

## **Viber is a Powerful Kick to Support Online Learning during the Covid Period at SDIT Permata Kota Probolinggo**

**Abdul Basit<sup>1</sup>, Didit Yulian Kasdriyanto<sup>2</sup>, Deka Matsusitha<sup>3</sup>, Dewi Sindy Anggila<sup>4</sup>, Widya Trisna Rahayuningdiah<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup> Universitas Panca Marga

Email: [abdulbasit@upm.ac.id](mailto:abdulbasit@upm.ac.id)

 <https://doi.org/10.36526/gandrung.v3i2.2047>

**Abstract:** *One of the most effective ways to maximize online learning is to create learning media. One of the learning media that relies on technology-based applications is called Viber. Viber is an application to create interactive learning media to implement interesting and fun learning strategies. This requires the adaptation of information technology from all lines and types of education to provide up-to-date learning media based on contextual and dynamic learning. The development and use of computer technology in the education system can make reforms for a better and modern education system. Since the COVID-19 pandemic has forced the learning process to continue to maintain the stability of delivering material to students so that it is maintained. This activity was carried out at SDIT Permata Kota Probolinggo which is located on Jalan Tongkol No. 2 No. 6, Ex. Mayangan, Kec. Mayangan, Probolinggo City, East Java 67218. The aim is to improve the quality of learning through the use of interesting and interactive video scribe and animaker learning media.*

**Keyword:** *Video scribe, animaker, learning media, interactive.*

### **Pendahuluan**

Perkembangan yang terjadi pada era disrupsi seperti saat ini menuntut adanya suatu proses adaptasi untuk menghasilkan pembaharuan atau inovasi untuk menghasilkan produk yang berkualitas sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Proses pembelajaran pada masa covid-19 secara tidak langsung harus mampu diintegrasikan dengan bidang teknologi informasi dan komunikasi, sehingga pada proses implementasiannya pendidik harus mampu menguasai dan mengembangkan media yang berbasis kepada ilmu dan teknologi. Guru sebagai salah satu penentu terciptanya kualitas pendidikan menjadikan pelaku utama dalam proses pendidikan. Tugas dan fungsi guru dalam dunia pendidikan yaitu mampu memiliki kemampuan dalam memilih metode serta merancang kegiatan proses pembelajaran yang menyenangkan, sehingga akan membentuk peserta didik aktif di dalam kelas, menyediakan bahan ajar yang variatif, dan mampu memilih media pembelajaran yang membantu peserta didik dalam menyerap isi pembelajaran serta menumbuhkan motivasi dalam belajar peserta didik (Fadillah, 2019).

Proses perkembangan dan kemajuan yang semakin meningkat pada dunia pendidikan membuat proses pembelajaran dengan metode ceramah atau konvensional sudah tidak relevan lagi. Pembelajaran konvensional saat ini terkesan kurang maksimal dalam memenuhi kebutuhan peserta didik dan terkadang merasa bosan. Media sebagai pendukung dalam aktivitas pembelajaran berfungsi dalam memberikan informasi dan pengetahuan serta mampu membawa interaksi yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran adalah suatu bentuk proses yang terjadi melalui penyampaian informasi pelajaran kepada peserta didik guna untuk merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan motivasi belajar sehingga mampu mendorong terjadinya proses belajar mengajar. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga mampu menarik minat siswa dalam meningkatkan pemahaman, memudahkan penafsiran data, menyajikan data dan menyajikan informasi.

Peserta didik merupakan bentuk anggota masyarakat yang memiliki usaha dalam mengembangkan dirinya melalui pelaksanaan pendidikan baik pada jalur, jenjang dan jenis pendidikan tertentu (RI, 2003) Pada jenjang pendidikan sekolah dasar peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang berbasis pada media video atau animasi yang memiliki gambar atau elemen sebagai pendukung proses pembelajaran. Animasi tersebut secara tidak langsung juga akan membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan kreativitas yang dalam proses pembelajaran. Media video merupakan bentuk audio visual yang dapat menyajikan gambar dan suara secara bersamaan. Karakteristik media video yakni mampu mengatasi keterbatasan antara jarak dan waktu, video dapat diulang kembali apabila diperlukan untuk menambah kejelasan, mengembangkan pikiran dan pendapat dari peserta didik, serta pesan yang disampaikan mudah diingat dan cepat. Media dengan video jelas lebih cenderung mudah memahami dan mengingat pelajaran karena tidak hanya menggunakan satu jenis indera. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan salah satu jenis media dengan menggunakan program aplikasi yaitu sparkol videoscribe. Berdasarkan pada penjelasan di atas adapun tujuan dalam pengabdian ini untuk memperoleh gambaran mengenai video pembelajaran animasi (viber) sebagai jurus ampuh untuk mendukung pembelajaran di masa covid-19.

## **Metode**

Pada susunan penulisan artikel ini, pengabdian yang dilakukan didasarkan pada kepemilikan sebab dan akibat dari adanya permasalahan, sehingga penulis menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendukung penulisan pengabdian ini. Jenis pengabdian kualitatif bertujuan untuk menafsirkan permasalahan secara mendalam, pencarian makna dibalik pengabdian, dan dilakukan oleh subjek dan

informan yang diteliti melalui pemaparan dan analisa data secara lebih terperinci hingga kemudian dapat diambil kesimpulan data pengabdian (Muhadi, 2018). Alasan peneliti memilih jenis pengabdian yang digunakan kualitatif karena data pengabdian yang terkumpul memiliki sifat umum serta perlu dijabarkan, dan dijelaskan lebih lanjut. pengabdian kualitatif merupakan jenis atau metode pengabdian yang bertujuan untuk mengarahkan pada objek yang bersifat alamiah, dimana instrumen kunci pada pengabdian yaitu peneliti (Sugiyono, 2013). Peneliti pada peranan instrumen kunci dalam pengabdian memiliki latar pengabdian yang mutlak atas kehadiran yang dimiliki (Ulfatin, 2013). Pengabdian ini bertempat di SDIT Permata kota Probolinggo yang beralamat di Jalan Tongkol No.2 No. 6, Kel. Mayangan, Kec. Mayangan, Kota Probolinggo, Provinsi Jawa Timur 67218.

Pengabdian ini juga menggunakan metode kajian literatur secara online untuk mendapatkan informasi sesuai topik yang dibahas. Sumber rujukan diperoleh melalui jurnal dan artikel ilmiah. Kajian literatur merupakan bentuk intisari secara tertulis baik buku, artikel, jurnal, dan dokumen yang menggambarkan tentang konsep atau teori pada masa dahulu maupun sekarang dengan cara mengutip rujukan atau pustaka pada topik pembahasan yang dibuat (Habsy, 2017). Proses yang dilakukan dalam menyusun artikel ini adalah dengan mencari referensi menggunakan kata kunci sesuai judul jurnal, setelah menemukan referensi selanjutnya merangkai kata dan menelaah teori yang terdapat pada jurnal yang akan dikutip oleh kelompok sesuai dengan pembahasan. Data yang didapat akan disajikan dalam bentuk deskriptif atau naratif. Metode analisis ini dilakukan dengan mendeskripsikan data yang telah diperoleh untuk kemudian akan diberikan analisis dengan penjelasan yang tepat.

## **Hasil dan Diskusi**

Sparkol videoscribe merupakan jenis media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang telah disusun menjadi sebuah video (Fadillah, 2019). Karakteristik unik yang terdapat pada sparkol videoscribe yaitu mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga peserta didik mampu menikmati proses pembelajaran. Fitur yang disediakan aplikasi sangat beragam mulai dari penggunaan desain baik animasi, grafis, dan gambar yang telah disediakan maupun mengimpor dari luar aplikasi (Pamungkas et al., 2018). Selain itu, penggunaan aplikasi juga dapat dilakukan dengan dubbing dan memasukkan suara sesuai dengan kebutuhan untuk membuat video.

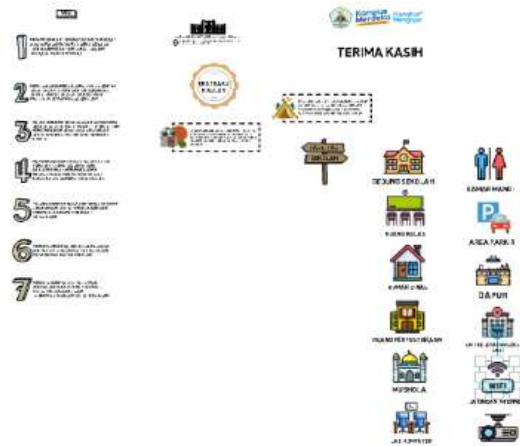
Sparkol videoscribe memiliki banyak animasi terutama yang menjadi khas dari aplikasi tersebut yaitu bisa menulis sendiri dengan tangan sesuai dengan pekerjaan yang telah dibuat sebelumnya.

Tidak memiliki batasan pada saat menulis di sparkol videoscribe, dikarenakan pada tampilannya aplikasi ini memiliki papan layar putih yang luas sehingga mampu menulis sesuai dengan kebutuhan bahan ajar. Papan putih tersebut disebut dengan *whiteboard animation* (animasi papan tulis). *Whiteboard animation* (animasi papan tulis) adalah sebuah media bagi seorang seniman dalam membuat sketsa gambar dan teks di atas papan tulis, kertas, dan kanvas guna untuk menggambarkan sebuah narasi atau skrip (Al Munawarah, 2019).

Adapun kelebihan dan kekurangan penggunaan sparkol videoscribe sebagai media pembelajaran. Kelebihan penggunaan sparkol videoscribe yaitu: (1) penggunaan kata-kata dan gambar disajikan secara bersamaan pada saat proses belajar; (2) animasi dan suara mampu disesuaikan dan disajikan secara bersamaan; (3) menarik peserta didik pada saat proses pembelajaran dikarenakan animasi, gambar, dan penentuan warna disesuaikan dengan kebutuhan. Sedangkan kekurangan dalam penggunaan sparkol videoscribe yaitu: (1) memerlukan peralatan yang kompleks dan mahal; (2) kurang mampu menampilkan detail objek secara sempurna; dan (3) komunikasi dalam proses pembelajaran bersifat satu arah (Al Munawarah, 2019). Berikut fitur-fitur yang digunakan dalam penggunaan sparkol videoscribe diantaranya yaitu:

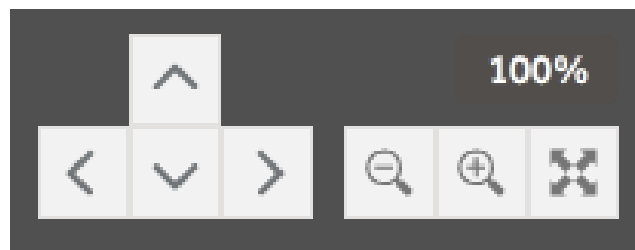


**Gambar 1. Whiteboard Animation**

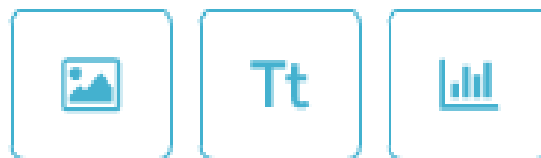


**Gambar 2 : Whitebord Animation (Layar Putih Animasi)**

Untuk membuat presentasi berupa video animasi dengan menyajikan sebuah tangan yang bergerak tengah menulis atau menggambar dan menjelaskan layaknya seseorang yang tengah



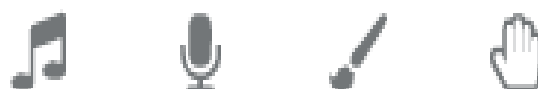
**Gambar 3 : Untuk mengatur besar kecilnya layar**



**Gambar 4 : Untuk menambahkan gambar, teks, dan grafik**



**Gambar 5 : Untuk mengunci, membuka kunci, dan menyembunyikan asset**



**Gambar 6 : Untuk menambahkan musik, suara, mengganti background, dan set animasi tangan**



**Gambar 7 : Untuk memutar animasi dari awal, memutar animasi dari asset aktif, download dan publish animasi, tentang aplikasi**



**Gambar 8 : Untuk menyimpan atau ekspor, menghapus aset, menyalin aset, paste aset yang disalin**

## **Kesimpulan**

Sosialisasi dan praktek pembuatan viber untuk mendukung pembuatan media pembelajaran dirasakan manfaatnya oleh SDIT Permata Kota Probolinggo. Dari hasil pendampingan aplikasi teknologi untuk mendukung keberhasilan proses belajar secara daring di SDIT Permata Kota Probolinggo mendapatkan hasil yang maksimal. Pendampingan kepada guru untuk membuat media pembelajaran interaktif mendapatkan hasil yang sangat memukau, karena masing-masing guru mampu mengoptimalkan pembuatan media pembelajaran tersebut dengan tujuan meningkatkan animo dan semangat belajar siswa. Produk media pembelajaran sangat membantu sekolah untuk tetap update dalam bidang teknologi.

Berdasarkan hasil pengabdian kepada masyarakat ini khususnya untuk membantu metode pembelajaran daring dapat di buat saran sebagai berikut: (a) Kepada para Bapak/Ibu guru dan peserta pelatihan agar dapat menerapkan pengetahuan yang didapat pada saat pelatihan, untuk meningkatkan kualitas mengajar untuk siswa dan (b) Kepada para pembaca, peneliti, dosen, dan penggiat teknologi sedapatnya melakukan pelatihan-pelatihan yang sejenis agar dapat berkontribusi dan membantu tenaga pendidik, peserta didik, juga masyarakat untuk dapat mengimbangi kemajuan zaman dengan adaptasi teknologi didalamnya

### **Daftar Referensi**

- Al Munawarah, R. (2019). Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 430-437.
- Fadillah, A. a. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Sparkoll Videoscribe. *Jurnal Gantang*, 177-182.
- Habsy, B. A. (2017). Seni Memahami Pengabdian Kuliitatif Dalam Bimbingan Dan Konseling : Studi Literatur. *JURKAM: Jurnal Konseling Andi Matappa*, 90.
- Muhadi. (2018). Evaluasi Program Pendidikan Meningkatkan Mutu Madrasah. Ponorogo: IAIN Ponorogo.
- Pamungkas, A. S. (2018). Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe: Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 127.
- RI, K. P. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: 22-27.
- Sugiyono. (2013). Metode Pengabdian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Ulfatin, N. (2013). Metode Pengabdian Kualitatif di Bidang Pendidikan: Teori dan Aplikasinya. Malang: Media Nusa Creative.