

REPUBLIC INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202020698, 2 Juli 2020

Pencipta

Nama : **Arip Febrianto dan Norma Dewi Shalikhah**
Alamat : Bakungan Rt.04/Rw.57 Ngemplak, Sleman, DI YOGYAKARTA, 55584
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **LPPM UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA (UPY)**
Alamat : Jl. IKIP PGRI 1 Sonosewu No.117, Sonosewu, Ngestiharjo, Kec. Kasihan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, Bantul, DI YOGYAKARTA, 55182
Kewarganegaraan : Indonesia
Jenis Ciptaan : **Modul**
Judul Ciptaan : **Modul Membuat Media Pembelajaran Dengan VideoScribe Versi 3.2.1**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali : 2 Juli 2020, di Yogyakarta
di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.

Nomor pencatatan : 000193231

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL

Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.
NIP. 196611181994031001

Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.



BIKIN VIDEO
SENDIRI
YUK!

MODUL MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN VIDEOSCRIBE VERSI 3.2.1

ARIP FEBRIANTO
NORMA DEWI SHALIKHAH

MODUL MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN VIDEOSCRIBE VERSI 3.2.1

Edisi Pertama

**Arip Febrianto
Universitas PGRI Yogyakarta**

**Norma Dewi Shalikhah
Universitas Muhammadiyah Magelang**



MODUL MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN VIDEOSCRIBE VERSI 3.2.1

Penulis : Arip Febrianto
Norma Dewi Shalikhah
Editor : Prayitno
Layout : Norma Dewi Shalikhah
Cover : Arip Febrianto

Cetakan Pertama, Juli 2020
14 cm x 21 cm + vi + 24

ISBN : 978-623-7668-08-4

Penerbit:
UPY Press
upypress.upy.ac.id
Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat
Unit 1 Gedung B Lantai 2
Jl. PGRI I Sonosewu No. 117 Yogyakarta
Telp (0274) 376808, 373198, 418077, Fax (0274) 376808
Email: upypress@gmail.com

Hak cipta dilindungi oleh Undang-Undang
Dilarang memperbanyak karya tulisan ini tanpa izin tertulis dari
Penerbit.



MODUL MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN VIDEOSCRIBE VERSI 3.2.1

Penulis : Arip Febrianto

Norma Dewi Shalikhah

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Esa karena dapat menyelesaikan modul membuat media pembelajaran dengan videoscribe versi 3.2.1. Modul ini bertujuan untuk membantu membuat media pembelajaran dengan aplikasi videoscribe.

Dalam modul ini memuat tentang videoscribe, story board, Menyiapkan aset, fitur-fitur, cara instalasi, dan cara pembuatan dengan menggunakan aplikasi videoscribe. Kami berusaha menyusun modul membuat media pembelajaran dengan videoscribe versi 3.2.1 sesuai dengan kebutuhan pengguna, sehingga dalam membuat video lebih mudah, inovatif dan kreatif.

Akhirnya, kami mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan modul ini, semoga dapat memberikan andil dalam membuat video



secara mudah dengan menggunakan aplikasi videoscribe. Kami menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan modul ini. Untuk itu, kritik dan saran bagi kesempurnaan modul ini sangat kami harapkan. Semoga modul membuat media pembelajaran dengan videoscribe versi 3.2.1 ini dapat memberikan manfaat bagi pengguna.

Yogyakarta, 1 Juli 2020

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
SUSUNAN PENULIS	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
A. Tentang VideoScribe	1
B. Membuat Storyline.....	2
C. Menyiapkan Aset	3
D. Fitur VideoScribe	4
E. Menginstal Aplikasi VideoScribe.....	6
F. Pembuatan Media Pembelajaran dengan VideoScribe	11
1. Memasukkan Gambar.....	11
2. Memasukkan Teks Materi	15
3. Memasukkan Musik	17
4. Membuat Slide	17
5. Mengedit Gambar dan Teks	18
6. Mempublish Menjadi Video.....	20
Refrensi	24





Pembuatan Video Pembelajaran dengan VideoScribe

A. Tentang VideoScribe

VideoScribe merupakan aplikasi atau software untuk membuat video animasi dengan diawali background putih seperti white board. Video animasi ini bisa dikembangkan untuk membuat video pembelajaran yang menarik. Aplikasi ini sangat mudah dioperasikan bagi pemula khususnya para guru. Siswa akan lebih senang dan tertarik mengikuti pembelajaran karena aplikasi ini dapat memadukan gambar, teks, musik, dan rekaman suara (Shalikhah, 2020). Menariknya lagi dapat memberikan efek bergerak seperti sedang menulis dengan tangan sehingga siswa dapat menikmati proses pembelajaran.

Fitur yang disediakan oleh aplikasi ini sangat beragam sehingga mampu menjadi media pembelajaran inovatif untuk mata pelajaran yang diinginkan (Imamah & Ma'ruf, 2018). Berdasarkan hasil penelitian Badiah, penggunaan media pembelajaran *VideoScribe* menjadikan pengajaran menjadi lebih menarik, sehingga motivasi anak didik lebih meningkat dan mampu menghilangkan kejenuhan serta mampu melatih taraf berpikir anak didik dari konkret ke abstrak, dari berpikir sederhana ke berpikir kompleks. Anak didik mampu menempatkan unsur-unsur visual secara serempak; menghubungkan keseluruhan pesan visual dengan pengalaman-pengalamannya; membuat kesimpulan tentang visualisasi



yang dilihatnya; dan kemudian membuat konseptualisasi baru tentang apa yang telah mereka pelajari sebelumnya (Susanti, 2019). Penggunaan VideoScribe mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik (Sudrajad & Hardinto, 2017). Sedangkan menurut Tera, media ini sangatlah efektif atau berhasil diimplementasikan kepada para pembelajar pada tingkat sekolah dasar (Athena, 2018).

B. Membuat Stroryline

Dalam pembuatan video pembelajaran agar lebih terarah perlu membuat storyline yaitu adalah alur cerita yang akan dibuat pada sebuah karya animasi atau video. Berikut contoh storyline dalam pembuatan video pembelajaran.

No	Alur Cerita	Aset	Narasi
1	Salam dan pembukaan	Gambar, teks, musik	
2	Judul materi	Gambar, musik	
3	Penjelasan materi		
4	Contoh		
5	Penutup		
6			
7			
8			



C. Menyiapkan Aset

Pembuatan media pembelajaran dengan VideoScribe, alangkah baiknya kita menyiapkan aset yaitu sebuah konten yang akan disajikan dalam video tersebut. Aset tersebut berupa materi dalam bentuk teks, gambar, dan musik. Materi sudah disiapkan dalam bentuk word agar dalam pembuatan hanya mengcopy dan paste di board VideoScribe. Gambar dapat menggunakan fitur base library yang tersedia pada aplikasi VideoScribe, namun jika ingin sesuai dengan tema yang kita buat, kita dapat mengambil gambar dari library laptop/pc. Sedangkan musik digunakan untuk mengiringi setiap slide dalam video pembelajaran dapat kita siapkan terlebih dahulu atau bisa mengambil dari galeri yang telah ada di VideoScribe.

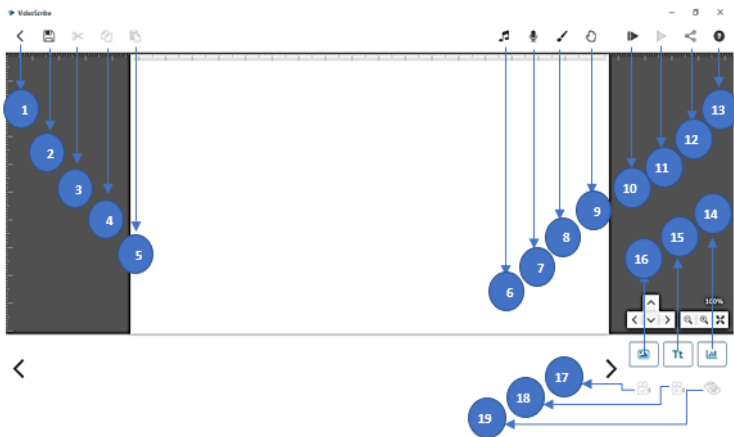
Adapun langkah-langkah yang perlu diperhatikan dalam membuat video pembelajaran yang baik yaitu:

1. Menentukan Tema
2. Pilihan gambar atau animasi yang sesuai dengan tema
3. Pemilihan warna background
4. Pemilihan efek animasi sebaiknya disesuaikan dengan audience
5. Pemilihan font



6. Konten materi atau isi yang akan disampaikan dalam VideoScribe
7. Sesuaikan durasi video dengan materi yang disampaikan

D. Fitur VideoScribe



Keterangan gambar sebagai berikut.

1. *Back to projects* : tombol kembali ke halaman awal VideoScribe
2. *Save or export this scribe* : tombol untuk menyimpan proyek yang dibuat
3. *Cut* : tombol untuk menghilangkan gambar atau teks lalu dipindahkan ke lokasi lain
4. *Copy* : tombol itu menduplikat gambar atau teks
5. *Paste* : tombol untuk memunculkan objek yang dicopy
6. *Scribe music* : tombol untuk memasukan musik
7. *Voiceover* : tombol untuk memasukan rekaman suara



8. *Background options* : tombol untuk memberikan background berupa tekstur maupun warna
9. *Default scribe hand* : tombol untuk memasukkan animasi tangan
10. *Play from start* : tombol untuk melihat tampilan project dari awal
11. *Play from current element* : tombol untuk melihat tampilan project tertentu
12. *Download or publish scribe video*: tombol untuk mendownload dan mempublish project ke video, youtube, atau ppt
13. *About and help* : tombol untuk meminta bantuan informasi
14. *Add new chart* : tombol untuk memasukkan grafik
15. *Add text*: tombol untuk memasukan teks
16. *Add new image*: tombol untuk menambahkan gambar
17. *Set camera to current position* : tombol untuk mengatur gambar atau teks agar tidak berubah posisi ketika berganti slide
18. *Clear element's camera position* : tombol untuk membatalkan set kamera
19. *Layer* : tombol untuk layer



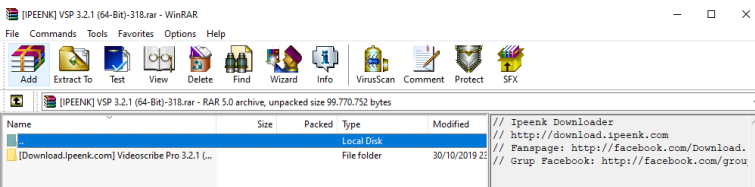
E. Menginstal Aplikasi VideoScribe

Langkah-langkah menginstal aplikasi VideoScribe yaitu:

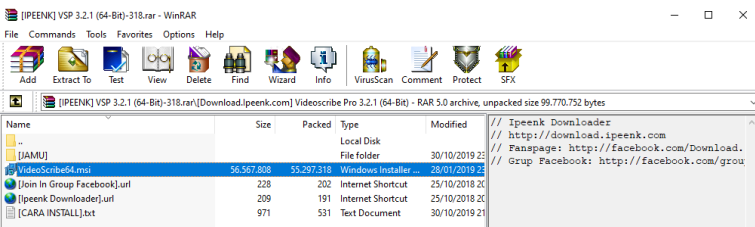
1. Mendownload aplikasi VideoScribe dari google yang sesuai dengan kapasitas laptop (32 bit atau 64 bit)

[IPEENK] VSP 3.2.1 (32-Bit)-318	18/06/2020 19:24	WinRAR archive	100.904 KiB
[IPEENK] VSP 3.2.1 (64-Bit)-318	18/06/2020 19:24	WinRAR archive	96.193 KiB

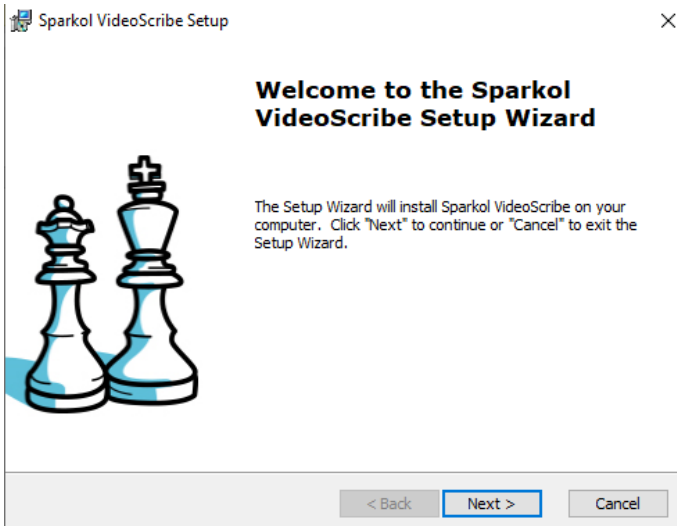
2. Klik VideoScribe pro 3.2.1



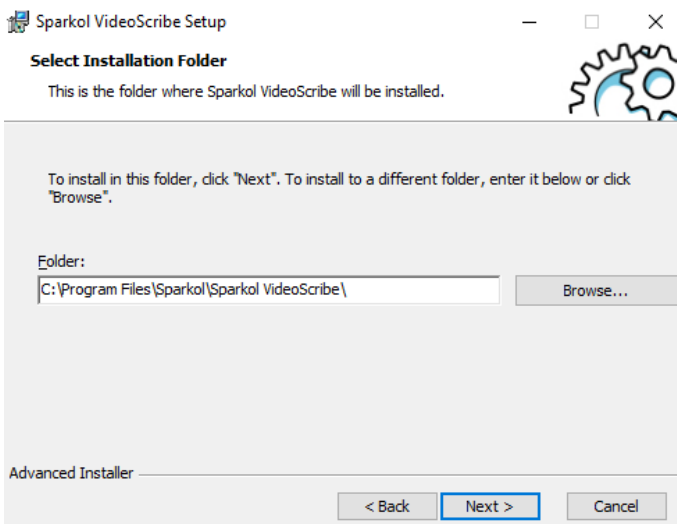
3. Klik VideoScribe 64.msi



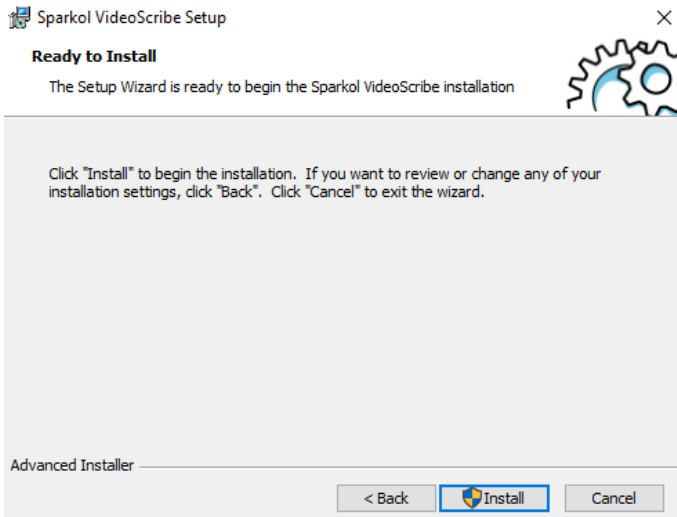
4. Muncul halaman welcome to the sparkol VideoScribe setup wizard lalu klik next



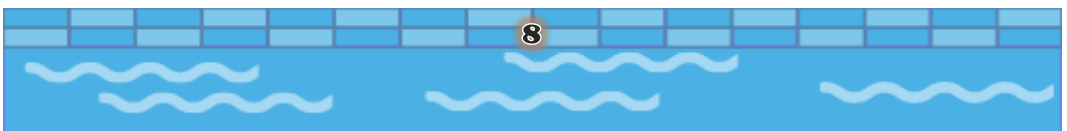
5. Pilih folder untuk menyimpan aplikasi misal di local disk c, lalu klik next



6. Kemudian siap untuk menginstal klik install



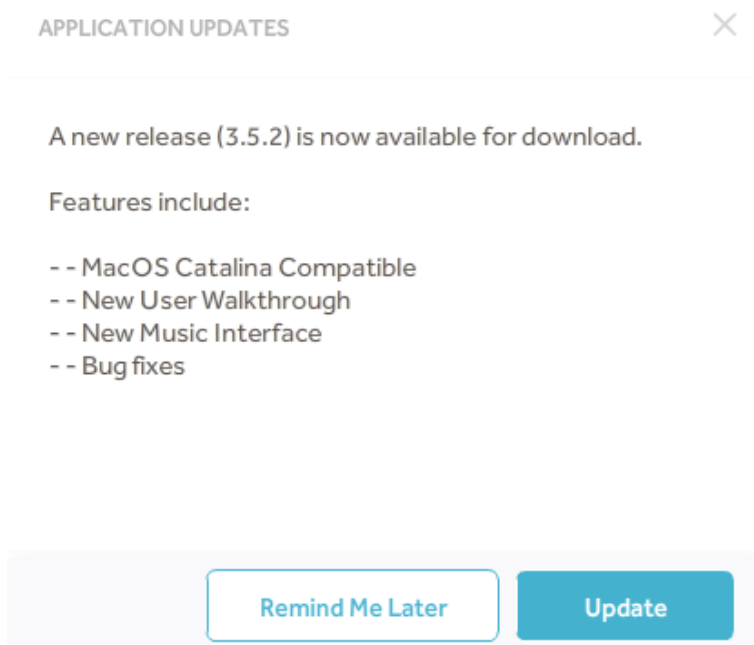
7. Selanjutnya klik finish



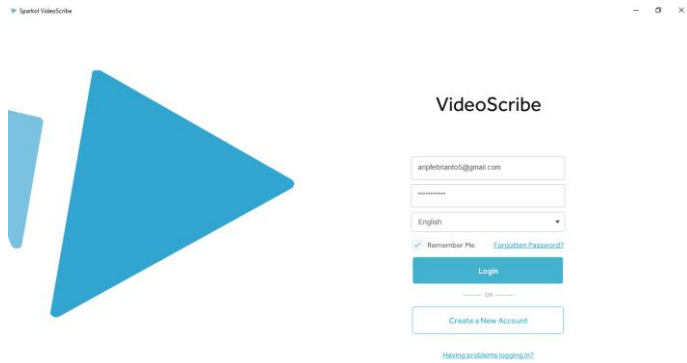
8. Aplikasi VideoScribe telah terinstall, selanjutnya klik icon VideoScribe di dekstop untuk memulai pembuatan video pembelajaran



9. Muncul tampilan application update, klik tanda X (close)



10. Pilih login



11. Pilih create a new scribe



12. Muncul tampilan halaman putih kosong seperti white board siap untuk mulai pengerjaan

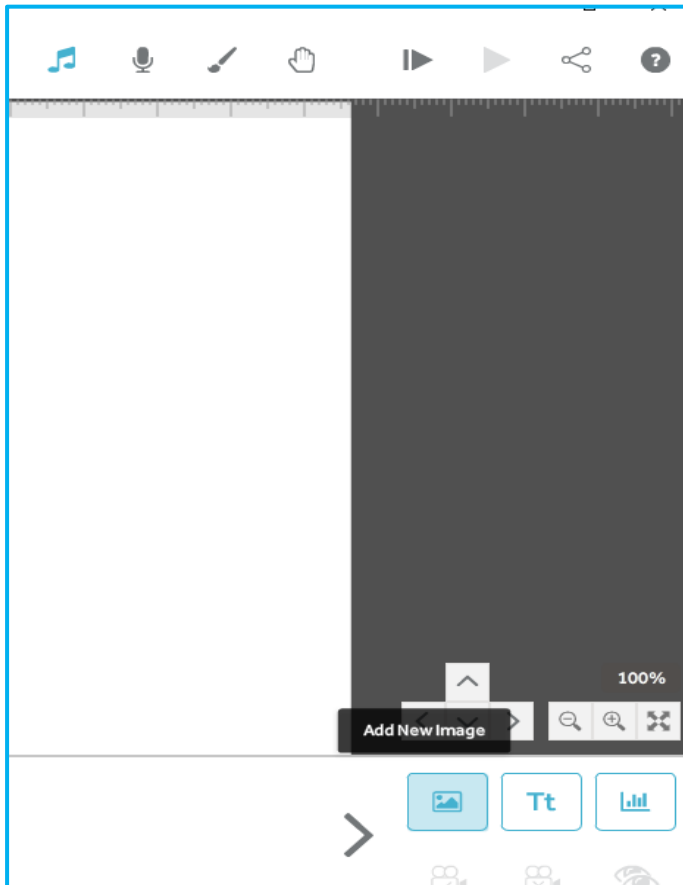


F. Pembuatan Media Pembelajaran dengan VideoScribe

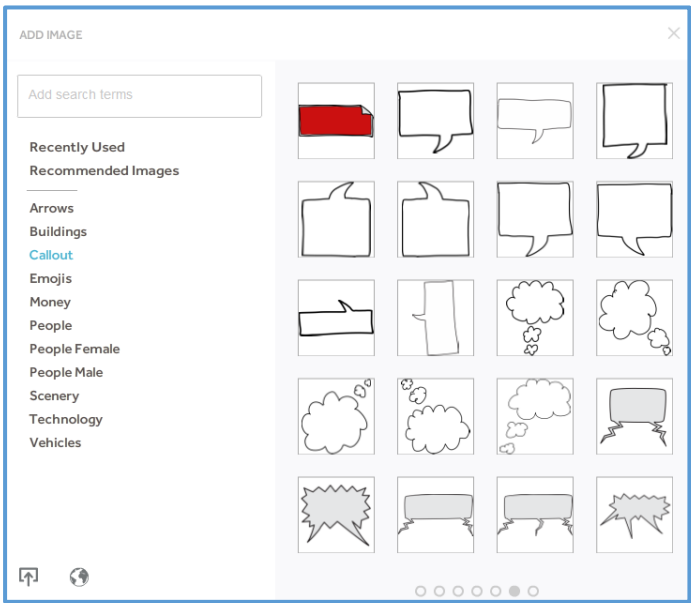
Terdapat beberapa langkah dasar untuk dapat membuat video pembelajaran yang menarik seperti memasukkan gambar, teks materi, dan musik sebagai berikut.

1. Memasukkan Gambar

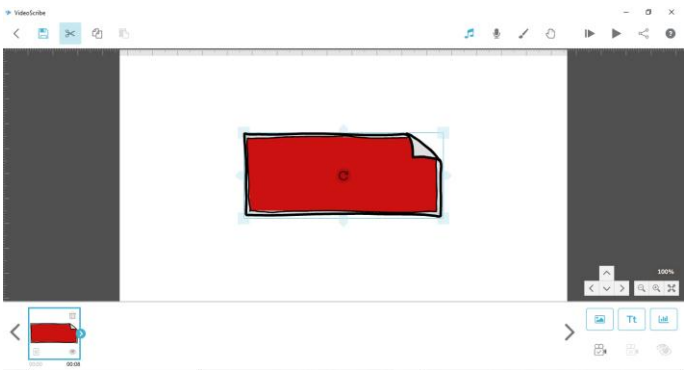
- a. Klik Add New Image





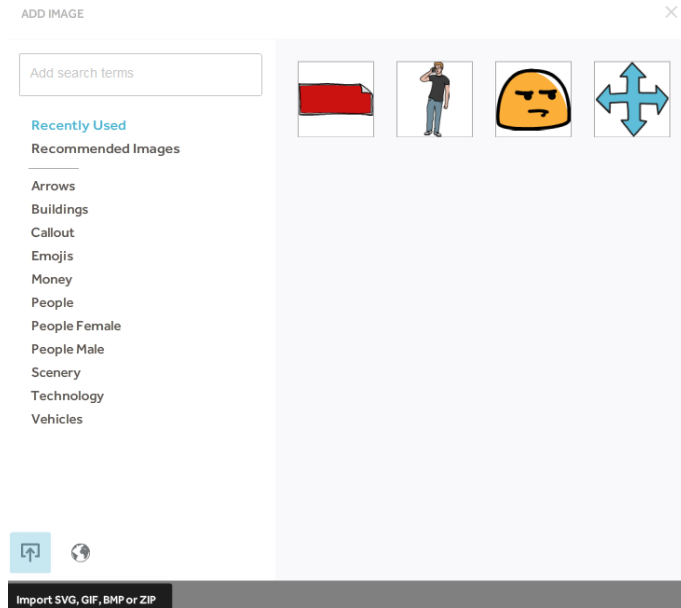
- b. Muncul tampilan dengan variasi gambar semisal memilih “callout” akan muncul banyak gambar, pilihlah sesuai kebutuhan.



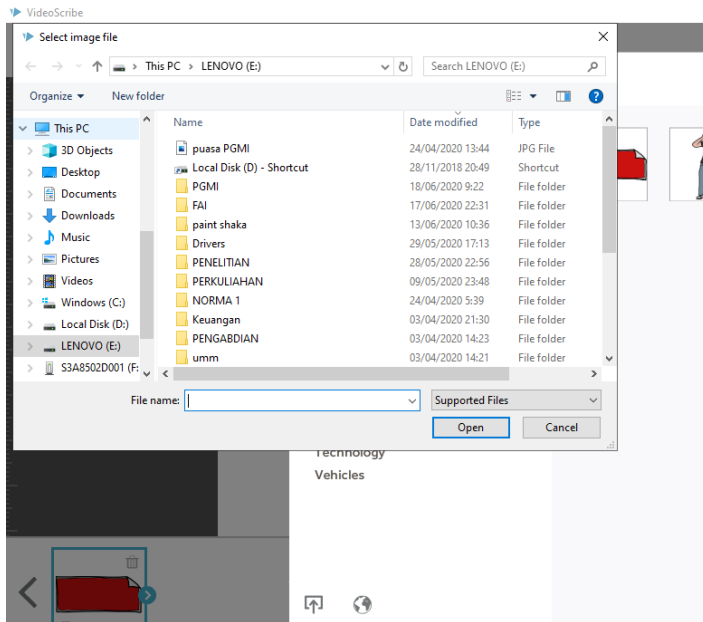
- c. Gambar yang dipilih akan muncul di halaman kerja



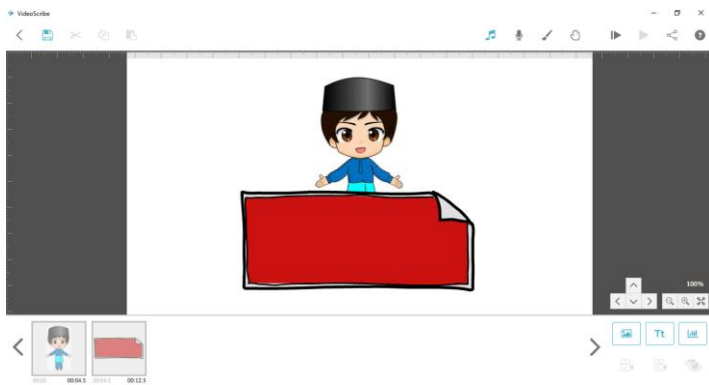
- d. Agar gambar yang muncul tidak berubah, klik set camera to current position pada icon 
- e. Jika ingin mengambil gambar dari galeri yang kita miliki yaitu klik  Add New Image, lalu pilih icon



- f. Pilih tempat penyimpanan gambar yang Anda miliki, jika sudah klik open

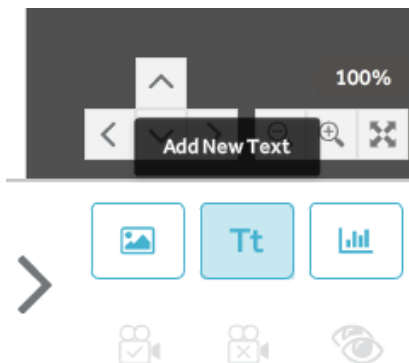


- g. Akan muncul tampilan seperti berikut lalu atur letak dan besar kecilnya gambar. Cara mengatur gambar dengan mengklik gambar yang ingin diatur kemudian arahkan kursor. Jika sudah diatur gambarnya dan agar tidak berubah posisi klik set camera to current position.

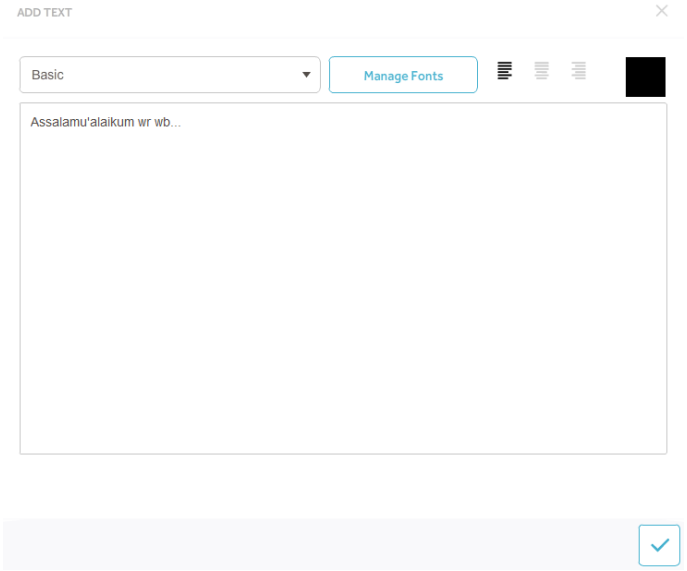


2. Memasukkan Teks Materi

- a. Klik Add New Text



- b. Muncul tampilan add text, bisa menulis sesuai kebutuhan, pilih font, dan warna.

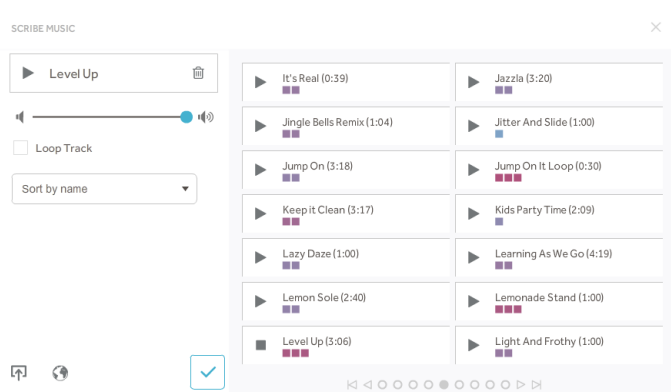


- c. Akan muncul tampilan teks yang telah diketik, setelah itu klik set camera to current position.



3. Memasukkan Musik

- a. Jika baru pertama kali membuka membutuhkan koneksi internet untuk memunculkan beberapa musik dan mendownloadnya.
- b. Klik scribe music pada icon 🎵
- c. Selanjutnya akan muncul tampilan dengan berbagai macam music, klik music yang diinginkan kemudian bisa atur volume lalu klik centang.



- d. Jika ingin melihat tampilan yang kita buat dapat klik Play form Start pada icon ▶▶

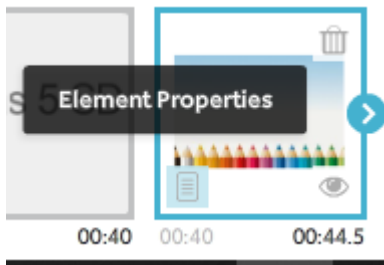
4. Membuat Slide

- a. Letakkan kursor di halaman kerja, geser bisa ke arah kanan, kiri, atas atau bawah sampai terlihat halaman kerja putih seperti awal

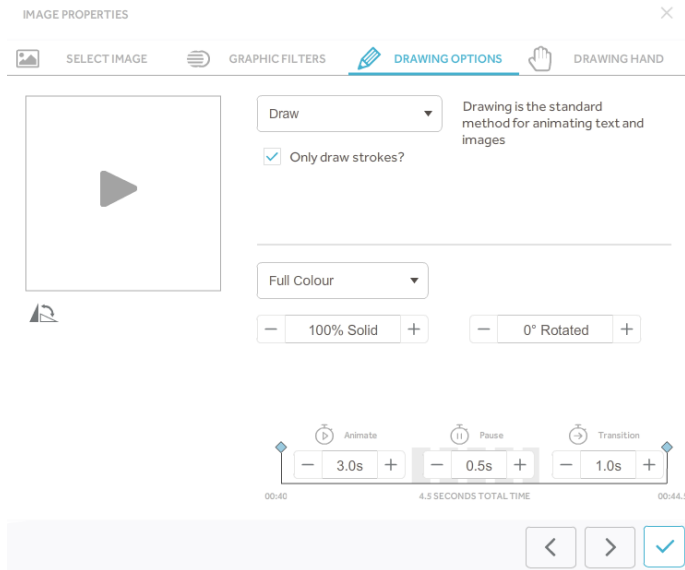
- b. Semisal di slide selanjutnya membuat judul materi, bisa memasukkan gambar dan teks untuk judul.

5. Mengedit Gambar dan Teks

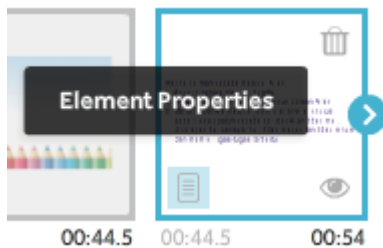
- a. Jika ingin mengedit gambar, klik gambar yang mau diedit, lalu klik layer di bawah yang aktif, klik Element Properties.



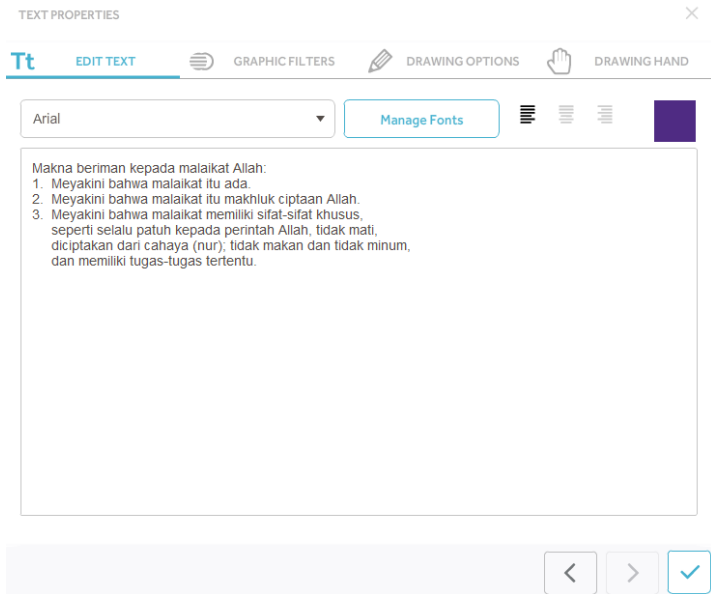
- b. Muncul tampilan Image Properties, bisa gunakan fitur graphic filters, drawing options, atau merubah efek tangan dengan drawing hand. Bisa juga mengatur durasi waktu tampilan gambar.



- c. Jika ingin mengedit teks, klik teks yang ingin diedit, lalu arahkan kursor ke layer bawah yang aktif, klik Element Properties.

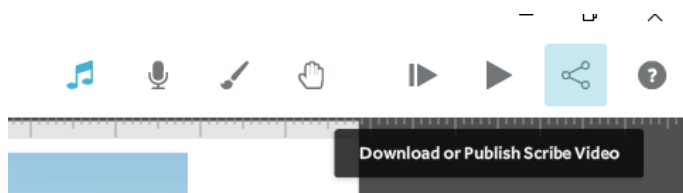


- d. Muncul tampilan Teks Properties dengan fitur Edit Text jika ingin menambahkan atau mengurangi tulisan, fitur Graphic Filters untuk menerangkan teks, fitur Drawing Options untuk memberi efek atau mengatur durasi waktu, dan fitur Drawing Teks untuk menambah efek gerak tangan. Jika sudah selesai klik centang.

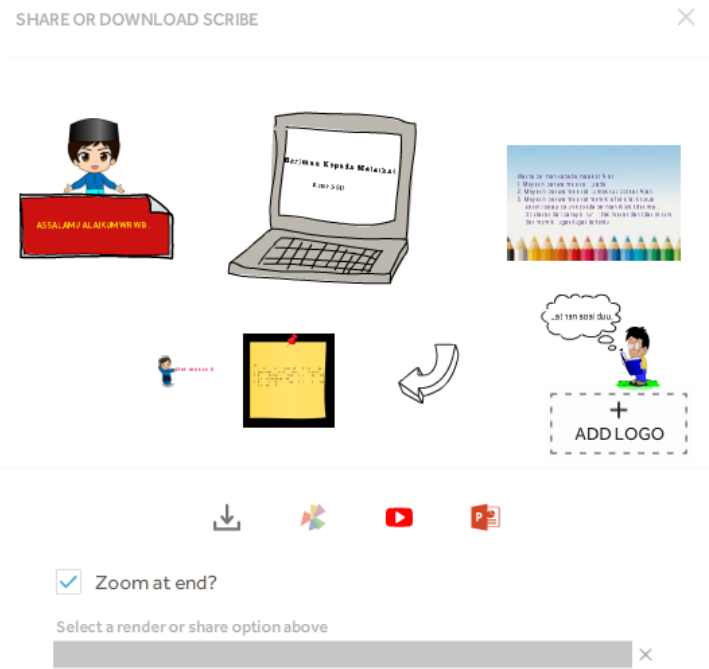


6. Mempublish Menjadi Video


- a. Jika lebar kerja kita sudah selesai dan ingin mempublish ke video, klik Download or Publish Scribe Video.



- b. Muncul tampilan Share or Download Scribe. Lembar kerja kita dapat di download video, share link, publish ke youtube, atau ppt sesuai kebutuhan.



- c. Semisal memilih download ke video akan muncul tampilan Create Video File, bisa tulis judul "coba 1" dan disimpan di local disk E.

 CREATE VIDEO FILE ×

Quicktime MOV ▼

— 640 (Normal) +

Size

— 25 +

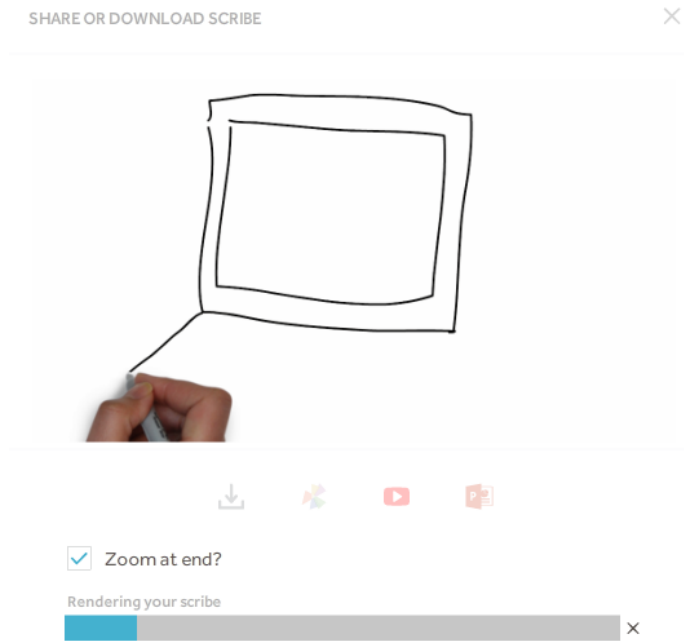
Frame Rate

coba 1

E:\coba 1.mov

✓

d. Tunggu sejenak untuk Proses donwload ke video.



e. Jika sudah selesai, Video pembelajaran siap dinikmati.



Referensi

- Athena, T. (2018). Pemanfaatan Media Sparkol VideoScribe di Sekolah Dasar. *Jurnal Elpeduaem*, 4, 19–21.
- Imamah, N., & Ma'ruf, A. (2018). Pengaruh Penerapan Media Videoscribe untuk Meningkatkan Pemahaman Aqidah Akhlaq di MTs Darul Ulum Purwodadi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4, 87–102.
- Shalikhah, N. D. (2020). Edutainment With VideoScribe in Thematic Learning. In *1st Borobudur International Symposium* (pp. 1–8). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1517/1/012058>
- Sudrajad, F. B., & Hardinto, P. (2017). The Application Teams Games Tournaments and Media Learning Sparkor VideoScribe to Increase Motivation and Study Results. *Classroom Action Research Journal*, 1(3), 125–132. <https://doi.org/10.17977/um099v1i32017p125>
- Suryadi, A. (2007). Pemanfaatan ICT dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Terbuka Jarak Jauh*, 8(1), 83–98.
- Susanti, B. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran VideoScribe untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Pinang Kota Tangerang Tahun 2018. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Dan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 387–389.

