

---

**PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SPARKOL VIDEO  
SCRIBE SECARA ONLINE PADA PROGRAM PENDIDIKAN PROFESI GURU  
(PPG) UNM**

**Nurhikmah H<sup>1</sup>, Abdul Malik Ramli<sup>2</sup>, Baso Asrul N Bena<sup>3</sup>, Lutfi B<sup>4</sup>,  
Istar Al-Fatih Malik Nur<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup> Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

Corresponding Email: [nurhikmah.h@unm.ac.id](mailto:nurhikmah.h@unm.ac.id)

---

**ABSTRACT**

*Student problems regarding their inability to create IT-based learning media, especially learning media in the form of learning videos, became the inspiration for this community service activity program. The purpose of this community service activity is to provide training in making Sparkol video scribe-based learning media online for PPG UNM Makassar students. The method used was lecture, practice, and question and answer. Participants in this activity were students of the Elementary School Teacher Education Study Program of Makassar State University, totaling 37 students. The results of the activity indicated that participants had a greater understanding and proficiency with the program. Based on the PKM results, it shows that (1) The use of Sparkol videoscribe media helps teachers in learning storytelling. (2) The success of using sparkol videoscribe media in making learning videos based on student learning outcomes increased. (3) Sparkol videoscribe media encouraged students' interest, motivation, activeness, and is able to attract students' attention. From the results above, sparkol videoscribe media contributes to teaching storytelling in class*

**Keywords:** Learning Media, Sparkol Video Scribe, PPG Students, Training

---

**ABSTRAK**

Permasalahan mahasiswa terhadap ketidakmampuan mereka dalam membuat media pembelajaran berbasis IT, khususnya media pembelajaran berupa video pembelajaran, menjadi inspirasi program kegiatan pengabdian masyarakat ini. tujuan dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah untuk memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis sparkol video scribe secara online untuk mahasiswa PPG UNM Makassar. Metode yang digunakan adalah ceramah, praktek, dan tanya jawab. peserta pada kegiatan ini adalah mahasiswa PPG Universitas Negeri Makassar yang berjumlah 37 orang. Hasil kegiatan menyatakan bahwa peserta memiliki pemahaman yang lebih besar dan kemampuan dengan program. Berdasarkan hasil PKM menunjukkan bahwa (1) Penggunaan media videoscribe sparkol membantu guru dalam pembelajaran storytelling. (2) Keberhasilan penggunaan media videoscribe sparkol dalam pembuatan video pembelajaran berdasarkan hasil belajar siswa meningkat. (3) Media videoscribe Sparkol mendorong minat, motivasi, keaktifan siswa, dan mampu menarik perhatian siswa. Dari hasil diatas, media videoscribe sparkol memberikan kontribusi dalam pembelajaran storytelling di kelas

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Sparkol Video Scribe, Mahasiswa PPG, Pelatihan

---

Submitted: 2023-07-18

Revised: 2023-07-18

Accepted: 2023-07-21

---

**Pendahuluan**

Baik guru maupun siswa mendapat manfaat dari penggunaan media pembelajaran berbasis TIK, yang juga menarik minat mereka. Salah satu alat paling penting yang dapat digunakan guru dalam proses belajar mengajar untuk memaksimalkan potensi siswa adalah media computer (Nurhikmah, dkk., 2019; 2021). Media ini dapat menghasilkan berbagai materi pembelajaran yang menarik di komputer sebagai media yang akan membangkitkan minat siswa dalam pelajaran mereka (Syamsinar, dkk., 2020). Menurut Pamungkas, Asih, dan Yandari

(2018), media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk mengkomunikasikan ide-ide yang dapat menggugah minat siswa dan memancing pemikiran, perasaan, dan perhatian mereka. Hal ini mendorong siswa untuk memulai proses pembelajaran sendiri dan membuatnya lebih mudah untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Djamarah dan Zain (2002) dalam Wicaksono, dkk., (2021) menyatakan hal yang sama, mendefinisikan media sebagai alat apapun yang dapat digunakan sebagai wahana untuk menyalurkan informasi atau pesan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kedua klaim tersebut dapat digunakan untuk mendefinisikan media pembelajaran sebagai orang, benda, atau peristiwa yang membantu siswa mencapai tujuan akademiknya, khususnya pengembangan kompetensi yang ditentukan.

Belajar melalui media sangatlah penting. Selain mudah menerima dan memahami ilmu dan materi pelajaran yang diajarkan oleh guru, siswa aktif mengikuti proses pembelajaran dan dapat mengatasi kebosanan saat belajar. Karena banyaknya ragam media pembelajaran yang diciptakan untuk proses belajar mengajar di kelas, maka berbagai cara yang digunakan guru untuk menggunakannya (Suraya, dkk., 2019).

Dalam hal ini media pembelajaran video animasi yang disebut videoscribe Sparkol terdiri dari kumpulan gambar diam yang digabungkan untuk membentuk video lengkap. Ini menawarkan kemampuan untuk membuat dengan memanfaatkan video. Joyce dan B. White (2015) dalam Suyanti, S., & Purnomo, C. (2019) menyatakan bahwa juru tulis video sparkol sangat baik untuk menghasilkan kartun gaya papan tulis singkat untuk mengajarkan topik tertentu, baik oleh instruktur atau siswa. Mengingat bahwa guru dan mahasiswa dapat menggunakan videoscribe untuk membuat animasi papan tulis, ini menunjukkan bahwa videoscribe adalah program untuk menjelaskan dan memahami topic atau materi yang yang disiapkan guru.

Sparkol videoscribe adalah software untuk membuat whiteboard animation. Seperti yang dinyatakan oleh Lindsay (2015:83), videoscribe adalah salah satu cara kecil untuk melakukannya, dengan membantu orang yang tidak terlatih untuk membuat video yang menarik dan mudah diingat. Artinya, videoscribe dapat membantu orang membuat video yang menarik. Sparkol videoscribe adalah salah satu bentuk video, media dengan konsep papan tulis menggunakan gambar tangan dan seolah-olah menggambar atau menulis di papan tulis. Videoscribe Sparkol dapat disajikan dalam bentuk kata-kata, kartun, dan gambar.

Menurut Rasul dkk. (2011:78), alat bantu audiovisual penting dalam sistem pendidikan. Alat bantu audiovisual adalah perangkat yang digunakan di ruang kelas untuk mendorong proses belajar-mengajar dan membuatnya lebih mudah dan menarik. Mereka juga mengatakan bahwa alat bantu audiovisual adalah alat terbaik untuk mengefektifkan pengajaran. Begitu juga dengan sparkol videoscribe yang berbentuk audiovisual, dengan karakteristiknya yang unik, sparkol videoscribe dapat menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik, sehingga mahasiswa dapat menikmati proses pembelajaran.

Tidak diragukan lagi, kemajuan teknologi memiliki peran signifikan dalam perubahan yang menghasilkan hal-hal baru dan secara tidak langsung mempengaruhi masyarakat (Sujarwo, dkk., 2020; Sukmawati, dkk., 2022; Asdar, dkk., 2023; Nurhikmah, dkk., 2023; Sasabone, dkk., 2023). Membangun dan memelihara organisasi sosial kepemudaan berbasis teknologi informasi membutuhkan kerjasama dari semua pemangku kepentingan. Berbagai inisiatif dapat diambil untuk meningkatkan pemahaman teknologi informasi, dalam hal ini, bagaimana menggunakan alat Sparkol VideoScribe untuk mengekspresikan persyaratan presentasi melalui gambar media yang digabungkan menjadi video (Kustian, dkk., 2019).

Pemanfaatan teknologi media aplikasi Sparkol Videoscribe tidak hanya digunakan dalam proses pembelajaran di prodi teknologi pendidikan tetapi dalam dibutuhkan pelatihan kepada

mahasiswa non teknologi pendidikan terutama mahasiswa PPG untuk membuat presentasi yang unik, inovatif, dan menumbuhkan kreatifitas karang taruna yang langsung dapat di proses dalam bentuk video animasi yang banyak penggunaannya memanfaatkan aplikasi ini untuk disampaikan sebagai media komunikasi, dari pemberi ke penerima informasi.

### ***Identifikasi dan Perumusan Masalah***

Pemanfaatan media TIK dalam bidang pendidikan dapat mendukung pembelajaran, yang penting tidak hanya untuk meningkatkan efektifitas dan kualitas pembelajaran tetapi juga untuk meningkatkan penguasaan TIK baik bagi guru maupun siswa sebagai bekal hidup di era teknologi yang berubah dan berkembang dengan cepat. Pemanfaatan dan pemberdayaan media TIK, khususnya teknologi multimedia, dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran yang diprediksi akan menghasilkan kepuasan mahasiswa .

Menanggapi permasalahan ini, maka dosen-dosen Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Makassar mengadakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat secara online tema "pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis sparkol video scribe secara online untuk mahasiswa PPG UNM Makassar". Dalam kegiatan PKM ini dibahas tentang merancang media pembelajaran berbasis video scribe sparkol.

Video scribe sparkol merupakan software yang bisa digunakan dalam membuat design animasi berlatar putih. Software ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh Sparkol (salah satu perusahaan yang ada di Inggris). Menurut Sparkol, Video Scribe adalah cara unik untuk membuat animasi video yang menarik dengan cepat dan mudah. Video Scribe Sparkol adalah perangkat lunak yang berlatar putih yang berisikan narasi dan biasanya digunakan untuk mendesain sebuah program animasi yang dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran (Sarafati, et al., 2020).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka tujuan dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah untuk memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis sparkol video scribe secara online untuk mahasiswa PPG UNM Makassar.

### **Metode**

#### **A. Lokasi Pengabdian**

Kegiatan PKM ini di laksanakan di Universitas Negeri Makassar dan peserta kegiatan PKM adalah mahasiswa PPG UNM Makassar.

#### **B. Metode Kegiatan**

Pelatihan Penggunaan sparkol video scribe secara online untuk mahasiswa PPG UNM Makassar" Kegiatan ini merupakan salah satu bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat akan kesadaran dan pentingnya penggunaan sparkol video scribe.

Karena jumlah siswa yang sangat banyak, tidak mungkin untuk menyelesaikan latihan ini dalam satu sesi. Kegiatan ini dilakukan dalam beberapa sesi mengingat jumlah mahasiswa yang cukup besar dan tidak memungkinkan dilaksanakan dilaksanakan sekaligus dalam 1 sesi. Setiap sesi diikuti oleh 37 mahasiswa. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari senin, 17 Juli 2023 secara online (ZOOM). Lima dosen berperan sebagai pemateri dan pembantu instalasi di setiap sesi kegiatan ini, dan beberapa mahasiswa mendampingi selama kegiatan pelatihan.

#### **C. Langkah-langkah Kegiatan**

Kegiatan ini dilaksanakan pada mahasiswa PPG UNM Makassar. Adapun kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1. Pembukaan.

2. Memaparkan materi diikuti praktek langsung oleh semua peserta pelatihan.
3. Mengambil dokumentasi dengan Dosen dan mahasiswa.

D. Instansi / Organisasi terkait:

1. Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PPG) UNM Makassar
2. Mahasiswa Teknologi Pendidikan UNM Makassar.
3. Dosen Universitas Negeri Makassar sebagai pemateri

### Hasil Dan Pembahasan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan dan disajikan dalam bentuk workshop menggunakan aplikasi Sparkol Videoscribe bagi mahasiswa. Kegiatan ini dilakukan dalam beberapa sesi mengingat jumlah mahasiswa yang cukup besar dan tidak memungkinkan dilaksanakan dilaksanakan sekaligus dalam 1 sesi. Setiap sesi diikuti oleh 37 mahasiswa PPG UNM Makassar. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari senin, 17 Juli 2023 secara online (ZOOM). Setiap sesi pada kegiatan ini melibatkan lima dosen sebagai pemateri dan sebagai asisten instalasi, serta beberapa mahasiswa yang turut membantu selama pelaksanaan workshop.

Karena waktu pelaksanaan yang singkat dan sedikitnya peserta yang terlambat mengikuti pelatihan, maka kegiatan PkM dilaksanakan selama tiga jam. Namun, solusi telah ditemukan untuk semua masalah yang muncul, termasuk membantu siswa dalam proses pelatihan dan mendampingi peserta ketika masalah dengan teknologi berkembang sehingga pelatihan dapat berjalan dengan sukses dan tanpa hambatan.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan dalam tiga tahap. Pertama, mahasiswa diperkenalkan dengan aplikasi Sparkol Videoscribe. Selain itu, mahasiswa juga diberi pengetahuan tentang tujuan menggunakan aplikasi Sparkol Videoscribe. Tahap ke dua, mahasiswa dituntun untuk melakukan instalasi aplikasi Sparkol Videoscribe sampai siap digunakan. Selama proses instalasi, mahasiswa di damping oleh beberapa dosen yang membantu mereka ketika ada kendala agar waktu yang digunakan lebih efisien. Setelah selesai melakukan instalasi, pada tahap ke tiga mahasiswa praktek menggunakan aplikasi Sparkol Videoscribe.

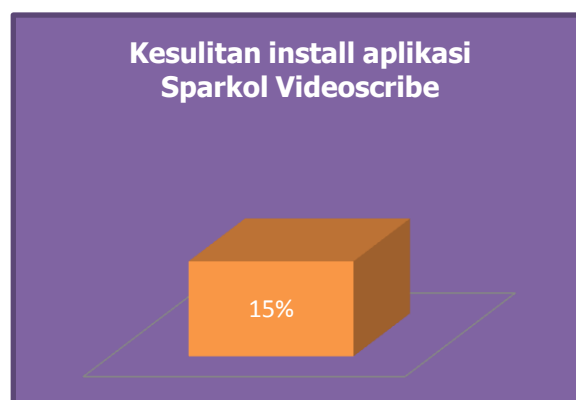


Figure 1: Tingkat Kesulitan mahasiswa pada saat install aplikasi Sparkol

Berdasarkan data di peroleh pada figure 1 menunjukkan bahwa ditinjau dari proses install aplikasi Sparkol Videoscribe, terdapat 15% peserta mengalami kesulitan pada saat mengikuti

Pelatihan penggunaan aplikasi Sparkol Videoscribe pada peserta kegiatan PKM mahasiswa PPG UNM Makassar.

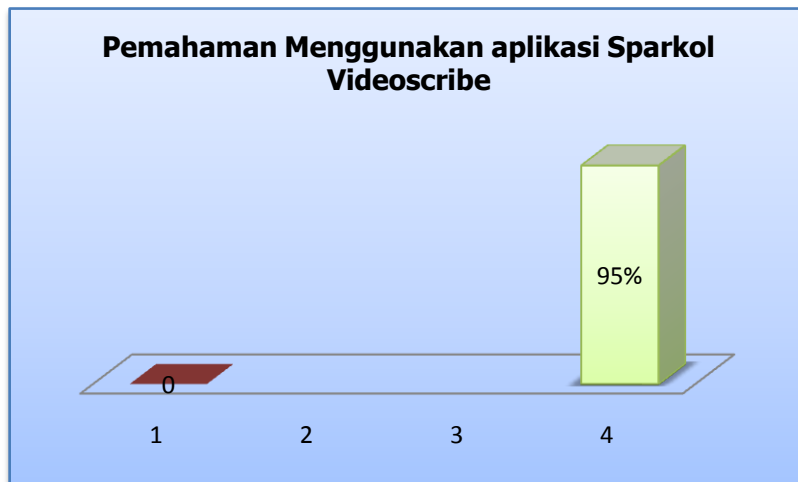
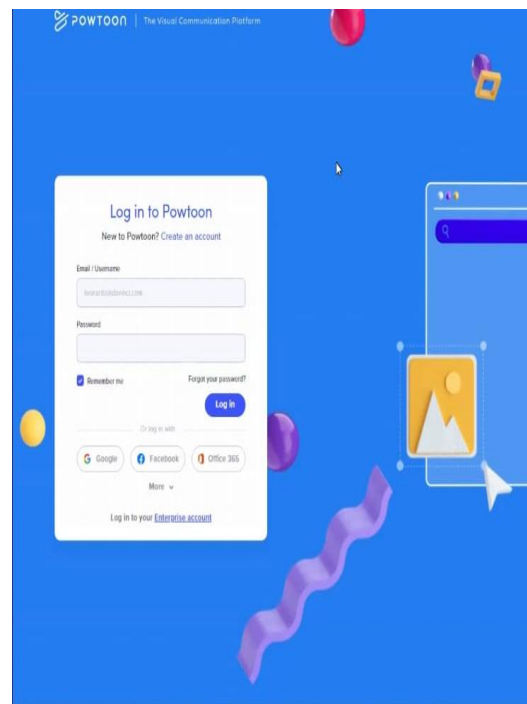
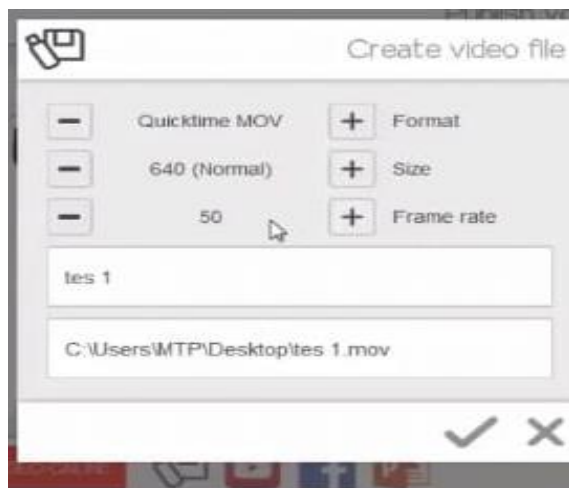
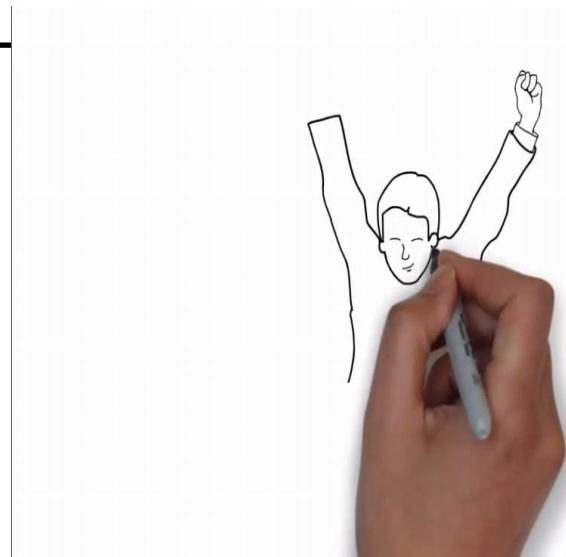
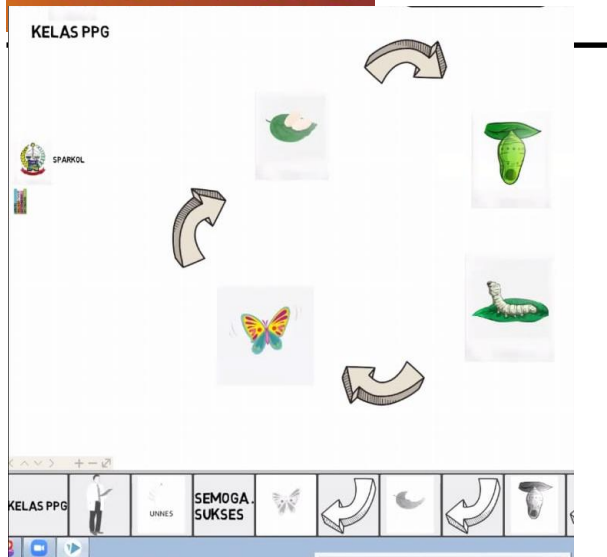


Figure 2: Tingkat pemahaman mahasiswa menggunakan aplikasi Sparkol Videoscribe  
Berdasarkan data pada figure 2 menunjukkan bahwa kemampuan aplikasi Sparkol Videoscribe sebanyak 95% telah dapat menggunakannya, serta peserta tertarik menggunakan aplikasi Sparkol Videoscribe pada peserta kegiatan PKM mahasiswa PPG UNM Makassar.



# PROFICIO



Gambar: Kegiatan Pemaparan materi, Diskusi, Tanya jawab dan Praktek

Setelah pemaparan atau pengenalan menggunakan aplikasi Sparkol Videoscribe pada peserta kegiatan PKM mahasiswa PPG UNM Makassar, selanjutnya ditampilkan informasi keunggulan aplikasi tersebut. Dimulai dengan diskusi mengapa Anda harus menggunakan Sparkol Videoscribe, lanjutkan ke diskusi tentang perbedaan aplikasi Sparkol Videoscribe dari

aplikasi lainnya. dan diakhiri dengan pembahasan tentang manfaat Sparkol Videoscribe peserta kegiatan PKM mahasiswa PPG UNM Makassar.

Hasil dari sosialisasi ini adalah menambah wawasan peserta dengan menggunakan komputer yang didukung oleh internet serta mode offline dimana aplikasi Sparkol Videoscribe dapat digunakan sebagai media pembuatan video animasi berbasis presentasi Kustian, N., Hidayatullah, R. S., & Ridwan, R. (2019). menunjukkan tanda-tanda sentimen positif dalam diri siswa seperti, kerjasama dalam bidang, toleransi sedangkan media pembelajaran yang digunakan tes ini adalah video scribe sparkol yang dapat memudahkan guru untuk menyampaikan informasi dan akan meningkatkan motivasi untuk belajar (Sudrajad, F. B., & Hardinto, 2018). Kegiatan ini menambah pengetahuan guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi Sparkol Videoscribe. Dari hasil post test peserta pelatihan dengan skor rata-rata sekitar 74,69 dari skor pretest awal yaitu: 48,44 maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pengetahuan guru selama pelatihan pembuatan media pembelajaran digital (Sitompul., dkk., 2023). Pelaksanaan layanan ini memberikan hasil sebagai berikut: (1) Peserta dapat menggunakan aplikasi Sparkol Videoscribe; (2) Peserta mampu membuat media pembelajaran berbasis Sparkol Videoscribe; dan (3) Peserta mampu menggunakan media pembelajaran yang telah dibuat (Istiqomah, dkk., 2021). Dari kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa pengetahuan dan pemahaman guru SD dalam mendesain media Sparkol VideoScribe mengalami peningkatan dan peserta memberikan penilaian positif dalam penyelenggaraan pelatihan tersebut (Umayah, & Fajrun, 2023).

Pemanfaatan teknologi media aplikasi Sparkol Videoscribe tidak hanya digunakan dalam proses pembelajaran di prodi teknologi pendidikan tetapi dalam dibutuhkan pelatihan kepada mahasiswa non teknologi pendidikan terutama mahasiswa PPG untuk membuat presentasi yang unik, inovatif, dan menumbuhkan kreatifitas karang taruna yang langsung dapat di proses dalam bentuk video animasi yang banyak penggunaannya memanfaatkan aplikasi ini untuk disampaikan sebagai media komunikasi, dari pemberi ke penerima informasi.

Faktor penghambat juga ditemukan dalam kegiatan ini, diantaranya masih banyak peserta yang masih asing dengan media Sparkol VideoScribe, sehingga materi pelatihan diawali dengan pengenalan media Sparkol VideoScribe beserta kelebihan dan kekurangannya; keterbatasan waktu yang dimiliki instruktur mengingat waktu yang digunakan hanya tiga jam, dan ada yang datang terlambat sehingga harus mengulang mendampingi dan banyaknya instruktur lain yang akan menyediakan agar peserta dapat diandalkan saat menghasilkan media Sparkol VideoScribe, pelatihan masih perlu dilanjutkan.

Berikut adalah beberapa luaran dari kegiatan tersebut: 1) Kehadiran jumlah peserta pelatihan yang dimaksud; 2) Pencapaian tujuan pelatihan; 3) Keberhasilan target material yang direncanakan; dan 4) Kemahiran peserta dalam materi pelajaran yang diperlukan untuk membuat instrumen evaluasi. Kegiatan PKM ini membantu peserta menjadi lebih termotivasi akan berbagai sumber belajar berbasis teknologi yang tersedia saat ini, banyak di antaranya masih kurang dimanfaatkan dan mudah dibuat seperti penerapan media Sparkol VideoScribe.

### **Kesimpulan**

Pelatihan ini merupakan salah satu wujud kegiatan PKM. Pelatihan yang dilakukan secara online ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada peserta kegiatan yaitu mahasiswa PPG UNM Makassar mengenai penggunaan aplikasi Sparkol Videoscribe agar mahasiswa dapat membuat media pembelajaran berbasis video animasi. Media videoscribe Sparkol mendorong minat, motivasi, keaktifan mahasiswa, dan mampu menarik perhatian mahasiswa. Dari hasil diatas, media videoscribe sparkol memberikan kontribusi dalam pembelajaran storytelling pada mahasiswa dan guru di kelas.

### **Saran**

Setelah melakukan pengabdian ini, penulis memberikan beberapa poin saran sebagai berikut:

1. Mahasiswa khususnya yang masih aktif dalam proses belajar mengajar tetap mendalami pembuatan Media videoscribe Sparkol.
2. Mahasiswa perlu diajarkan bagaimana mencari video animasi yang berkualitas dan bagaimana menerapkan Media videoscribe Sparkol dalam proses pembelajaran di abad ke 21 ini.

### **Ucapan Terima Kasih**

Alhamdulillah, berkat kesempatan dan dukungan dari pihak-pihak yang terkait yaitu Universitas Negeri Makassar, kami ucapkan terimakasih kepada mahasiswa PPG UNM Makassar, yang telah bersedia dan meluangkan waktunya untuk mengikuti pelatihan ini dengan baik.

### **Daftar Pustaka**

- Almatiana, D., Astuti, D. S., & Ramadhiyanti, Y. (2021). A systematic review of sparkol videoscribe media in teaching writing skill. *Journal of English Language Teaching and Education (JELTE)*, 2(1).
- Asdar, Yuriatson Jubhari, Taufiq Natsir, A.Vivit Anggreani, Luana Sasabone, & Tuan Nordin bin Tuan Kechik. (2023). Strengthening Character Education Based on Online Learning for University Students Pasca Covid-19. *IJOLEH : International Journal of Education and Humanities*, 2(1), 35–42. <https://doi.org/10.56314/ijoleh.v2i1>
- Istiqomah, I., Agustito, D., Sulistyowati, F., Yuliani, R., & Irsyad, M. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe untuk Meningkatkan Kemampuan 3N (Niteni, Nirokke, Nambahi). *Community Empowerment*, 6(3), 464-471.
- Kustian, N., Hidayatullah, R. S., & Ridwan, R. (2019). Sosialisasi Pemanfaatan Aplikasi Sparkol Videoscribe dalam Pembuatan Bahan Presentasi pada Karang Taruna. *Jurnal PKM (Pengabdian kepada Masyarakat)*, 2(01), 38-51.
- Lindsay, F. (2015). *The Seven Pillars of Storytelling*. Bristol: Sparkol Book
- Luana Sasabone, Yuriatson Jubhari, Anwar Taufiq, Tuan Nordin bin Tuan Kechik, & Nurul Amaliah. (2023). Applying Google Classroom As An Instructional Technology Media In Improving Students' Reading For English For Specific Purposes (ESP). *EDULEC : EDUCATION, LANGUAGE AND CULTURE JOURNAL*, 3(1), 110–119. <https://doi.org/10.56314/edulec.v3i1>
- Nurhikmah, H., Hakim, A., Muin, A., & Ramli, A. M. (2019, December). Define the Scope and Identify Learner Characteristics Computer Based Test (CBT) for Junior High School Students in Makassar. In *International Conference on Education Technology (ICoET 2019)* (pp. 320-324). Atlantis Press.
- Nurhikmah H, N. H., Hakim, A., Kuswadi, D., Sulfianti, S., & Sujarwo, S. (2021). Developing Online Teaching Materials for Science Subject During Covid-19 Era. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 6(8), 1198-1206.



- Nurhikmah, N., Arnidah, A., & Hasfat, H. (2021). The Development Of Multimedia-Based Digital Simulation E-Book For Vocational Schools. *Jurnal Of Educational Science and Technology*, 7(1), 84-96.
- Nurhikmah H, Abdul Saman, Pattaufi, S., & Mawarni, S. (2023). Blended Learning and Computers Self-efficacy Towards Students Learning Outcomes. *Proceedings of the Unima International Conference on Social Sciences and Humanities (UNICSSH 2022)*, 1, 106-114. <https://doi.org/10.2991/978-2-494069-35-0>
- Rasul, S., Bukhsh, Q., and Batool, S. (2011). A Study to Analyze the Effectiveness of Audio Visual Aids in Teaching Learning Process at University Level. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 78-81
- Safarati, N., Rahma, R., Fatimah, F., & Sharfina, S. (2020). Pelatihan inovasi pembelajaran menghadapi masa pandemic covid-19. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 240-245.
- Sitompul, N., Wijaya, V., Wahyuni, S., & Mulyanto, U. H. (2023). Peran Perguruan Tinggi Dalam Pengembangan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Digital Berbasis Sparkol Videoscribe. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 252-260.
- Sudrajad, F. B., & Hardinto, P. (2018). The Application Teams Games Tournaments and Media Learning Sparkol Video Scribe to Increase Motivation and Study Results. *Classroom Action Research Journal (CARJO)*, 1(3), 125-132.
- Sujarwo, S., Sukmawati, S., Asdar, A., Siradjuddin, S., & Ariani, N. (2020). University Students' Perception on the Verbal Interaction through WhatsApp Chat Group. *Al-Ta Lim Journal*, 27(3), 250-257. <https://doi.org/10.15548/jt.v27i3.633>
- Sukmawati, S., Sujarwo, S., Soepriadi, D. N., & Amaliah, N. (2022). Online English Language Teaching in the Midst of Covid-19 Pandemic: Non EFL Students' Feedback and Response. *Al-Ta Lim Journal*, 29(1), 62-69. <https://doi.org/10.15548/jt.v29i1.732>
- Suraya, S., Fatkhiyah, E., & Suseno, H. P. (2019). Pendampingan Kegiatan Program Kemitraan Masyarakat Dengan Pembuatan Bahan Ajar Aplikasi Video Scribe Pada Guru Di Sd Muhammdiyah Pandes Bantul. *Jurnal Abdimas PHB: Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif Humanis Brainstorming*, 2(2), 42-50.
- Suyanti, S., & Purnomo, C. (2019). Simulasi Pelayanan Terminal Petikemas dalam Bidang Receiving Cargo Berbasis Software Sparkol Videoscribe. *Majalah Ilmiah Bahari Jogja*, 17(2), 63-74.
- Syamsinar, S., Marlina, R., Taqlidul, A., Mas' ud, B., & Selvianah, S. (2020). Pengabdian Pelatihan Media Pembelajaran Hot Potatoes Bagi Guru Di Madrasah Aliyah Ddi Ihyaul Ulum Baruga Majene. *Abdimas Toddopuli: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(2), 117-124.
- Umayah, U., & Fajrun, A. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Video Scribe Untuk Guru Sekolah Dasar. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2).
- Wicaksono, A. B., Chasanah, A. N., Franita, Y., & Khasna, I. N. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Bagi Guru Mts Di Kota Magelang. *Indonesian Journal of Community Service*, 1(1), 1-6.