

Kreativitas Guru: Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Software Videoscribe*

Dilla Octavianingrum

Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta

Email: dillaoctavia@gmail.com

Abstrak

Tantangan revolusi industri 4.0 harus direspon secara tepat dan cepat oleh bidang ekonomi, politik, sosial, budaya, hukum tidak terkecuali bidang pendidikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa dampak yang besar pada berbagai bidang kehidupan, salah satunya yaitu bidang pendidikan. Pendidikan erat kaitannya dengan proses pembelajaran yang sangat mengutamakan peran guru di dalamnya. Guru yang diharapkan pada era revolusi 4.0 adalah guru yang dapat memanfaatkan teknologi sebagai inovasi pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran. Namun, pada kenyataannya terdapat permasalahan yang dialami oleh guru dalam penggunaan teknologi antara lain penggunaan media pembelajaran masih minim dan monoton, penguasaan teknologi dalam pemanfaatan media masih kurang. Oleh karena itu perlu diberikan suatu pemahaman tentang kreativitas sebagai landasan dalam menciptakan sebuah inovasi baru dalam dunia pendidikan. Kreativitas guru dalam melaksanakan pembelajaran sangat erat kaitannya dengan media yang digunakan guru dalam mengajar. Media Pembelajaran berbasis Software Videoscribe merupakan salah satu cara yang dapat digunakan guru dalam mengSoftwarekan kreatifitas yang dimiliki, Software ini memberikan ruang bagi guru dalam berkreasi menyusun materi pembelajaran di sekolah. Videoscribe memiliki keunggulan dibanding dengan media pembelajaran lainnya, yaitu dengan ditampilkannya sebuah video yang terdiri dari teks maupun gambar disertai dengan suara (audio) yang bergerak maka peserta didik akan lebih termotivasi dalam memperhatikan materi yang diajarkan oleh guru.

Kata Kunci: Media, Pembelajaran, Kreativitas, Guru

PENDAHULUAN

Revolusi Industri 4.0 telah masuk pada era revolusi dunia ketika teknologi informasi telah menjadi dasar dalam kehidupan manusia. Tantangan revolusi industri 4.0 harus direspon secara tepat dan cepat oleh bidang ekonomi, politik, sosial, budaya, hukum tidak terkecuali bidang pendidikan. Hal ini dilakukan agar generasi penerus bangsa Indonesia mampu bersaing di tengah persaingan global. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa dampak yang besar bagi pendidikan, salah satunya adalah dampak positif yaitu kecepatan informasi yang didapatkan, tetapi teknologi juga membawa dampak yang tidak baik bagi peserta didik. Peserta didik lebih tertarik pada hal-hal yang bersifat visual, bukan lagi tertarik pada sumber bacaan berupa buku, koran, majalah maupun sumber-sumber cetak lainnya. Dalam hal ini peran guru sebagai pembimbing sangat diperlukan siswa ketika menggunakan teknologi tersebut, guru dapat mengoptimalkan

penggunaan teknologi dengan memanfaatkannya sebagai media pembelajaran. Namun, pada kenyataannya masih terdapat permasalahan dalam pembelajaran, antara lain: penggunaan media pembelajaran masih minim dan monoton serta kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan media audiovisual. Hal ini mengakibatkan peserta didik kurang tertarik (merasa bosan) dan kurang memahami materi yang diberikan oleh guru.

Pemikiran Edgar Dale tentang Kerucut Pengalaman (Cone of Experience) ini merupakan upaya awal untuk memberikan alasan atau dasar tentang keterkaitan antara teori belajar dengan komunikasi audiovisual. Kerucut Pengalaman Dale telah menyatukan teori pendidikan John Dewey (salah satu tokoh aliran progresivisme) dengan gagasan-gagasan dalam bidang psikologi yang tengah populer pada masa itu.



Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Dale dalam Kerucut Pengalaman Dale (*Dale's Cone Experience*) mengatakan: hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (kongkrit), kenyataan yang ada dilingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin keatas puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Proses belajar dan interaksi mengajar tidak harus dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok peserta didik yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajar. Pengalaman langsung akan memberikan informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena ia melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba. (Radian, 2014).

Dari pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa peserta didik memiliki kemampuan mengingat sebesar 30% jika diberikan pembelajaran yang berupa video/film. Inovasi media pembelajaran berbasis video memungkinkan dapat mengatasi permasalahan guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, peserta didik dapat belajar mandiri, sehingga nilai kemandirian dalam pendidikan karakter dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Telah bermunculan berbagai produk teknologi yang dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Pemilihan media yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar. Konten pembelajaran berbasis teknologi digital dapat disesuaikan dengan karakteristik para peserta didik. Mereka dapat memilih cara belajar visual, audio dan audio visual. Konten

pembelajaran juga dilengkapi dengan teks, gambar maupun video. Software Videoscribe merupakan salah satu Software yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam memberikan variasi media pembelajaran agar peserta didik lebih tertarik dalam pembelajaran. Peserta didik dapat belajar tentang materi pelajaran dimanapun berada. Selain itu dalam Software tersebut terdapat gambar-gambar visual yang akan membantu peserta didik dalam memahami step by step materi yang diajarkan oleh guru. Peserta didik dapat melihat materi yang disusun pada Videoscribe di ruang kelas maupun di luar sekolah.

Artikel ini merupakan artikel kajian literatur yang memaparkan dan mengkaji tentang pentingnya kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis Videoscribe. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin cepat, mengharuskan para guru untuk terus belajar dalam banyak hal terutama dalam pemanfaatan media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kreativitas Guru

Kreativitas merupakan salah satu hal yang mendukung dalam penciptaan sebuah inovasi. Apabila seorang guru memiliki kreativitas yang tinggi maka akan dapat menciptakan sebuah inovasi baru dalam pembelajaran. Kreativitas guru juga dapat mempengaruhi motivasi peserta didik dalam pembelajaran, semakin kreatif seorang guru maka peserta didik akan lebih memahami pelajaran dan lebih kreatif dalam belajar. Mewujudkan kreativitas dalam pembelajaran berarti berusaha menciptakan hal-hal baru demi keterlaksanaan pembelajaran yang meliputi semua pelajaran tanpa pilih-pilih. (Nursisto, 2013: 25).

Kreativitas merupakan salah satu potensi yang ada dalam diri manusia sebagai perwujudan dirinya (aktualisasi diri). Semakin diasah, kreativitas tersebut akan semakin meningkat. Kreativitas dapat dikenali dan ditingkatkan melalui pendidikan yang tepat. Dalam hal pengajaran, pendidik merupakan objek kreativitas bagi peserta didiknya, dan begitu sebaliknya. Tidak hanya terbatas pada hal tersebut, kreativitas bisa muncul dari mana saja, kapan saja dan oleh siapa saja. Kreativitas merupakan suatu bidang kajian yang kompleks, yang menimbulkan berbagai perbedaan

pandangan, perbedaan tersebut terletak pada bagaimana kreativitas itu di definisikan. Adapun kreativitas di definisikan sangat berkaitan dengan penekanan pendefinisian dan tergantung pada dasar teori yang menjadi dasar acuannya. (Al-Uqshari, 2007:33).

Menurut Nur (2002: 23) Kreativitas memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Kelancaran berpikir, yaitu kemampuan untuk mencetuskan banyak gagasan jawaban dan penyelesaian masalah, memberikan banyak cara untuk melakukan berbagai hal. Kuantitas lebih ditekankan.
2. Keluwesan berpikir, yaitu kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide.
3. Elaborasi yaitu, kemampuan untuk memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan dan mampu menambahkan detail dari suatu obyek sehingga lebih menarik.
4. Originalitas, yaitu kemampuan untuk melahirkan gagasan yang baru dan unik.

Tingkat ketercapaian peserta didik dalam menerima informasi atau materi, dapat dilihat dari prestasi belajar peserta didik, yang semua itu tidak lepas dari motivasi peserta didik dan kreativitas guru dalam menyampaikan pelajaran (Ilham, 2014:1). Adapun hal-hal yang dapat dilakukan oleh guru dalam memacu kreativitas antara lain aktif membaca, gemar berapresiasi, mencintai seni, mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, menghasilkan sejumlah karya.

Bila guru semakin kreatif dalam pembelajaran maka peserta didik tidak akan mengalami kejenuhan dalam mengikuti pelajaran. Guru pun akan lebih mudah menciptakan suasana kelas yang kondusif sehingga prestasi peserta didik akan meningkat. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Mimik Supartini pada tahun 2016 yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan kreativitas guru terhadap prestasi belajar peserta didik.

A. Media Pembelajaran

Perubahan pesat dalam teknologi informasi dan teknologi pembelajaran bukan jadi penghalang bagi guru sebagai sumber dan aktor pendidikan yang utama, melainkan menjadi tantangan yang menuntut kompetensi guru yang lebih tinggi (Marno, 2009: 21). Permasalahan pokok dan cukup mendasar

adalah sejauh mana kesiapan guru-guru dalam menguasai penggunaan media pendidikan dan pengajaran di sekolah untuk pembelajaran peserta didik secara optimal sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran (Usman, 2002:17).

Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dapat terlihat pada pemanfaatan media pembelajaran oleh guru. Menurut Arsyad (2002: 20) “Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat menimbulkan minat yang baru, membangkitkan motivasi/rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.”

Kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari *medium* yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”. Dalam pengertian ini media merupakan sebuah perantara yang menghubungkan antara satu dengan lainnya. Media diartikan oleh Heinich, dalam Daryanto (2010: 4) sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Media pembelajaran yang baik akan membantu mengoptimalkan proses interaksi. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran itu sendiri.

Pada awal sejarah pembelajaran, media hanya alat bantu yang digunakan oleh seorang guru untuk menerangkan pelajaran. Alat bantu yang mula-mula digunakan adalah alat bantu visual kepada peserta didik untuk mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep abstrak dan mempertinggi daya serap atau *retensi* belajar. Kemudian berkembang teknologi, yaitu teknologi audio pada pertengahan abad ke-20 lahir alat bantu audio visual yang menggunakan pengalaman yang kongkrit untuk menghindari verbalisme.

Pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran, maka media itu disebut media pembelajaran (Arsyad, 2013:3).

Pentingnya menerapkan media pembelajaran menuntut guru lebih pandai

dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk peserta didik. Pemilihan media pembelajaran, harus mempertimbangkan (1) kesesuaian antara jenis media dengan materi yang akan diajarkan (2) tujuan pembelajaran (3) Karakteristik peserta didik (4) ketersediaan sarana dan prasarana (4) kemudahan pemanfaatan media pembelajaran. Melalui penggunaan media pembelajaran, peserta didik akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab peserta didik tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan demonstrasi dan kegiatan lain sehingga peserta didik tidak merasa bosan. Oleh karena itu menurut Supartini penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar menjadi sangat penting, karena media dapat dijadikan sebagai perantara atau alat yang berfungsi untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga meningkatkan prestasi belajar peserta didik (2016).

B. Media Audio Visual

Enam kategori dasar media adalah teks, audio visual, video, perekayasa (manipulatif) (benda-benda), dan orang-orang. Format media mencakup papan tulis penanda (visual dan teks), *slide powerpoint* (teks dan visual), *CD* (suara dan musik), *DVD* (video), dan multimedia komputer (Audio, teks, dan video) (Smaldino, Sharon E, dkk, 2014:7). Salah satu media yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa adalah media audio visual.

Menurut A.H. Sanaky (2009: 102-103) Media audio visual merupakan sebuah media yang terdiri dari media audio dan visual. Media audio berkaitan dengan indra pendengaran, sedangkan visual berkaitan dengan pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif baik verbal maupun non verbal. Menurut Sri Anitah (2011: 49), media audio visual adalah media yang dapat dilihat dan didengar. Melalui media ini, seseorang tidak hanya dapat melihat atau mendengar saja, tetapi dapat melihat sekaligus mendengarkan sesuatu yang divisualisasikan. Azhar Arsyad (2011: 30) mengemukakan bahwa pembelajaran melalui audiovisual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.

C. Software Videoscribe

Videoscribe adalah perangkat lunak untuk membuat animasi *whiteboard* secara otomatis. *Software* ini diluncurkan pada tahun 2012 oleh perusahaan Inggris Sparkol, *Videoscribe* dikembangkan dalam Adobe Flash dan menghasilkan film QuickTime dan video Flash. File video dapat diekspor ke video Quicktime, video Flash atau urutan gambar (JPEG atau PNG). *Videoscribe* juga pernah memenangkan App Best Mobile/Tablet B2B di 2013 MOMA Awards (Saman dalam Jurnal).

Videoscribe merupakan salah satu alat/*tool* yang sangat efektif digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep rumit menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Chun, 2013:8). Manfaat *Videoscribe* dalam pelaksanaan proses belajar mengajar yaitu dapat: (1) digunakan untuk pendidik/guru atau dosen sebagai pengantar pembelajaran (2) digunakan untuk presentasi keperluan pendidik maupun peserta didik (3) digunakan menyajikan materi dengan menarik (4) memberikan suasana baru dalam proses belajar mengajar (5) memfokuskan perhatian peserta didik (6) dilihat kapan dan dimanapun hasilnya.

Perbedaan yang sangat terlihat antara *Videoscribe* dengan media visual lainnya seperti *powerpoint* adalah penayangan *Videoscribe* menunjukkan tentang proses ditampilkannya sebuah gambar yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Hal ini akan menambah daya tarik peserta didik dalam menyaksikan materi pembelajaran, selain itu dengan ditampilkannya proses pembuatan visualisasi yang terdapat pada *Videoscribe* maka peserta didik akan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

Selain memiliki manfaat, *software* ini juga memiliki kelemahan yakni tidak bisa digunakan secara *full offline*, sehingga apabila ingin membuat materi menggunakan *Videoscribe* harus terkoneksi pada internet, namun apabila ingin melihat hasil dari *Videoscribe* secara *offline* dapat disimpan dalam format .wmv atau .mov

1. Fungsi Whiteboard Animation Video

Whiteboard animation (animasi papan tulis) memiliki kegunaan hampir tak terbatas, berikut adalah beberapa cara dimana orang menggunakan *whiteboard* animation (animasi papan tulis) dalam

pekerjaan ataupun kegiatan sehari-hari: dimanfaatkan untuk menarik perhatian pengunjung website atau blog, untuk mempromosikan penawaran afiliasi, mempromosikan produk atau jasa secara *online* maupun *offline*, menggunakan whiteboard animation (animasi papan tulis) untuk mengajar.

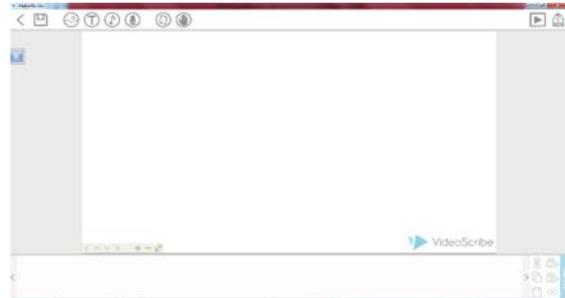
2. Cara Pengoperasian Videoscribe

Animasi dibuat dari serangkaian foto, gambar, atau gambar komputer dari pemindahan-pemindahan kecil dari benda atau gambar. (Smaldino, Sharon E, dkk, 2014:408).

- a. Download *Software Videoscribe* melalui internet,
- b. Jika telah memiliki *Software* tersebut, instal pada laptop/ komputer,
- c. Jika sudah terinstall, klik icon *Videoscribe* maka akan muncul petunjuk penggunaan *Videoscribe*,
- d. Setelah memahami dan mengamati petunjuk tersebut, klik tanda silang pada bagian bawah petunjuk tersebut,
- e. Selanjutnya akan muncul halaman kosong yang akan digunakan untuk menyusun *project Videoscribe*,
- f. Tambahkan gambar, tulisan, musik, maupun rekaman dengan klik icon-icon di bagian kiri atas *Videoscribe* tersebut yang berkaitan dengan materi pembelajaran,
- g. Buatlah *project video* yang akan digunakan untuk pembelajaran,
- h. Kemudian lakukan *save* pada icon kiri atas,
- i. Apabila ingin menambahkan atau mengedit *project video* tersebut, maka cukup *save* pada *software* tersebut tanpa harus mengubahnya dalam format lain
- j. Jika ingin mengubah format scribe dalam .wmv, lakukan klik *share* pada bagian kanan atas, kemudian pilih format .wmv,
- k. Apabila hasil sudah selesai dan ingin melihat hasil *project video* secara *offline*, silakan simpan hasil tersebut dalam format .wmv

Guru dapat mengaplikasikan kreativitas yang dimiliki dengan menyusun materi ajar dengan menggunakan Software

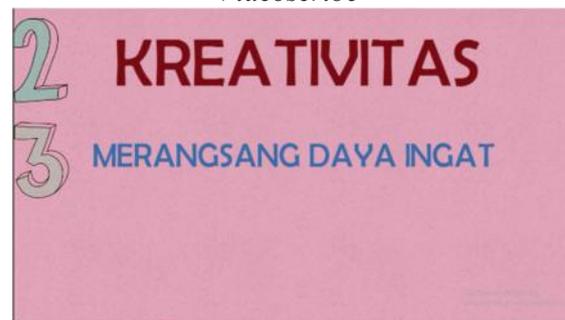
Videoscribe, jendela/papan yang telah disediakan oleh software ini cukup variatif sehingga guru dapat memilih sendiri gambar-gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik. Beberapa tampilan pada *software Videoscribe* adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Tampilan Papan Kerja *Videoscribe*



Gambar 3. Tampilan Pemilihan Gambar dalam *Videoscribe*



Gambar 4. Tampilan Hasil Video dengan menggunakan *Videoscribe*

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran efektif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik. *Software Videoscribe* dapat dijadikan salah satu referensi guru dalam menyusun media pembelajaran dikarenakan dengan *software* ini guru dapat mengasah dan meningkatkan kreativitas dalam mengolah

icon, gambar, teks, rekaman maupun grafik yang terdapat pada *Videoscribe*. Kelebihan dari *videoscribe* sendiri salah satunya menampilkan visualisasi yang disertai dengan proses munculnya sebuah gambar atau tulisan sehingga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik sehingga mereka termotivasi dalam belajar.

Mengingat pentingnya manfaat penggunaan media pembelajaran terhadap peningkatan prestasi belajar peserta didik, diharapkan guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar secara kreatif, melakukan variasi dalam memanfaatkan media pembelajaran yang ada sehingga peserta didik tidak merasa bosan, di samping itu dalam menggunakan media pembelajaran hendaknya guru terlebih dahulu melakukan perencanaan dan pemilihan yang tepat dalam menggunakan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aliyu, M.B. 2012. Integrating e-Learning in Technical and Vocational Education: A Technical Review. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, Vol. 2, No. 5.
- [2] A.H. Sanaky, Hujair. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safira Insania Press.
- [3] Al-Uqshari, Yusuf. 2007. *Asy-Syakhshiah al-Mubdi'ah: Khaifa Tushbihi Mubdi'ah fi Tafkirika*. Semarang: Pustaka Nuun.
- [4] Anitah, Sri. 2011. *Media Pembelajaran*. Surakarta: UNS Press.
- [5] Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- [6] Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- [7] Ilham, Ainun. 2014. *Tujuan Pembelajaran*. Surabaya: Blogspot
- [8] Marno. 2009. *Strategi dan Metode Pengajaran*. Jogjakarta: Ar-ruzz.
- [9] Nur, Subhan. 2002. *Membangun Pribadi Kreatif*. Bandung: Rineka Cipta.
- [10] Nursisto. 2015. *Menggugah Kreativitas Guru*. Yogyakarta: CV. Gema Godam Grafika
- [11] Sadiman, Arif S, dkk. 2003. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV. Rajawali.
- [12] Smaldino, Sharon E. 2014. *Instructional Technology & Media For Learning Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana.
- [13] Usman, Basyirudin. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- [14] Chun, Yi-Min. 2013. *Newsletter: Office of Integrated Medical Education (5th ed)*. University of Toronto: Faculty of Medicine.
- [15] Abdullah, Ramli. 2016. *Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran*. *Lantanida Journal*, Vol 4 No. 1 Tahun 2016. 35-49
- [16] Supartini, Mimik. 2016. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Kreativitas Guru Terhadap Prestasi Belajar Peserta didik Kelas Tinggi di SDN Mangunharjo 3 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo*. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)*, Vol 10 No. 2 Tahun 2016. 277-293
- [17] Radian, Bagus Dwi. 2014. *Kerucut Pengalaman (Cone of Experience) Edgar Dale*. Diakses pada 11 Oktober 2018 pukul 12.47, dari alamat <https://bagusdwiradyan.wordpress.com>.