

PEMANFAATAN MEDIA *VIDEOSCRIBE-SPARKOL* UNTUK MENINGKATKAN BUDAYA LITERASI GURU DAN PESERTA DIDIK¹

Zahra A., Asnimar, Srirarasati, dan Yenny L²

FKIP UNIVERSITAS SRIWIJAYA

Zahra_unsri@yahoo.com

Abstrak

Fakta memprihatinkan terungkap bahwa kemampuan membaca dan menulis masyarakat Indonesia sangat ketinggalan. Dari pemeringkatan literasi internasional, Most Literate Nations in the World, yang diterbitkan Central Connecticut State University Maret 2016, dinyatakan bahwa Indonesia berada pada urutan ke-60 dari total 61 negara. Hal itu sangat mengejutkan, di tengah kehidupan masyarakat yang tidak terlepas dari kesibukan menggunakan media elektronik dengan berbagai akun sosialnya, ternyata budaya literasinya rendah. Mengembangkan budaya literasi, khususnya di lingkungan sekolah, memang tidak mudah. Budaya literasi di sekolah dapat dikembangkan dengan berbagai kegiatan menarik yang bisa membuat guru dan peserta didik dapat terlibat langsung di dalamnya. Dalam ‘motivator pendidikan’ ditawarkan sepuluh tip menarik untuk mengembangkan budaya literasi di sekolah. Berdasarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan bagi guru-guru di SMP Ilir Barat 1 Palembang, 10 tip tersebut penulis kemas dalam pemanfaatan media *videoscribe-sparkol* dalam pembelajaran untuk meningkatkan budaya literasi guru dan peserta didik. Kegiatan yang dilakukan guru untuk menyiapkan dan melaksanakan, serta menilai penggunaan media tersebut dapat menumbuhkan budaya literasi di kalangan guru. Untuk menyiapkan media tersebut, guru perlu membaca dan mempelajarinya terlebih dahulu. Guru juga perlu mengetahui ketepatan penggunaannya dalam pembelajaran, dengan sendirinya guru harus membaca sebelum menulis. Hal itu sekaligus juga dapat memotivasi tumbuhnya budaya literasi di kalangan peserta didik, mereka akan terangsang untuk belajar, membaca tayangan yang ada dalam media, selanjutnya mereka akan termotivasi untuk selalu membaca dan menulis.

Kata kunci: pemanfaatan *videoscribe-sparkol*, media pembelajaran, budaya literasi

PENDAHULUAN

Literasi yaitu kemampuan menulis dan membaca, disebut juga keberaksaraan. Budaya literasi dimaksudkan untuk melakukan kebiasaan berfikir yang diikuti oleh proses membaca dan menulis, yang pada akhirnya akan menghasilkan karya. Istilah ‘literasi’ akhir-akhir ini banyak dibicarakan dan dibahas. Apa sebenarnya ‘literasi’ itu? Istilah ‘literasi’ berasal dari bahasa Inggris *literacy* yang berasal dari bahasa Latin ‘littera’, artinya ‘huruf’. Dalam Beers (2009) dinyatakan, pengertian literasi adalah kemampuan berbahasa seseorang (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) untuk berkomunikasi dengan cara yang

¹ Makalah Seminar Nasional, Sabtu 25 November 2017, PPS Unsri

² Dosen Prodi PBSI FKIP Unsri

berbeda sesuai dengan tujuannya. Jika didefinisikan secara singkat, pengertian literasi adalah kemampuan membaca dan menulis. Dalam Abidin (2016,p. 19) juga didefinisikan bahwa literasi adalah kemampuan membaca dan menulis.

Seiring perkembangan zaman dan kecanggihan teknologi, istilah ‘literasi’ telah memiliki perkembangan makna. Freebody dan Luke (dalam Beers, 2009) menyatakan ada 4 model dalam literasi yaitu: 1) memahami konteks yang terdapat dalam teks, mengenali dan menggunakan fitur-fiturnya, seperti alfabet, suara, ejaan, konvensi, dan pola teks; 2) menggunakan teks secara fungsional; 3) memaknai teks, memahami dan menyusun teks tertulis dan lisan yang bermakna dari suatu budaya, lembaga, keluarga, masyarakat, atau negara, menggambarkan skema yang ada; dan 4) menganalisis dan mentransformasikan teks secara kritis, memahami dan menindaklanjutinya secara tepat, memahami bahwa teks-teks tidak netral. Teks mewakili pandangan tertentu atau mempengaruhi pendapat orang. Desain teks dan wacana dapat dikritik dan didesain ulang dengan cara baru, kreatif, dan inovatif. Saat ini kajian literasi telah meluas, tergantung bagaimana kata itu disematkan dalam sebuah kalimat. Dalam tulisan ini, literasi yang dimaksud adalah aktivitas membaca dan menulis dengan tujuan tertentu.

Sejalan dengan tema umum seminar nasional bahasa dan sastra dan sesuai dengan judul makalah ini, berdasarkan studi literatur dan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan bagi guru-guru SMP di Kecamatan Ili Barat 1 Palembang, dalam makalah ini akan dideskripsikan tentang 1) budaya literasi di lingkungan sekolah, 2) media videosparkol dalam pembelajaran, dan 3) pemanfaatan media videosparkol untuk meningkatkan budaya literasi.

1. Budaya Literasi di Sekolah

Bagaimanakah budaya literasi negara kita? Berdasarkan pemeringkatan literasi internasional, Most Literate Nations in the World, yang diterbitkan Central Connecticut State University Maret 2016, dinyatakan bahwa Indonesia berada pada urutan ke-60 dari total 61 negara. Tentu membutuhkan waktu panjang untuk sampai pada suatu tingkatan negara berbudaya literasi tinggi sebagaimana negara-negara maju. Namun, tidak menutup kemungkinan budaya literasi negara kita dapat meningkat dan mendapat urutan yang lebih kecil angkanya.

Ada berbagai upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan budaya literasi di sekolah. Sarana dan prasarana memegang peran penting untuk membudayakan literasi di sekolah. Berikut ini beberapa pertanyaan yang perlu diajukan untuk mendeteksi tingkat literasi masyarakat, khususnya di lingkungan sekolah, seperti: 1) “Berapa banyak koleksi

buku yang dimiliki perpustakaan sekolah?”, 2) “Bagaimana tingkat kenyamanan ruang perpustakaan?”, 3) “Apakah buku yang tersedia di perpustakaan sudah variatif dan menarik?”, 4) “Bagaimanakah kepedulian pemerintah dengan keberadaan perpustakaan sekolah?”, 5) Apakah peserta didik dan guru sering ke perpustakaan untuk membaca?”, “Apakah peserta didik dan guru sering meminjam buku di perpustakaan?”, “Apakah peserta didik pernah menang mengikuti lomba menulis kreatif/menulis ilmiah?”, “Apakah guru selalu mendorong peserta didik untuk aktif mengikuti kegiatan literasi di sekolah?”, dan pertanyaan-pertanyaan lain yang sejenis yang harus dijawab terlebih dahulu sebelum menyimpulkan minat baca dan tulis peserta didik dan guru di sekolah.

Jawaban dari sederet pertanyaan yang diajukan tersebut, secara umum tentu saja masih jauh dari harapan. Kondisi perpustakaan di sekolah masih belum maksimal, koleksi bukunya masih minim, belum variatif, belum dikelola dengan baik, peserta didik dan guru mendatangi perpustakaan pada saat-saat tertentu saja, ruang perpustakaan yang belum nyaman dan sesuai standar perpustakaan sekolah yang baik, Pemerintah juga belum maksimal mengurus keberadaan perpustakaan sekolah.

Selain itu, dalam kegiatan menulis, peserta didik jarang mengikuti lomba menulis kreatif/menulis ilmiah, guru jarang mendorong peserta didik untuk aktif mengikuti kegiatan literasi di sekolah, apresiasi pemerintah juga sangat rendah terhadap para penulis, menulis belum menjadi suatu profesi yang ‘menjanjikan’, budaya beli masyarakat terhadap karya tulis/buku juga masih rendah, aktivitas membaca dan menulis masih dianggap kurang menarik bagi peserta didik maupun guru.

Berbagai masalah literasi tersebut di atas, harus ada solusinya. Berbagai upaya telah dilakukan pemerintah dan Ikatan Guru Indonesia (IGI), seperti yang dimuat dalam Permendikud nomor 23 tahun 2015 yang mengharuskan para peserta didik membaca 15 menit sebelum memulai kegiatan belajar mengajar, beberapa sekolah melakukannya dengan membaca Al-Quran bersama-sama selama 3 menit sebelum masuk kelas, dan giat mengkampanyekan gerakan literasi sekolah. Beberapa kabupaten/kota di Indonesia sedang gencar menjadikan daerahnya sebagai daerah literasi. Upaya-upaya itu harus diapresiasi sebagai satu langkah maju dalam membangun budaya literasi di berbagai kalangan, khususnya di sekolah. Usaha ini harus didukung oleh semua pihak, agar budaya literasi kita dapat meningkat dan berdampak pada peningkatan mutu pendidikan kita.

2. Media videscribe-sparkol dalam pembelajaran

Kata ‘media’ merupakan bentuk jamak dari ‘medium’ yang berarti ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Media adalah komponen komunikasi yang berfungsi sebagai perantara atau

pembawa pesan dari pengirim ke penerima (Arsyad, 2002,p. 3). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Aqib, 2013,p. 4). Pengertian media mengarah pada sesuatu yang mengantar/meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Media adalah segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi. Media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, sehingga ide, pendapat, atau gagasan yang disampaikan bisa sampai pada penerima. Dalam Dick (2006) dinyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Media pembelajaran yang disiapkan guru sebaiknya disesuaikan dengan kemajuan teknologi, guru jangan hanya menyiapkan media manual dalam bentuk carta, tetapi juga divariasikan dan dilengkapi dengan media digital. Sebagaimana dinyatakan Alwi (2016) bahwa guru harus kreatif dalam menyiapkan bahan ajar, jangan hanya terpaku pada bahan ajar yang instan. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah dengan merancang dan membuat *videoscribe-sparkol*.

Videoscribe-Sparkol adalah software multifungsi, bisa dipakai untuk bermacam-macam kegiatan, yang dapat digunakan untuk membuat design animasi dengan sangat mudah. Videoscribe adalah software yang dapat digunakan dalam membuat design animasi berlatar putih dengan sangat mudah. Software ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh Sparkol. (Salah satu perusahaan yang ada di Inggris), setahun setelah dirilis dan dipublikasikan, sudah mempunyai pengguna lebih dari 100.000 orang. (<http://tirtamedia.co.id/apa-itu-videoscribe/>).

Dalam Tirtamedia (2017) dinyatakan, “Videoscribe is a unique way to create engaging animated videos quickly and easily. You are empowered to bring impact to your message without technical or design knowledge”. Media ini merupakan media komunikasi yang dibuat si pengirim kepada si penerima tanda melalui simbol-simbol yang ada di *whiteboard animation*. Dengan adanya simbol-simbol berupa: kata-kata, kalimat disertai gambar dan audiovisual akan membantu si penerima tanda dengan mudah memahami apa yang hendak dipesankan oleh si pengirim.

Ada berbagai manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan media *videoscribe-sparkol*. 1) *videoscribe-sparkol* bisa digunakan untuk keperluan bisnis online, ide marketing bisa diaplikasikan melalui *videoscribe-sparkol*; 2) *videoscribe-sparkol* bisa digunakan untuk pendidik, guru, atau dosen sebagai pengantar pembelajaran; 3) *videoscribe-sparkol* dapat digunakan untuk presentasi keperluan pendidik; masih banyak lagi eksperimen-eksperimen yang dapat digunakan dengan *software* ini.

Media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting dalam pembelajaran karena pada dasarnya proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, dan setiap proses komunikasi membutuhkan media. Tanpa media, proses komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran tidak akan berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran (Dick, 2006, p. 6).

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan pengaruh psikologis terhadap peserta didik, dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data yang menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Smaldino (2008), mengemukakan empat fungsi media visual, yaitu: 1) Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. 2) Fungsi afektif, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik. 3) Fungsi kognitif, media visual yaitu memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan melalui lambang visual atau gambar. Dan 4) Fungsi kompensatoris, media pembelajaran yaitu memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan demikian, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Mirandra (2012) juga mengemukakan beberapa manfaat media pembelajaran, yaitu: 1) Pelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga mudah dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya penguasaan dan pencapaian tujuan pembelajaran, 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, peserta didik tidak bosan dan guru

tidak kehabisan tenaga, dan 4) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan.

Media video merupakan media audio-visual, artinya dapat menyajikan gambar dan suara secara serempak. Dengan demikian media video memiliki kemampuan berupa audio, visual, dan film. Karakteristik media videoscope (Lasikin, 2014), yaitu: mengatasi keterbatasan jarak dan waktu, dapat diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan, pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat, mengembangkan pikiran dan pendapat para peserta didik, memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik, sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang, sangat baik menjelaskan suatu proses dan ketrampilan, mampu menunjukkan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan dari peserta didik, peserta didik dapat belajar dari video, baik yang pandai maupun yang kurang pandai, dan menumbuhkan minat dan motivasi belajar.

3. Pemanfaatan media videoscope-sparkol untuk meningkatkan budaya literasi

Dengan diberlakukannya K 2013, guru dituntut memiliki kompetensi dan inovasi yang tinggi agar dapat mentransfer 'keinginan' substansi Kurikulum tersebut kepada peserta didik. Sebagai guru yang profesional dituntut memiliki kemampuan pedagogik, profesional, personal, dan sosial (UU No. 20 tahun 2003).

Sebagai pendidik, guru dituntut memiliki kemampuan dalam merancang skenario pembelajaran, melaksanakannya, dan melakukan penilaian (Dick, 2006). Untuk dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik agar berhasil dengan maksimal, guru dituntut memiliki kemampuan menyiapkan media pembelajaran (Aqib, 2013).

Media pembelajaran yang disiapkan guru sebaiknya disesuaikan dengan kemajuan teknologi, guru jangan hanya menyiapkan media manual dalam bentuk carta, tetapi juga divariasikan dan dilengkapi dengan media digital. Sebagaimana dinyatakan Alwi (2016) bahwa guru harus kreatif dalam menyiapkan bahan ajar, jangan hanya terpaku pada bahan ajar yang instan. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah dengan merancang dan membuat *videoscope-sparkol*.

Di era modern ini, sangat tepat jika disediakan media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan IPTEK karena pada dasarnya generasi sekarang adalah generasi yang tidak lepas dari perkembangan teknologi. Sebagaimana dinyatakan Marc Prensky (2001), ada dua kelompok generasi manusia, yaitu generasi digital immigrant dan digital native. Digital immigrant adalah generasi yang mengenal dunia internet setelah mereka dewasa. Digital

native adalah kelompok yang saat mulai belajar menulis sudah mengenal internet. Mereka cepat belajar dan nyaman menggunakan peralatan digital. Anak-anak zaman sekarang tergolong sebagai generasi digital native, media pembelajaran yang tepat untuk mereka adalah media pembelajaran yang berbasis digital. Videoscribe-Sparkol merupakan media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkain gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh, mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga peserta didik mampu menikmati proses pembelajaran. Fitur yang disediakan oleh software ini sangat beragam sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan mata pelajaran yang diinginkan. Selain menggunakan desain yang telah disediakan di dalam software, pengguna dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan kemudian di-import ke dalam software tersebut. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan *dubbing* dan memasukkan suara sesuai kebutuhan untuk membuat video. Pembuatan videoscribe juga dapat dilakukan secara *offline* sehingga tidak tergantung pada layanan internet. Guru lebih mudah membuat media pembelajaran menggunakannya.

Dalam upaya menumbuhkan budaya literasi guru dan peserta didik di SMP di kecamatan Ilir Barat 1 Palembang, telah dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh tim dosen dari FKIP Unsri. Berikut deskripsi kegiatan yang dilakukan.

Pemahaman dan pelatihan pembuatan media digital berupa *Videoscribe-Sparkol* ini penting dilakukan karena selama ini guru-guru, khususnya guru bahasa Indonesia, belum mengetahui dan memanfaatkannya dalam pembelajaran. Padahal dengan memanfaatkan media audio-visual ini peserta didik akan lebih termotivasi dan pembelajaran dapat dilaksanakan secara optimal dengan hasil yang maksimal. Untuk tahap pertama pelatihan ini dilakukan bagi guru-guru Bahasa Indonesia SMP di ilir Barat 1 Palembang.

Berdasarkan latar belakang, diketahui bahwa dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran guru belum memanfaatkan media audiovisual dalam bentuk digital, khususnya *Videoscribe-sparkol*. Padahal dengan memanfaatkan media tersebut, pembelajaran akan lebih menarik dan lebih efektif. Sehubungan dengan itu, rumusan masalah dalam pengabdian ini adalah: “Bagaimanakah pelatihan mendesain dan memanfaatkan media pembelajaran *Videoscribe-sparkol* dalam pembelajaran bagi Guru-Guru SMP di Kecamatan Ilir Barat 1 Palembang?”

Dalam upaya membantu guru-guru menyiapkan dan memanfaatkan media pembelajaran, khususnya media audio visual *videoscribe-sparkol*, maka dalam kegiatan

pengabdian kepada masyarakat ini akan dilakukan penyuluhan, pelatihan, dan pendampingan kepada para guru SMP di Kecamatan Ilir Barat 1 Palembang untuk merancang, membuat, dan memanfaatkan media pembelajaran *videoscribe-sparkol*.

Dalam proses pembelajaran, diperlukan konten materi sebagai bahan ajar yang harus jelas dan mudah dipahami agar peserta didik dapat mencapai kompetensi dan indikator yang diharapkan. Agar dapat mencapai sasaran yang diharapkan, proses pembelajaran perlu dilengkapi dengan penggunaan media yang tepat dan menarik.

Ada berbagai jenis media pembelajaran. Dikatakan Tomlinson (2011), "*Materials include anything which can be used to facilitate the learning, they can be presented in print, through live performance or display, or on cassette, CDI-ROM, DVD or the internet.*"

Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Menurut Sudjana (2003:41), teknologi yang paling tua dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar mekanis. Kemudian lahir teknologi audiovisual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan pembelajaran. Teknologi yang terakhir muncul adalah teknologi mikroprosesor (otak komputer) yang melahirkan pemakaian komputer. dikatakan Sanjaya (2006,p. 160), media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis. dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam: 1) Media Auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara; 2) Media Visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara; 3) Media Audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

Pengajaran melalui audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa. Ciri-ciri utama teknologi media audio-visual: bersifat linear, biasanya menyajikan visual yang dinamis, digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang, menggunakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak, dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif, berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan di era digital saat ini adalah media audio visual *videoscribe-sparkol*, adanya video pembelajaran berupa media audio visual sebagai

penyajian informasi pembelajaran mempermudah peserta didik untuk memahami dan mendalami materi yang dipelajari dan berdampak positif pada peningkatan budaya literasi peserta didik dan guru.

Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah melatih guru-guru bahasa Indonesia SMP di Kecamatan Ilir Barat I Palembang untuk mendesain media pembelajaran *videoscribe-sparkol* dan melaksanakannya dalam pembelajaran agar lebih menarik dan lebih efektif. Secara lebih khusus, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk:

- 1) menambah wawasan guru tentang media pembelajaran yang menarik dan efektif;
- 2) menambah pengalaman baru bagi guru dalam mendesain media pembelajaran *video scribe-sparkol* yang efektif;
- 3) membantu guru untuk dapat mendesain pembelajaran dengan memanfaatkan media *videoscribe-sparkol* dan melaksanakannya dalam pembelajaran.

Hasil dari kegiatan ini antara lain: para guru/khalayak sasaran memiliki pengetahuan dan pemahaman mengenai cara mendesain dan memanfaatkan media *videoscribe-sparkol*; dapat merancang media *videoscribe-sparkol* untuk pembelajaran; dapat memanfaatkan media tersebut dalam pembelajaran; dan dapat mensosialisasikan kompetensinya tersebut kepada guru lain/teman sejawat, sehingga pembelajaran bahasa Indonesia lebih menarik dan lebih efektif.

Kegiatan yang dilakukan dalam rangka pengabdian kepada masyarakat ini adalah penyuluhan dan pelatihan mendesain media pembelajaran *videoscribe-sparkol* dan melaksanakannya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Pelatihan diberikan kepada para guru SMP Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Kecamatan Ilir Barat I Palembang, yang menjadi khalayak sasaran.

Pelatihan dilakukan dengan: 1) Ceramah/resitasi: memberikan pemahaman mengenai media yang akan dirancang dan dimanfaatkan dalam pembelajaran, yaitu *videoscribe-sparkol*. 2) Peragaan/demonstrasi: memberikan prosedur dan contoh cara mendesain media *videoscribe-sparkol* untuk pembelajaran bahasa Indonesia. Dan 3) Penugasan/pendampingan: membimbing para guru merancang media *videoscribe-sparkol* dan melaksanakannya untuk pembelajaran bahasa Indonesia.

Untuk mengetahui keberhasilan penyuluhan dan pelatihan ini, digunakan tes dan lembar pengamatan.

- 1) Tes diberikan sebelum pelaksanaan penyuluhan dan pelatihan (tes awal). Tes juga diberikan setelah kegiatan penyuluhan dan pelatihan (tes akhir). Tes awal bertujuan untuk

menjajaki pengetahuan dan kemampuan awal para guru bahasa Indonesia SMP di Kecamatan Ilir Barat 1 Palembang mengenai media pembelajaran.

- 2) Lembar pengamatan digunakan untuk mengetahui media pembelajaran yang disiapkan oleh khalayak sasaran, apakah sudah dirancang dengan baik dan dapat dilaksanakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan menarik dan efektif. Dalam hal ini akan digunakan format Penilaian Kemampuan Guru membuat media pembelajaran.

Kegiatan penyuluhan dan pelatihan ini tidak berakhir sampai di tes akhir saja, melainkan terus berlanjut. Para guru dapat berkonsultasi dengan tim di FKIP Unsri kapan saja mereka perlu. Kegiatan serupa harus dilakukan terus kepada semua guru, agar mereka terbiasa mendesain media pembelajaran yang menarik dan efektif dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian selama 7 bulan, mulai dari persiapan, pelaksanaan, sampai pada pelaporan. Penyuluhan dan pelatihan kepada guru-guru akan dilaksanakan selama 3 bulan. Pada saat pelaksanaan, dilakukan kegiatan penyuluhan, penjelasan disertai dengan contoh-contoh, tanya jawab, dan diskusi tentang pendidikan media pembelajaran, khususnya media audio visual media *videoscribe-sparkol* untuk pembelajaran bahasa Indonesia.

Pemanfaatan media audio visual *videoscribe-sparkol* ini telah membantu para guru dalam menyiapkan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Adanya video pembelajaran berupa media audio visual sebagai penyajian informasi pembelajaran mempermudah peserta didik untuk memahami dan mendalami materi yang dipelajari dan berdampak positif pada peningkatan budaya literasi peserta didik dan guru.

PENUTUP

Di era digital saat ini, guru dituntut memiliki kreativitas yang tinggi untuk merancang dan melaksanakan media pembelajaran yang inovatif, salah satunya adalah dengan memanfaatkan media *videoscribe-sparkol*. Berdasarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang sudah dilakukan bagi guru-guru SMP di Kecamatan Ilir Barat 1 Palembang, diperoleh data bahwa pemanfaatan media tersebut dapat meningkatkan budaya literasi guru dan peserta didik, Baik sebagai generasi ‘digital natives’ maupun generasi ‘digital immigrant’.

Daftar Pustaka

- Abidin, Yunus, Tita Mulyati, Hata Yunasah. (2016). *Pembelajaran Literasi*. Jakarta: Dirjendikdasmen, Kempenbud.
- Alwi, Zahra, Abdullah Idi, dan Nurhayati. (2016). "Perception and need analysis of development poem teaching materials based on local wisdom". This paper was presented at 2nd SULE-IC 2016, Faculty of Teaher Trining and Education, Sriwijaya University, Palembang, October 7—8 2016.
- Arsyad, Azhar. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aqib, Zainal. (2013). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Beers, C.S., Beers, J.W. & Smith, J.O. (2009). *A Principial's Guide to Literacy Instruction*. New York: Guilford Press.
- Brian Tomlinson. (2011). *Materials Development in Language Teaching*. Comridge: University Press.
- Dick, Walter, Lou Carey, dan James O. Carey. (2006). *The Systematic Design of Instruction*. Amerika: United State of Amerika.
- Lasiki, Desrianty Amrun. (2014). "Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Pada Materi Menyikapi Pengaruh Globalisasi Melalui Media Audio Visual Di Kelas IV SDN 1 Voaa Kecamatan Bintauna Kabupaten Bolaang Mongondow Utara".
- Laksmi, Juwita Ayu, Nursasi Handayani, Endang Suarsini. (2013). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Biologi Materi Sistem Ekskresi Kelas XI SMA Brawijaya Smart School Malang"
- Mirandra, Mufti. (2012). "Penggunaan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Kelas III B MI Sananul Ula Piyungan Bantul".
- Prensky, March. (2001). "Digital Native, Digital Immigrant". The Horizon MCB University Press. Vol. 9, No. 5.
- Putra, Rangga Krisma, Ersanghono Kusumo, Sri Nurhayati. (2013). "Efektivitas Pembelajaran Dengan Pendekatan Keterampilan Proses Dasar Menggunakan Media Audio Visual"
- Smaldino, Sharon E., Lowther, Deborah L., Russel, James D. (2008). *Instructional Technology and Media for Learning (Ninth Edition)*. NJ: Pearson Education Inc.
- Sudjana, Nana, dan Ahmad Rivai. (2003). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sanjaya, Wina. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional* Videoscribe.co. Diakses 11 Juni 2017.