

## **Pemanfaatan Aplikasi Videoscribe dan 3D Based Sebagai Media Pembelajaran Untuk Guru Pada SMK N 2 Pekanbaru**

Zulafwan<sup>1</sup>, Willyansah<sup>2</sup>

<sup>1</sup> AMIK TRI DHARMA Pekanbaru, [zulafwan@amiktridharmapku.ac.id](mailto:zulafwan@amiktridharmapku.ac.id), Jl. Kamboja, Pekanbaru, Indonesia

<sup>2</sup> AMIK TRI DHARMA Pekanbaru, [willyansah@amiktridharmapku.ac.id](mailto:willyansah@amiktridharmapku.ac.id), Jl Bakti, Pekanbaru, Indonesia

### **Informasi Makalah**

Submit : 10 Agustus 2020  
Revisi : 26 Agustus 2020  
Diterima : 31 Agustus 2020

### **Kata Kunci :**

Media Pembelajaran  
Videoscribe  
3D Model  
Sketchfab  
Paint 3D

### **Abstrak**

Pemanfaatan teknologi dibidang pendidikan dinilai masih rendah dibandingkan dengan bidang lain seperti bidang industri, pertanian, transportasi dan komunikasi. Pembuatan media dengan memanfaatkan teknologi komputerisasi menjadikan media lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Tafonao 2018). Efek dari pandemi Covid 19 membuat kegiatan belajar mengajar harus dilakukan secara daring dari rumah, sehingga membuat para guru harus menyediakan media pembelajaran yang akan ditampilkan ketika kegiatan belajar daring dilakukan. Kendala yang terjadi pada SMK N 2 Pekanbaru adalah beberapa guru belum mampu membuat media pembelajaran yang menarik, sehingga perlu dilakukan pelatihan dalam membuat media pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan dengan beberapa metode, yaitu Metode Ceramah, Metode Demonstrasi, Metode Diskusi, Metode Percobaan. Adapun peserta kegiatan adalah para guru pengampu matapelajaran. Salah satu media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan adalah aplikasi Videoscribe dan aplikasi pemodelan 3 dimensi. Videoscribe adalah aplikasi untuk membuat media presentasi dalam bentuk animasi *handdrawing* dan hasilnya bisa dipublish ke *Youtube* agar bisa ditonton pada siswa, sedangkan pemodelan 3 dimensi menggunakan aplikasi *paint 3D* dan media publish model 3 dimensi pada *Sketchfab*.

### **Abstract**

*The use of technology in education is still considered low compared to other fields such as industry, agriculture, transportation and communication. Making media by utilizing computerized technology makes the media more attractive and interactive to increase student motivation. The effect of the Covid 19 pandemic makes teaching and learning activities to be carried out online from home, so that teachers must provide learning media that will be displayed when online learning activities are carried out. The obstacle that occurs at SMK N 2 Pekanbaru is that some teachers have not been able to make interesting learning media, so it needs training in making learning media. This activity is carried out by several methods, namely the Lecture Method, the Demonstration Method, the Discussion Method, the Experimental Method. The participants in the activity are teachers who teach subjects. One of the learning media that can be used is the Videoscribe application and 3-dimensional modeling application. VideoScribe is an application for creating presentation media in the form of handdrawing animation and the results can be published on Youtube so that it can be watched by students, while 3-dimensional modeling uses 3D paint applications and media publishing. 3-dimensional models on Sketchfab*

## 1. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan menuntut semua kalangan untuk mengikuti perkembangan tersebut, hasil dari perkembangan tersebut adalah terciptanya teknologi baru yang membantu manusia dalam melakukan pekerjaannya, terutama dibidang teknologi informasi yang semakin hari semakin maju. Dalam waktu 10 tahun terakhir sangat dirasakan perbedaan dan perkembangannya yaitu munculnya berbagai macam teknologi. Perkembangan ini harus diikuti karena itu merupakan tuntutan zaman, tidak terkecuali pada guru-guru khususnya yang terlibat langsung dalam penggunaan teknologi informasi seperti guru-guru Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Pandemi Corona atau *coronavirus disease* 2019 (covid 19) memberikan banyak pelajaran berharga dalam setiap sendi kehidupan. Sebagian besar karyawan melaksanakan *work from home* (WFH) dan para siswa juga “memindahkan” kegiatan belajar di rumah, secara online. Ini semua sejalan dengan upaya pemerintah dalam mengurangi dampak penyebaran virus corona. Dan seperti yang telah ditetapkan, kegiatan belajar dari rumah ini pun masih akan berlangsung hingga 29 Mei mendatang. Kegiatan belajar daring dari rumah memang memiliki beberapa kendala, diantaranya 1) Belum Tersedianya sistem pola pengaturan pendidikan dan teknologi pendidikan yang mengembangkan sistem ini secara nyata; 2) Regulasi dan Aturan Pemerintah yang belum mengatur dan menjangkau sistem ini sebagai alternatif pembangunan sumber daya manusia di wilayahnya.; 3) belum tersedianya guru yang dapat memberikan layanan secara teknologi informasi yang handal dan berkualitas (Taufik 2019).

Pembelajaran dari rumah yang dilakukan secara online tentunya membutuhkan media pembelajaran yang nantinya akan ditampilkan oleh guru pada saat pembelajaran online, sehingga guru harus memiliki media pembelajaran untuk dapat menjelaskan materinya. Pembelajaran dari rumah memiliki kekurangan salah satunya guru tidak bisa memantau dan mengatur siswanya secara maksimal, sehingga agar siswa tersebut fokus pada pembelajaran

dibutuhkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa agar mereka bisa memperhatikan materi dengan baik. belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan

Salah satu media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan adalah aplikasi *videoscribe* dan aplikasi pemodelan 3 dimensi. *videoscribe* adalah aplikasi untuk membuat media presentasi dalam bentuk animasi *handdrawing* dan hasilnya bisa dipublish ke *youtube* agar bisa ditonton pada siswa. *Video scribe* merupakan aplikasi untuk membuat animasi seolah guru sedang menulis atau menggambar materi yang disajikan. Video yang tampil dalam *video scribe* akan menarik minat siswa karena apa yang mereka pelajari dapat divisualisasikan dengan lebih menarik. *Videoscribe* 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. *Whiteboard animation* adalah media komunikasi yang dibuat oleh si pengirim kepada penerima tanda melalui simbol-simbol yang ada di whiteboard animation (Yusnia, Pendidikan, and Bandung 2019). Dengan adanya simbol-simbol seperti kata-kata, kalimat disertai gambar dan audiovisual akan membantu penerima tanda dengan mudah memahami apa yang hendak dipesankan oleh pengirim., sedangkan pemodelan 3 dimensi menggunakan aplikasi paint 3D dan media publish model 3 dimensi pada Sketchfab.

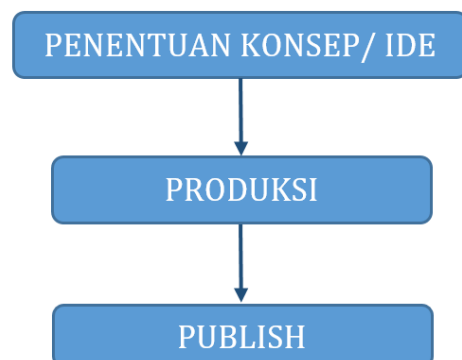
Kegiatan belajar mengejar dari rumah diterapkan ke semua sekolah di Indonesia, termasuk di objek kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu pada SMK N 2 Pekanbaru. Dengan siswa yang mencapai 2000 siswa, kegiatan belajar mengajar sudah dilaksanakan secara online. Dari wawancara yang dilakukan, masih banyak guru SMK N 2 Pekanbaru yang belum mengetahui tentang pembuatan media pembelajaran menggunakan *videostrip* dan pemodelan 3 Dimensi. Dengan mempelajari dan melakukan pelatihan tentang pembuatan media pembelajaran menggunakan *videostrip* dan pemodelan 3 Dimensi, para guru bisa lebih menambah pengetahuan yang bisa diajarkan nantinya ke siswa masing-masing. Selain itu, para guru bisa membangun dan menggunakan teknologi ini apalagi beberapa aplikasi *videostrip* sudah ada yang tersedia secara gratis, tinggal bagaimana mempelajarinya dan menggunakannya. Maka dari itu, sebagai sesama tenaga pendidik harus ada pembelajaran dan pelatihan mengenai pembuatan media pembelajaran menggunakan *videostrip* dan pemodelan 3D yang terangkum dalam kegiatan pengabdian masyarakat yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi *Videostrip* dan 3D Based Sebagai Media Pembelajaran Untuk Guru Pada SMK N 2 Pekanbaru”.

## 2. Metode Pengabdian

Kegiatan ini terlaksana setelah tim pengabdian melakukan peninjauan untuk menentukan objek tempat pengabdian, dan hasilnya didapatkan bahwa di SMK N 2 Pekanbaru bisa dilakukan kegiatan pengabdian untuk para guru, awalnya kegiatan ditargetkan untuk siswa, tetapi karena siswa masih melakukan pembelajaran dari rumah karena pandemi, tetapi para guru tetap ke sekolah dengan tetap mematuhi protokol kesehatan sehingga diambil keputusan bahwa kegiatan dilakukan untuk guru.

Setelah dilakukan peninjauan dan didapatkan peserta, selanjutnya tim melakukan wawancara dengan pihak sekolah untuk menentukan tema dan materi apa yang akan dijadikan bahasan dalam kegiatan.

Setelah wawancara tersebut maka didapatkan kesimpulan bahwa materi yang akan dibahas adalah tentang pelatihan pembuatan media pembelajaran. Penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran dianggap penting karena media pembelajaran disini dapat membantu menstimulus indera dari peserta didik. Media pembelajaran merupakan wadah dari pesan (materi pembelajaran) yang ingin disampaikan oleh guru kepada murid, yang bertujuan mencapai proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Jika guru menggunakan dan memanfaatkan media secara maksimal, maka peserta didik akan mampu menyerap segala pesan yang disampaikan, belajar lebih banyak menyerap sesuatu yang dipelajari dengan lebih baik, serta meningkatkan penampilan dan menggunakan keterampilan sesuai dengan tujuan proses belajar dan mengajar (Hartariani et al. 2016)



Gambar 1. Skema pelatihan

Skema pelatihan yang akan dilakukan terdiri dari 3 langkah yaitu :

1. Penentuan konsep/ ide  
Menentukan rancangan materi apa yang akan kita visualkan secara 3 Dimensi, karena tidak semua materi bisa kita visualkan dalam 3 Dimensi, sebaiknya konsep ini kita buat dalam kertas sehingga lebih mudah nanti jika kita implementasikan dalam aplikasi.
2. Produksi  
Setelah kita mendapatkan ide materi apa yang akan kita buat, selanjutnya kita lakukan proses produksi dengan menggunakan asset yang ada dan kita lakukan pada aplikasi *paint 3 Dimensi*.
3. Publish

Langkah terakhir agar hasil visual 3 Dimensi yang kita buat bisa diakses kapan saja dan dimana saja maka kita harus publikasi ke internet, adapun media yang kita gunakan adalah menggunakan [sketchfab.com](http://sketchfab.com), disini kita akan upload karya yang sudah kita buat, sehingga jika kita ingin memperagakan di kelas tinggal kita akses websitenya.

Demi tercapainya target yang diinginkan dalam kegiatan ini, maka dilakukan metode kegiatan sebagai berikut :

1. Metode Ceramah  
Pada awal kegiatan narasumber akan menjelaskan materi dengan menampilkan slide powerpoint yang berisi penjelasan tentang aplikasi, cara penggunaan dan hasilnya. Setelah tahap ini dilakukan para peserta mengetahui tentang aplikasi yang akan digunakan dalam membuat media pembelajaran.
2. Metode Demonstrasi.  
Setelah diberikan penjelasan, maka selanjutnya narasumber akan mendemonstrasikan cara penggunaan aplikasi dan pembuatan media pembelajaran. Setelah tahap ini dilakukan para peserta mengetahui cara penggunaan aplikasi.
3. Metode Diskusi  
Selanjutnya, para peserta diminta berdiskusi dengan narasumber ataupun dengan sesama peserta tentang materi apa yang akan dibuat media pembelajarannya, mulai dari komponen media pembelajaran dan materinya. Setelah tahap ini dilakukan, para peserta mendapatkan ide materi dan bentuk media pembelajaran yang akan dibuat.
4. Metode Percobaan  
Setelah mendapatkan ide materi yang akan dibuat, selanjutnya peserta diminta untuk melakukan percobaan sesuai dengan ide yang sudah dibuat. Setelah tahap ini dilakukan, para peserta mampu membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi [videoscribe](https://videoscribe.com).

## 5. Hasil dan Pembahasan

Pada tahap awal dilakukan pemaparan materi mengenai pengenalan tentang aplikasi media pembelajaran, adapun aplikasi yang digunakan adalah [Videoscribe](https://videoscribe.com).

*Video ScribeI 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. Menurut Sparkol *VideoScribe* 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 ( Air, 2014: 3). *VideoScribe* merupakan sarana yang baik untuk pengembangan belajar mandiri di rumah maupun di sekolah.

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

Menurut pengertian di atas *videoscribe sparkol white board animation* adalah software yang digunakan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran yang disampaikan guru melalui gambar dan audio visual dengan mudah dan merupakan aplikasi lunak yang hasilnya berbentuk video yang bisa digabungkan dengan peta konsep, gambar, suara, dan musik. *Video Scribe Sparkol* sebuah media pembelajaran yang dapat memungkinkan menampilkan gambar-gambar yang tidak dapat disajikan di dalam kelas.

### **Kelebihan *Video Scribe Sparkol***

1. Kondisi terbaik seseorang ketika belajar yaitu pada saat penggunaan kata-kata dan gambar disajikan secara bersamaan.
2. Seseorang belajar akan lebih baik ketika animasi dan suara disajikan bersamaan dari pada hanya animasi dan teks.
3. Seseorang akan belajar lebih baik ketika bahan ajar disajikan dengan sederhana.

kelebihan media *video scribe Sparkol*, sebagai berikut:

1. Ilustrator media *video scribe sparkol* untuk memarkan hasil karya mereka dalam bentuk video.
2. Beberapa sekolah menggunakan *video scribe sparkol* untuk membuat sumber belajar lebih menarik.
3. *Video scribe sparkol* dapat digunakan untuk menstimulus keingintahuan peserta didik dalam proses pembelajaran berbasis IT.

Kelebihan *video scribe sparkol*, sebagai berikut :

1. Dapat menarik perhatian peserta didik secara lebih dalam dalam proses pembelajaran.
2. Penggunaan media *video scribe sparkol* dapat meningkatkan kreativitas dan produktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran

Berdasarkan beberapa pendapat di atas mengenai kelebihan media *video scribe sparkol* dapat ditarik kesimpulan bahwa kelebihannya adalah *video scribe sparkol* merupakan program aplikasi yang banyak digunakan di sekolah sebagai media pembelajaran supaya di dalam proses pembelajaran lebih menarik dan mudah disajikan selanjutnya penggunaan program *video scribe sparkol* dapat meningkatkan stimulus, kreativitas dan produktivitas peserta didik di dalam proses pembelajaran.

### **Kelemahan *Video Scribe Sparkol***

1. Opposition, pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya.
  2. Material, pendukung Video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya.
  3. Budget, untuk membuat video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.
- kelemahan atau hambatan-hambatan dalam penggunaannya media video yaitu:
1. Perhatian penonton sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktikkan.
  2. Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain,
  3. Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.
  4. Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas mengenai kelemahan penggunaan video didalam proses pembelajaran dapat disimpulkan yaitu dapat menimbulkan sifat komunikasi satu arah dan didalam proses penampilan video memerlukan peralatan yang kompleks serta pada saat pembuatan video memerlukan waktu yang tidak sedikit.

### **Pengertian Animasi**

Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.

### **Macam-macam Bentuk Animasi**

Terdapat 9 bentuk animasi dalam dunia multimedia yang digunakan untuk menciptakan gerakan pada layer antara lain *Cell Animation, Frame Animation, Sprite Animation, Path Animation, Spline Animation, Vector Animation, Character Animation, Computational Animation*, serta *Morping*.

### **Kamera**

Bagian-bagian dalam teknik kamera ada:

1. Pembingkai Kamera (*Camera Framing*)
2. Sudut Kamera (*Camera Angles*)
3. Perpindahan Kamera (*Camera Movement*)

### Audio

Merupakan aplikasi untuk memutar dan mengkonversi suara analog menjadi format digital, yang bisa di dengarkan pada berbagai benda elektronik.

### Video

Merupakan sebuah pergerakan gambar yang konsisten dan telah diatur kecepatan gerakannya.

### Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah *Blender 2.77*, *Corel Video Studio Pro X4*, *Cool Edit Pro 2.1*, *MakeHuman 1.0.2*, *Adobe Photoshop CS6*, *AVS Editor Video 7.2*, *Mixcraft 6.1*, dan *Smart Voice Recorder by Phon*

Selanjutnya dilakukan demonstrasi penggunaan aplikasi videoscribe yang didemokan langsung oleh narasumber.

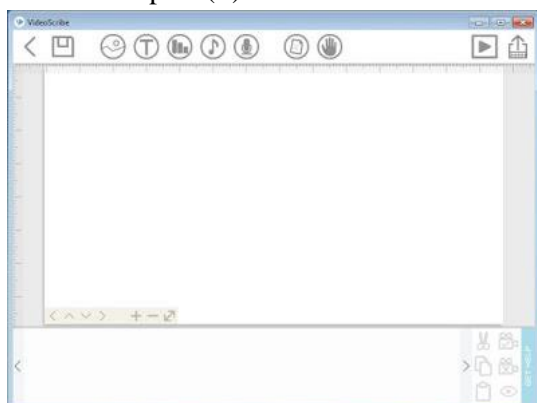
### Cara Membuka Sparkol Videoscribe

Buka aplikasinya.



Gambar 2 Tampilan awal Sparkol

Tampilan di atas adalah tampilan pertama di *sparkol*, untuk memulai membuat sebuah *project* pada **VideoScribe Sparkol**, silahkan klik tombol plus (+).

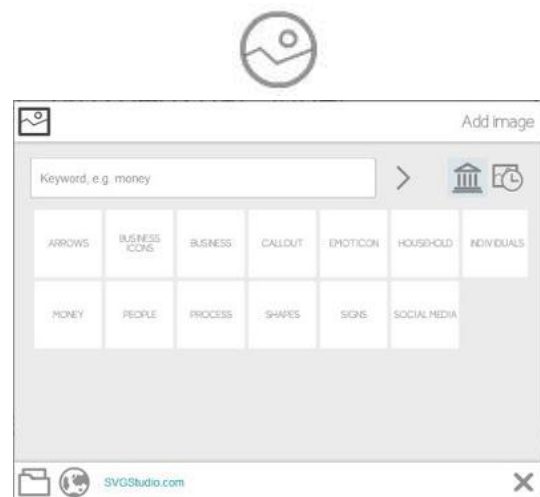


Gambar 3 Area Kerja/Canvas Sparkol

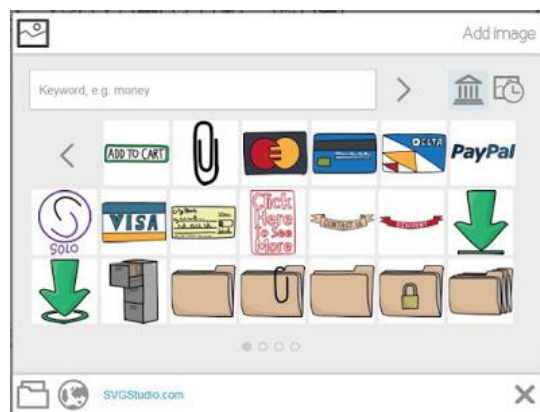
halaman kerja dari *sparkol* sudah terbuka, terlihat sepintas *tools* yang ada di program tersebut tidak banyak

### Cara Memasukan Image

pertama akan dibuat dan kali ini akan mulai dengan memasukan objek gambar ke dalam halaman kerja, silahkan klik tombol **Add an Image to the canvas**

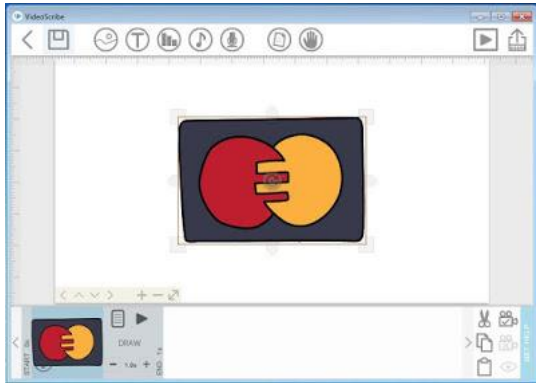


Gambar 4 Image Category Sparkol



Gambar 5 Memasukan Gambar

Akan muncul kotak dialog seperti di atas, berbagai kategori yang muncul seperti **Arrows**, **Bussines Icons**, .... bisa pilih image yang diinginkan pada setiap kategori yang telah ada, atau bila terdapat koneksi internet, bisa mengetikkan sebuah keyword (kata kunci) pada kotak yang disediakan.



Gambar 7 masuk area kerja sparkol

Bila sudah memilih kategori dan image yang akan dimasukkan, silahkan di klik image-nya kemudian akan tampil image di halaman area kerja (canvas). Lakukan hal yang sama untuk image yang lainnya.

#### Cara Memasukan Teks

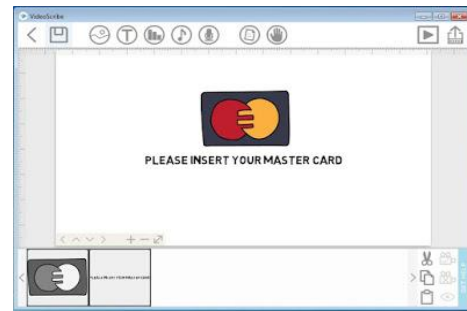
Untuk memasukan teks, sama seperti memasukan image, silahkan klik *Add Text to The Canvas*



Gambar 8 Mengatur Font pada Videoscribe Sparkol

Muncul kotak dialog untuk memasukan teks, silahkan ketikkan teks pada kotak *Your Message*. Terdapat beberapa pengaturan yang ada untuk mengelola teks, diantaranya

1. Memilih font (huruf) bisa dilihat pada gambar di atas bisa klik tombol minus (-) atau plus (+)
  2. Memasukan font lain : dengan mengklik huruf "F" pada sudut kiri bawah
  3. Memilih warna teks yang akan di masukan, tepat di samping huruf "F".
- Bila sudah silahkan klik tombol **Ceklish**.



Gambar 9 Tampilan image Videoscribe Sparkol

#### Cara Memasukan Grafik

Untuk memasukan grafik-pun tidak terdapat perbedaan, sama persis seperti tombol sebelumnya, silahkan klik tombol *Add a chart to the canvas*

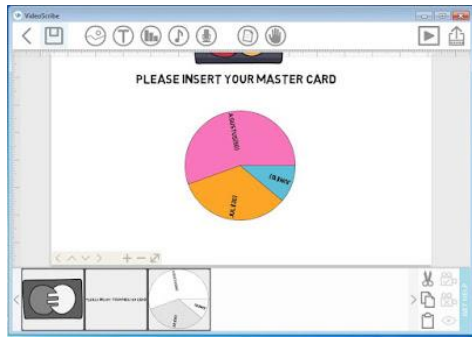


Gambar 10 Membuat grafik di Videoscribe Sparkol

Pilih jenis chart atau grafik, Bar/Pie/Line. Kemudian ketikkan judul field atau judul kolom misal pada gambar di atas adalah Juni,



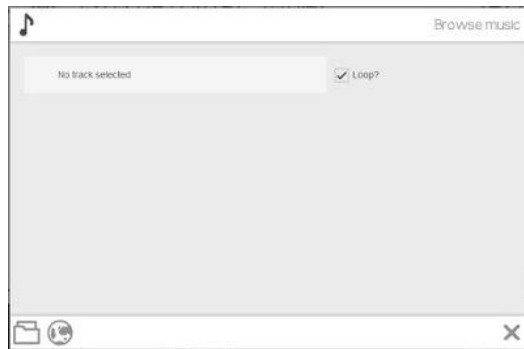
Juli, Agustus (pisahkan dengan koma). Kemudian tentukan nilai dari setiap judul misal pada gambar di atas 10, 30, 50 jangan lupa ceklis Show value (agar nilai tersebut tampil pada chart, selanjutnya ceklis juga pada bagian Colour. Bila sudah klik tombol Ceklish



Gambar 11 Tampilan grafik di Videoscribe Sparkol

#### Cara Memasukan Musik

Klik tombol *Add or change music track for this canvas*

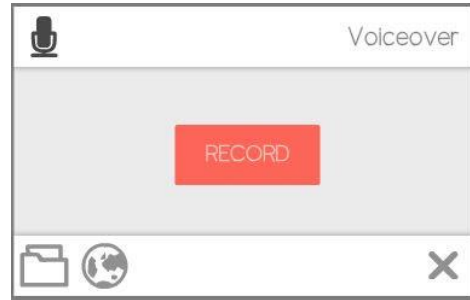


Gambar 12 Cara memasukan musik di Videoscribe Sparkol

Klik tombol folder pada sudut kiri bawah, masukan jenis file music seperti **.mp3** atau **.wav**.

#### Cara Memasukan Voice

Klo tombol *Add or change voiceover for this canvas*

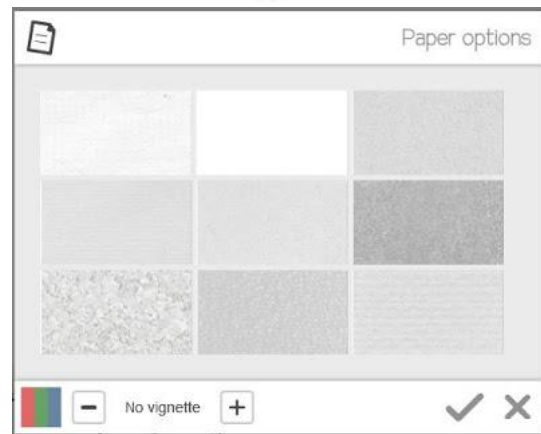


Gambar 13 Memasukan voice di Videoscribe

pada bagian ini dapat memasukan *voiceover* secara langsung pada *canvas* (tentunya dengan perangkat headset yang telah disiapkan), atau dengan memasukan *voiceover* dalam bentuk *file*. Untuk memasukan *voiceover* langsung silahkan klik **Record**, bila sumber dari *file* klik tombol *folder* pada sudut kiri bawah.

#### Cara Mengganti Background

Klik tombol *Change the paper texture and color*



Gambar 14 Memilih background Videoscribe Sparkol

Terdapat beberapa *texture* yang dapat dipilih, kemudian juga bisa menentukan warna setelah *texture* di pilih. Bila sudah dipilih klik **Ceklish**

#### Cara Mengatur Durasi Waktu

Pada bagian ini akan menentukan durasi dari setiap objek yang ada di *canvas*, durasi dari

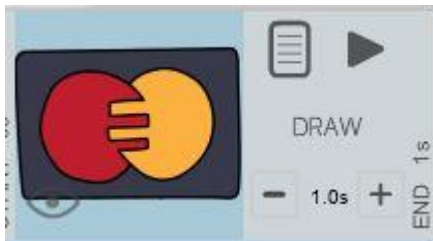


masing masing objek *image*, teks dan *chart*, menentukan lama atau tidaknya sebuah video yang dibuat. Lihat *timeline properties* pada bagian bawah.



Gambar 15 Timeline properties Videoscribe Sparkol

Klik pada salah satu image pada timeline properties



Gambar 16 Timeline

Bisa di lihat terdapat tulisan **1.0s** artinya objek tersebut akan di gambar dengan waktu 1 detik, bisa menambah lama pembuatan atau animasi menggambar objek tersebut dengan menekan tombol plus (+). Untuk melihat objek bisa klik tombol play (tombol segitiga), atau akan mengatur kembali objek tersebut silahkan klik tombol gambar paper di sampingnya.

### Cara Mempublish Video

Bila sudah selesai memasukan objek, kali ini harus mencoba untuk melakukan *publish* atau sama dengan menyimpan file dalam format **.mp4** atau langsung menuju media sosial seperti *youtube*, *facebook* ataupun *power point*. Silahkan klik tombol **publish**



Gambar 17 Cara Publish/Render Videoscribe Sparkol

Akan muncul kotak dialog untuk mem-publish project, silahkan pilih opsi *publish*, dan tunggu hingga proses **Render** selesai

Kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan di SMK N 2 Pekanbaru ini dilaksanakan dengan hasil yang baik. Para guru telah diberi pengarahan mengenai pembuatan media pembelajaran dalam meningkatkan proses belajar mengajar baik pada saat online maupun saat tatap muka di kelas. Untuk kedepannya diharapkan mampu membuat media pembelajaran menggunakan videoscribe dan pemodelan 3D dan dapat digunakan dalam kegiatan mengajar.



Gambar 18. Pelatihan dibuka oleh wakil kelapa sekolah

Peserta pelatihan dalam rangka pengabdian kepada masyarakat ini, berjumlah 22 orang.



Gambar 19. Foto Bersama Peserta dan Pemateri

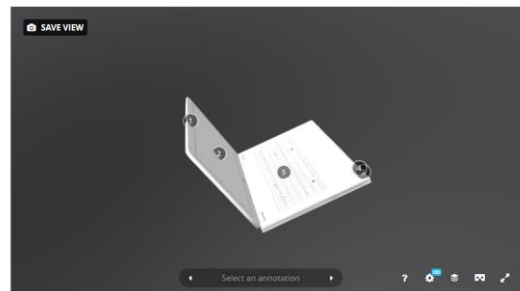


Gambar 20. Peserta Antusias Mengikuti Pelatihan

Langkah terakhir adalah pembuatan media pembelajaran berdasarkan ide yang sudah dibuat, berikut contoh media pembelajaran yang dibuat menggunakan videoscribe dan paint 3D



Gambar 21 Hasil media pembelajaran dengan videoscribe yang sudah diupload ke youtube (<https://youtu.be/5bRJ2wiwg4Y>)



Laptop ACER

zulfwan

Gambar 22. Hasil model 3D yang dibuat dan di publish ke sketchfab.com (<https://skfb.ly/6TW7S>)

Narasumber terdiri dari Tim Dosen AMIK TRI DHARMA Pekanbaru. Ketika Pelatihan para guru ini sangat antusias terlihat dari tingginya interaksi antara guru dan tim narasumber. Secara umum, para guru belum mengenal videoscribe dan pemodelan 3D dan mempraktikkannya akan tetapi para guru ingin mengetahuinya dan dengan adanya sharing dari narasumber maka para guru dapat lebih mengeksplorasi lebih lanjut mengenai kemampuannya.

#### 4. Simpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Setelah dilaksanakannya pelatihan, para guru SMK N 2 Pekanbaru telah mengetahui tentang pembuatan media pembelajaran menggunakan videoscribe dan pemodelan 3D
2. Minat Para guru dalam pelatihan sangat tinggi terutama jika diperkenalkan dengan ilmu baru.
3. Pelatihan ini dapat menambah pengetahuan dan dapat langsung diterapkan dalam memperlancar kegiatan pembelajaran dan dapat juga untuk penggunaan pribadi.
4. Disarankan pihak sekolah untuk lebih sering melakukan pelatihan membuat media pembelajaran

dengan aplikasi atau metode yang lain dan terbaru

## 5. Referensi

- Hartariani, Luh Lina, Luh Putu Eka Damayanthi, I Made Agus Wirawan, and I Made Gede Sunarya. 2016. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN 3 DIMENSI PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA UNTUK SISWA PENYANDANG TUNAGRAHITA (Studi Kasus: Siswa Kelas D2/Semester 2 SLB C Negeri Singaraja)." *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 13(2): 137–47.
- Tafonao, Talizaro. 2018. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2(2): 103.
- Taufik, Ali. 2019. "Perspektif Tentang Perkembangan Sistem Pembelajaran Jarak Jauh Di Kabupaten Kutai Kartanegara Kalimantan Timur." *Jurnal Pendidikan&Konseptual* 3(2): 88–98. <https://www.mendeley.com/catalogue/perspektif-tentang-perkembangan-sistem-pembelajaran-jarak-jauh-di-kabupaten-kutai-kartanegara-kalima/>.
- Yusnia, Yani, Dinas Pendidikan, and Kota Bandung. 2019. "Penggunaan Media Video Scribe Dalam Pembelajaran." *Pendidikan* 10(1): 71–75.
- Usman Channy Affandi, Hari Wibawanto. "Pengembangan Media Animasi Interaktif 3(Tiga) Dimensi sebagai Alat Bantu Ajar Mata Pelajaran IPA Kelas VII menggunakan Blender Game Engine" *Jurnal Teknik Elektro* Vol. 7 No. 2 Juli - Desember 2015
- Alat Bantu Ajar Mata Pelajaran IPA Kelas VII menggunakan Blender Game Engine" *Jurnal Teknik Elektro* Vol. 7 No. 2 Juli - Desember 2015
- Rizky Ramadhan, Arris Maulana, Doddy Rochadi. "Pengaruh Media Pembelajaran Visual Tiga Dimensi (Sketch Up) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pelajaran Macam-Macam Pekerjaan Konstruksi Kayu" *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil* Volume 7, No 1, Februari 2018
- Kholidin "pengembangan media pembelajaran menggunakan program *video scribe sparkol* pada mata pelajaran sejarah Kelas XI di Sekolah Menengah Atas" *Prodi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sriwijaya*, Palembang
- Massive Open Online Courses, 2019. <http://mooc.seamolec.org>  
<https://www.kelaspintar.id/blog/inspirasi/suka-duka-belajar-online-saat-pandemic-corona-4477/>
- Diah Pebriyanti, Putu. (2020). Keunggulan dan kelemahan menggunakan metode pembelajaran e - learning. <https://www.buatkuingat.com/2018/11/tutorial-menggunakan-sparkol-videoscribe.html>
- Usman Channy Affandi, Hari Wibawanto. "Pengembangan Media Animasi Interaktif 3(Tiga) Dimensi sebagai