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses pembelajaran atau alat komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik yang pada awalnya dititikberatkan pada visual dan audio kemudian berkembang dengan penggunaan teknologi komputer di dalamnya yang tujuannya tetap untuk mencapai tujuan pembelajaran.

## 2. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Arief S. Sadiman, dkk. beberapa kegunaan media sebagai berikut:

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual.
- b) Mengatasi keterbatasan ruang waktu, dan daya indera, seperti:
  - 1) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model. Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide atau gambar.
  - 2) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide di samping secara verbal.
  - 3) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan melalui film, gambar, slide, atau stimulasi computer.
  - 4) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat distimulasikan dengan media seperti computer, film, dan video.
  - 5) Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time lapse* untuk film, video, slide, atau stimulasi computer.
- c) Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Dalam hal media pembelajaran berguna untuk meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan peserta didik belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya, dan memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan.
- d) Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran.
- e) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui

---

<sup>5</sup> Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, h. 62-63.

karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.<sup>6</sup>

### **B. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok yaitu (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan computer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan computer.<sup>7</sup>

1. Teknologi cetak memiliki ciri-ciri berikut:
  - a. Teks dibaca secara linear, sedangkan visual diamati secara ruang;
  - b. Baik teks maupun visual menampilkan komunikasi satu arah dan reseptif;
  - c. Teks dan visual ditampilkan statis (diam);
  - d. Pengembangannya sangat tergantung kepada prinsip-prinsip kebahasaan dan persepsi visual;
  - e. Baik teks maupun visual beorientasi pada siswa;
  - f. Informasi dapat diatur kembali dan ditata ulang oleh pemakai.
2. Teknologi *audio-visual* memiliki ciri-ciri berikut:
  - a. Biasanya bersifat linear;
  - b. Biasanya menyajikan visual yang dinamis;
  - c. Digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya;
  - d. Representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak;
  - e. Dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif;
  - f. Umumnya berorientasi kepada guru dengan tingkat partisipasi pembelajaran aktif murid yang rendah.<sup>8</sup>
3. Teknologi komputer memiliki kelebihan sebagai berikut:
  - a. Memberi kesempatan kepada siswa untuk memecahkan masalah secara individual;
  - b. Menyediakan presentasi yang menarik dan animasi;
  - c. Menyediakan pilihan isi pembelajaran yang banyak dan beragam;
  - d. Mampu membangkitkan motivasi siswa dalam belajar;
  - e. Mampu mengaktifkan dan menstimulasi metode mengajar dengan baik;
  - f. Meningkatkan pengembangan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan;
  - g. Merangsang siswa belajar dengan penuh semangat, materi yang disajikan mudah dipahami oleh siswa;
  - h. Siswa mendapat pengalaman yang bersifat konkret, retensi siswa meningkat;

---

<sup>6</sup> Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), h. 17-18.

<sup>7</sup> Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, h. 72

<sup>8</sup> Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, h. 72-73.

- i. Memberi umpan balik secara langsung;
  - j. Siswa dapat menentukan sendiri laju pembelajaran;
  - k. Siswa dapat melakukan evaluasi diri.<sup>9</sup>
4. Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan yang hebat seperti sejumlah *random access memory* yang besar, *hard disk* yang besar, dan monitor yang beresolusi tinggi ditambah dengan peripheral.

Berdasarkan penjelasan tersebut di atas maka disimpulkan bahwa untuk dapat mengikuti perkembangan zaman sekaligus untuk meningkatkan gairah belajar peserta didik maka seorang pendidik harus lebih cermat memilih antara kedua teknologi terbaru yaitu teknologi komputer dan teknologi gabungan yang melibatkan cetak, *audio visual* maupun komputer. Selain itu, sebelum menggunakan media pembelajaran tersebut sudah sepantasnya seorang pendidik harus mampu menguasai penggunaan teknologi media tersebut agar tersampaikan dengan baik kepada peserta didik.

### C. Media Pembelajaran Sparkol Video Scribe

*Video Scribe Sparkol* adalah *software* yang bisa kita gunakan dalam membuat *design* animasi berlatar putih dengan sangat mudah. *Software* ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh sparkol ( Salah satu perusahaan yang ada di Inggris ). Dan tepat setahun setelah dirilis dan dipublikasikan, *software* ini sudah mempunyai pengguna sebesar 100.000 orang lebih. *Video Scribe* adalah cara unik untuk membuat animasi video yang menarik dengan cepat dan mudah. Anda diberdayakan untuk membawa dampak pesan anda tanpa pengetahuan, teknis, atau desain.<sup>10</sup>

*Whiteboard animation video* dikenal dengan banyak nama lain, seperti '*sketch videos*', '*doodle videos*', '*video scribing*' atau '*explainer videos*', meskipun begitu, orang lebih nyaman menyebutnya *whiteboard animation* (animasi papan tulis). *Whiteboard animation* (animasi papan tulis) adalah di mana seorang seniman membuat sketsa gambar dan teks di atas papan tulis, atau mungkin kertas atau kanvas, untuk menggambarkan sebuah skrip tertentu atau narasi.<sup>11</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa *video scribe sparkol* adalah perangkat lunak yang bertalar putih yang berisikan narasi dan biasanya digunakan untuk mendesain sebuah program animasi yang kemudian dikembangkan menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan agar lebih menarik bagi

---

<sup>9</sup> Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, h. 74-75.

<sup>10</sup> Air, Jon & dkk.. *Video Scribing Howw Whiteboard Animation Will Get You Heart* (Bristol, UK.: Sparkol Books, 2014), h. 3

<sup>11</sup> Darmawan, Rohmat Dipo. *Perancangan Dan Pembuatan Video Pembelajaran Multimedia Lanjut Dengan Menggunakan Teknik Whiteboard Animation Video. Naskah Publikasi*. (Yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom Yogyakarta, 2014), h. 4

pesera didik dan penggunaannya pun sangat cepat dan mudah.

Peralatan minimal yang dibutuhkan untuk menunjang *Sparkol Videoscribe* sebagai berikut:

- a. Kebutuhan Dasar:
  - Prosesor : 1.6 GHz
  - Memori RAM : 1GB 52
  - Monitor : 800 x 768 resolution
  - Mouse : Alat penunjuk dalam pembuatan objek
  - Keyboard* : Alat input huruf, angka, dan perintah lain
  - Sistem Operasi : Windows Vista atau lebih
- b. Keterampilan (*skill atau Brainware*)
  - Kognitif : Merangkai materi dengan runtut dan rapi
  - Kreatifitas : Membuat *visual* yang mendukung materi dan menuangkannya ke dalam *timeline*.<sup>12</sup>

Adapun kelebihan dan kekurangan penggunaan *video scribe sparkol* sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Menurut Mayer dalam Air dkk. kelebihan *video scribe sparkol*:
  - a. Kondisi terbaik seseorang ketika belajar yaitu pada saat penggunaan kata-kata dan gambar disajikan secara bersamaan.
  - b. Seseorang belajar akan lebih baik ketika animasi dan suara disajikan bersamaan dari pada hanya animasi dan teks.
  - c. Seseorang akan belajar lebih baik ketika bahan ajar disajikan dengan sederhana.<sup>13</sup>
2. Menurut Sadiman, dkk. mengemukakan kelemahan atau hambatan-hambatan dalam penggunaannya media video yaitu:
  - a. Perhatian penonton sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktikkan.
  - b. Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain,
  - c. Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.
  - d. Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.<sup>14</sup>

Dari penjelasan kelebihan dan kekurangan dari penggunaan *sparkol video scribe* sebagai media pembelajaran maka akan sangat bijaksana jika dalam penggunaannya kita menggunakan pemikiran yang matang. Di samping manfaatnya yang sangat besar bagi

---

<sup>12</sup> Dyah Ayu Wulandari. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VIII di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/ 2016* (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2016), h. 51-52.

<sup>13</sup> Air, Jon & dkk.. *Video Scribing Howw Whiteboard Animation Will Get You Heart* (Bristol, UK.: *Sparkol Books*, 2014), h. 23

<sup>14</sup> Arief Sadiman. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. (Depok: Rajawali Pers, 2012) h. 75.

peserta didik karena mampu untuk meningkatkan gairah belajar mereka dengan menggunakan teknologi gabungan (*audio visual* dan komputer) tidak bisa pula dikesampingkan bahwa dalam menggunakan media ini membutuhkan peralatan yang lengkap dan bisa saja menggunakan biaya yang relative mahal jika dibandingkan dengan menggunakan media cetak saja. Selain itu, dibutuhkan pula aliran listrik pastinya, yang mana kita tidak bisa pastikan bahwa semua sekolah menyediakannya apalagi tempat kita mengajar adalah sekolah terpercil atau berada di pelosok negeri.

### III. KESIMPULAN

1. Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses pembelajaran atau alat komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik yang pada awalnya ditekankan pada visual dan audio kemudian berkembang dengan penggunaan teknologi komputer di dalamnya yang tujuannya tetap untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Untuk dapat mengikuti perkembangan zaman sekaligus untuk meningkatkan gairah belajar peserta didik maka seorang pendidik harus lebih cermat memilih antara kedua teknologi terbaru yaitu teknologi komputer dan teknologi gabungan yang melibatkan cetak, *audio visual* maupun komputer. Selain itu, sebelum menggunakan media pembelajaran tersebut sudah sepantasnya seorang pendidik harus mampu menguasai penggunaan teknologi media tersebut agar tersampaikan dengan baik kepada peserta didik.
3. *Video scribe sparkol* adalah perangkat lunak yang berlatar putih yang berisikan narasi dan biasanya digunakan untuk mendesain sebuah program animasi yang kemudian dikembangkan menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan agar lebih menarik bagi peserta didik dan penggunaannya pun sangat cepat dan mudah.
4. Ada beberapa kelebihan dan kekurangan dari penggunaan *sparkol video scribe* sebagai media pembelajaran maka akan sangat bijaksana jika dalam penggunaannya kita menggunakan pemikiran yang matang. Di samping manfaatnya yang sangat besar bagi peserta didik karena mampu untuk meningkatkan gairah belajar mereka dengan menggunakan teknologi gabungan (*audio visual* dan komputer) tidak bisa pula dikesampingkan bahwa dalam menggunakan media ini membutuhkan peralatan yang lengkap dan bisa saja menggunakan biaya yang relative mahal jika dibandingkan dengan menggunakan media cetak saja.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Air, Jon & dkk.. *Video Scribing Howw Whiteboard Animation Will Get You Heart*. Bristol, UK.: *Sparkol Books*, 2014
- Ayu, Wulandari Dyah. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VIII di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/ 2016*. Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2016.
- Bingimlas, K. A.. *Barriers to the successful integration of ICT in teaching and learning environments: A review of the literature*. *Eurasia journal of mathematics, science & technology education*, 2009.
- Lefebvre, S., Deaudelin, D., & Loisselle, J. *ICT implementation stages of primary school teachers: The practices and conceptions of teaching and learning*. In *Australian Association for Research in Education National Conference*, Adelaide, Australia, 2006.
- Rohmat, Dipo Darmawan,. *Perancangan Dan Pembuatan Video Pembelajaran Multimedia Lanjut Dengan Menggunakan Teknik Whiteboard Animation Video*. *Naskah Publikasi*. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom Yogyakarta, 2014.
- Sadiman, Arief. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Depok: Rajawali Pers, 2012.
- Salamah, Zainiyati Husniyatus. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana, 2017