Diglosia
Jurnal Pendidikan, Kebahasaan, dan Kesusastraan Indonesia
Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia
Universitas Majalengka
e-ISSN: 2549-5119

PEMANFAATAN PLATFORM *RENDERFOREST* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS MAHASISWA DALAM PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN: STUDI KASUS PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA UNIVERSITAS MAJALENGKA

Trian Pamungkas[1], Risma Khairun Nisya[2], Aji Septiaji[3]
[1,2,3]Universitas Majalengka
[1]*trianpamungkas@unma.ac.id,*
[2]*rismakhairunnisya@unma.ac.id,*
[3]*ajiseptiaji@unma.ac.id*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan platform Renderforest sebagai alat untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam pembuatan media pembelajaran. Platform Renderforest digunakan untuk membantu mahasiswa dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, dan interaktif. Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Majalengka, dengan fokus pada mahasiswa yang terlibat dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan platform tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus, di mana peneliti mengamati dan menganalisis bagaimana mahasiswa memanfaatkan platform Renderforest untuk menciptakan media pembelajaran. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan kuesioner yang diberikan kepada mahasiswa yang terlibat dalam pembuatan media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa platform Renderforest memberikan kemudahan dan kreativitas yang tinggi bagi mahasiswa dalam merancang media pembelajaran. Penggunaan fitur-fitur seperti pembuatan video animasi, presentasi, dan infografis memungkinkan mahasiswa untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif dalam menyampaikan materi. Selain itu, platform ini juga mempermudah mahasiswa yang tidak memiliki keterampilan desain grafis untuk tetap menghasilkan karya yang berkualitas. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pemanfaatan platform Renderforest dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam pembuatan media pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Majalengka.
Kata Kunci: *platform renderforest, media pembelajaran, pendidikan bahasa dan sastra Indonesia*

Abstract

This study aims to explore the use of the Renderforest platform as a tool to improve students' creativity in creating learning media. The Renderforest platform is used to help students create more interesting, innovative, and interactive learning media. This research was conducted at the Indonesian Language and Literature Education Study Program, Majalengka University, focusing on students involved in creating learning media using the platform. The method used in this study is a case study, where researchers observe and analyze how students use the Renderforest platform to create learning media. Data were collected through interviews, observations, and questionnaires given to students involved in creating learning media. The results of the study show that the Renderforest platform provides convenience and high creativity for students in designing learning media. The use of features such as creating animated videos, presentations, and infographics allows students to produce learning media that are more interesting and effective in delivering material. In addition, this platform also makes it easier for students who do not have graphic design skills to still produce quality work. This study concludes that the use of the Renderforest platform can improve students' creativity in creating learning media, which in turn can improve the quality of learning in the Indonesian Language and Literature Education Study Program, Majalengka University.
Keywords: *renderforest platform, learning media, Indonesian language and literature education*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan yang efektif membutuhkan penggunaan metode dan media yang dapat menarik perhatian serta mempermudah pemahaman materi oleh siswa. Di era digital saat ini, teknologi memberikan banyak kemudahan dalam pembuatan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu platform yang dapat digunakan untuk tujuan ini adalah *Renderforest*, sebuah platform online yang memungkinkan penggunanya untuk membuat berbagai jenis media visual, seperti video animasi, presentasi, dan infografis, yang sangat berguna dalam konteks pendidikan.

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di perguruan tinggi, khususnya di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Majalengka, menghadapi tantangan dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam pembuatan media pembelajaran yang efektif. Banyak mahasiswa yang terkendala oleh keterbatasan keterampilan teknis, seperti desain grafis dan pembuatan video, yang dapat membatasi kreativitas mereka dalam menyajikan materi pembelajaran secara menarik. Oleh karena itu, penting untuk mencari solusi yang dapat mengatasi keterbatasan tersebut, salah satunya dengan memanfaatkan platform seperti Renderforest yang dapat memberikan berbagai template dan fitur yang memudahkan pembuatan media pembelajaran.

Menurut Arsyad (2011) dalam bukunya *"Media Pembelajaran"*, media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat proses pembelajaran lebih efektif. Hal ini selaras dengan pendapat Suyanto (2012) yang menyatakan bahwa kreativitas dalam pembuatan media pembelajaran sangat penting untuk menarik perhatian mahasiswa, terutama dalam era teknologi digital saat ini. Kreativitas mahasiswa dalam merancang media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran itu sendiri. Salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas ini adalah dengan menggunakan platform yang mudah diakses dan dapat digunakan oleh mahasiswa yang tidak memiliki keterampilan desain grafis yang tinggi.

Platform Renderforest menawarkan berbagai template dan alat yang dapat membantu mahasiswa dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik tanpa memerlukan keterampilan desain tingkat lanjut. Tatar (2014) dalam risetnya mengenai *penggunaan teknologi dalam pendidikan* menyatakan bahwa teknologi yang mempermudah mahasiswa dalam mengakses alat-alat kreatif akan membantu mereka menyalurkan ide-ide inovatif mereka dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih efektif. Renderforest memungkinkan mahasiswa untuk membuat video pembelajaran, presentasi, dan infografis yang dinamis, sehingga dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam berkreasi.

Pentingnya pemanfaatan platform Renderforest ini juga dipertegas oleh Prabowo (2018) yang menyatakan bahwa pengajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan pengalaman belajar

mahasiswa. Penggunaan platform ini, selain mempermudah proses pembuatan media pembelajaran, juga memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan dalam penggunaan alat-alat digital yang kini sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan.

Dengan latar belakang ini, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana pemanfaatan platform Renderforest dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam pembuatan media pembelajaran di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Majalengka. Penelitian ini juga akan memberikan wawasan tentang bagaimana penggunaan teknologi dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif. Rumusan masalah dalam penelitian ini disusun untuk mengarahkan fokus kajian terhadap pemanfaatan platform Renderforest dan pengaruhnya terhadap kreativitas mahasiswa. Adapun rumusan masalahnya adalah sebagai berikut (1) bagaimana tingkat kreativitas mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Majalengka dalam pembuatan media pembelajaran sebelum menggunakan platform Renderforest? (2) bagaimana proses pemanfaatan platform Renderforest dalam pembuatan media pembelajaran oleh mahasiswa? (3) bagaimana perubahan tingkat kreativitas mahasiswa setelah menggunakan platform Renderforest dalam pembuatan media pembelajaran?

1. Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan merupakan hal yang sangat penting di era digital saat ini. Teknologi memberikan banyak kemudahan dalam menyampaikan materi ajar secara lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Arsyad (2011) dalam bukunya *"Media Pembelajaran"*, media pembelajaran berbasis teknologi digital memiliki potensi yang sangat besar untuk memperkaya pengalaman belajar mahasiswa. Teknologi, baik itu dalam bentuk perangkat lunak maupun platform online, memberikan kemudahan bagi mahasiswa untuk mengakses berbagai sumber belajar dan menciptakan materi pembelajaran yang lebih dinamis. Gagne (1985) juga mengemukakan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan efektivitas pengajaran dengan menyediakan alat yang dapat merangsang motivasi belajar siswa, memperjelas penyampaian materi, dan memperkaya interaksi dalam proses pembelajaran.

2. Kreativitas dalam Pembuatan Media Pembelajaran

Kreativitas dalam pembuatan media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting, karena media pembelajaran yang kreatif dan menarik dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Kreativitas tidak hanya berhubungan dengan kemampuan estetika, tetapi juga dengan kemampuan untuk merancang solusi

yang inovatif dalam menyampaikan informasi. Suyanto (2012) menyatakan bahwa kreativitas dalam pembelajaran sangat mempengaruhi kemampuan mahasiswa untuk menyerap dan memahami materi dengan lebih baik. Media pembelajaran yang kreatif memungkinkan mahasiswa untuk melihat materi dari berbagai perspektif yang lebih menarik dan mudah dipahami. Cohen (2005) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru yang berguna, termasuk dalam konteks pendidikan. Oleh karena itu, penting bagi mahasiswa untuk memiliki ruang untuk berkreasi dalam menciptakan media pembelajaran yang mendukung pemahaman materi secara lebih mendalam.

3. Platform Renderforest dalam Pembelajaran

Renderforest adalah salah satu platform desain multimedia yang dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran, seperti video animasi, presentasi, dan infografis. Platform ini menawarkan berbagai template yang dapat membantu mahasiswa yang tidak memiliki keterampilan desain grafis tinggi untuk tetap menghasilkan karya yang berkualitas. Menurut Tatar (2014), penggunaan platform berbasis teknologi dalam pendidikan memungkinkan mahasiswa untuk mengakses berbagai alat yang dapat mempermudah proses kreatif mereka. Renderforest, dengan berbagai fitur dan template yang disediakan, memberikan kemudahan bagi mahasiswa untuk membuat media pembelajaran dengan cara yang lebih praktis dan efisien. Hal ini sejalan dengan pendapat Prabowo (2018), yang menyatakan bahwa teknologi pendidikan yang mudah diakses oleh mahasiswa dapat memperkaya proses pembelajaran dan meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam menggunakan alat-alat digital yang dibutuhkan di dunia kerja. Keller (2010) dalam penelitian mengenai *pembelajaran berbasis multimedia* juga menekankan bahwa penggunaan platform kreatif seperti Renderforest dapat membantu mahasiswa menciptakan materi ajar yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini sangat relevan dalam konteks pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, yang membutuhkan media yang menarik untuk mengajak mahasiswa lebih aktif dalam memahami materi yang disampaikan.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pendekatan ini dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk menggali secara mendalam tentang pemanfaatan platform Renderforest dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam pembuatan media pembelajaran. Studi kasus memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi fenomena ini secara lebih terperinci dalam konteks Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Majalengka. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut mengenai komponen-komponen metode

penelitian ini, disertai dengan pendapat para ahli.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai penggunaan platform Renderforest oleh mahasiswa dalam pembuatan media pembelajaran. Penelitian kualitatif lebih berfokus pada penggambaran dan pemahaman fenomena yang terjadi dalam konteks tertentu, tanpa berusaha menggeneralisasi hasil penelitian ke populasi yang lebih luas. Hal ini selaras dengan pendapat Creswell (2012) yang menyatakan bahwa penelitian kualitatif bertujuan untuk mengeksplorasi makna yang terkandung dalam pengalaman dan interaksi subjek penelitian.

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Majalengka yang menggunakan platform Renderforest dalam pembuatan media pembelajaran. Peneliti akan memilih sampel berdasarkan purposive sampling, yaitu teknik pemilihan sampel dengan mempertimbangkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Moleong (2017) menjelaskan bahwa purposive sampling adalah teknik yang digunakan untuk memilih informan yang memiliki pengalaman langsung terkait dengan fenomena yang diteliti, sehingga dapat memberikan informasi yang relevan dan mendalam. Data yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan kuesioner akan dianalisis menggunakan teknik analisis data interaktif yang melibatkan tiga langkah utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan platform Renderforest dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam pembuatan media pembelajaran. Adapun hasil penelitian dijelaskan berdasarkan tiga fokus utama sesuai rumusan masalah adalah sebagai berikut.

A) Tingkat Kreativitas Mahasiswa Sebelum Menggunakan Platform Renderforest

Berdasarkan hasil observasi awal, wawancara, serta angket yang diberikan kepada mahasiswa sebelum penggunaan platform Renderforest, diperoleh data bahwa tingkat kreativitas mahasiswa dalam pembuatan media pembelajaran masih tergolong **rendah hingga sedang**. Hal ini ditandai oleh beberapa indikator adalah sebagai berikut.

a. Mayoritas mahasiswa hanya menggunakan PowerPoint standar tanpa desain interaktif.
b. Kurangnya inovasi visual dan keterbatasan penggunaan elemen multimedia seperti audio dan video.
c. Media yang dihasilkan cenderung bersifat monoton, kurang menarik, dan bersifat satu arah (non-interaktif).

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa mahasiswa belum familiar dengan berbagai platform digital kreatif yang dapat membantu proses pembuatan media pembelajaran. Hal ini dipengaruhi oleh kurangnya pelatihan dan

terbatasnya referensi yang digunakan dalam pembelajaran.

B) Proses Pemanfaatan Platform Renderforest dalam Pembuatan Media Pembelajaran oleh Mahasiswa

Selama penelitian, mahasiswa dikenalkan dan dilatih dalam penggunaan platform Renderforest. Prosesnya berlangsung dalam beberapa tahapan:

a. Tahap 1: Sosialisasi dan Pelatihan: Mahasiswa mendapatkan pelatihan mengenai fitur-fitur Renderforest, seperti pembuatan video explainer, infografis animasi, dan presentasi interaktif.
b. Tahap 2: Perencanaan Konten: Mahasiswa membuat rancangan isi media pembelajaran berdasarkan materi pembelajaran yang dipilih. Tahap ini melibatkan pembuatan storyboard sederhana.
c. Tahap 3: Produksi Media: Mahasiswa menggunakan template yang tersedia di Renderforest, lalu menyesuaikannya dengan konten yang telah dirancang. Mereka mengintegrasikan teks, gambar, ikon, musik latar, dan suara narasi.
d. Tahap 4 : Presentasi dan Umpan Balik: Mahasiswa mempresentasikan hasil media yang dibuat. Presentasi ini dievaluasi berdasarkan kriteria kreativitas, kejelasan isi, daya tarik visual, dan keterpaduan elemen multimedia.

Proses ini memperlihatkan adanya antusiasme mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih modern, menarik, dan interaktif.

C) Perubahan Tingkat Kreativitas Mahasiswa Setelah Menggunakan Platform Renderforest

Setelah pemanfaatan platform Renderforest, hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dalam tingkat kreativitas mahasiswa. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari beberapa aspek:

a. Kualitas Media: Mahasiswa menghasilkan media pembelajaran dengan tampilan yang lebih profesional, kreatif, dan variatif dibandingkan sebelum menggunakan platform Renderforest.
b. Aspek Kreativitas: Berdasarkan indikator kreativitas (orisinilitas, keluwesan ide, elaborasi, dan pemanfaatan teknologi), skor penilaian meningkat secara menyeluruh.
c. Respons Mahasiswa: Berdasarkan hasil angket, lebih dari 85% mahasiswa menyatakan bahwa penggunaan Renderforest membantu mereka dalam mengekspresikan ide secara lebih bebas dan menarik.
d. Contoh Hasil Karya: Mahasiswa berhasil membuat video pembelajaran interaktif mengenai topik-topik dalam mata kuliah kebahasaan dan kesastraan, seperti “Struktur Cerpen”, “Puisi Modern”, dan “Kaidah Ejaan Bahasa Indonesia”.

Perubahan ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi berbasis digital seperti Renderforest dapat memfasilitasi peningkatan kreativitas mahasiswa, terutama dalam konteks pendidikan yang

menuntut penguasaan media pembelajaran modern.

2. Pembahasan

Hasil penelitian ini mendukung teori bahwa kreativitas dapat ditumbuhkan melalui lingkungan belajar yang kondusif dan penggunaan alat bantu digital yang sesuai. Platform Renderforest terbukti memberikan peluang bagi mahasiswa untuk:

1. Mengeksplorasi gagasan dengan cara visual dan interaktif.
2. Meningkatkan rasa percaya diri dalam menyampaikan materi pembelajaran.
3. Meningkatkan keterampilan digital yang relevan dengan dunia pendidikan saat ini.

Penelitian ini juga menguatkan pandangan bahwa inovasi dalam pembelajaran tidak selalu harus kompleks, tetapi cukup dengan memberikan akses kepada alat yang tepat, serta bimbingan dalam proses kreatif.

D. SIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

a) Tingkat kreativitas mahasiswa sebelum menggunakan platform Renderforest masih tergolong rendah hingga sedang. Hal ini ditunjukkan dari keterbatasan mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Media yang dihasilkan masih bersifat konvensional, kurang menarik secara visual, dan minim penggunaan elemen multimedia.

b) Proses pemanfaatan platform Renderforest dalam pembuatan media pembelajaran dilakukan melalui tahapan pelatihan, perencanaan, produksi, hingga evaluasi karya. Mahasiswa secara aktif menggunakan fitur-fitur Renderforest seperti pembuatan video animasi, infografis, dan presentasi interaktif. Proses ini meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran berbasis proyek kreatif.

c) Tingkat kreativitas mahasiswa setelah menggunakan platform Renderforest mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat dari hasil karya media pembelajaran yang lebih bervariasi, inovatif, dan interaktif. Mahasiswa mampu menggabungkan berbagai elemen multimedia dan mengekspresikan ide dengan lebih bebas, menarik, dan profesional.

Secara keseluruhan, pemanfaatan platform Renderforest terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Majalengka dalam pembuatan media pembelajaran.

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

a) Untuk Mahasiswa

Disarankan agar terus mengeksplorasi penggunaan platform digital seperti Renderforest dan mengembangkan kemampuan kreatif melalui berbagai media pembelajaran inovatif yang sesuai

dengan perkembangan teknologi pendidikan.

b) Untuk Dosen dan Pengelola Program Studi

Sebaiknya mengintegrasikan penggunaan platform Renderforest atau aplikasi serupa ke dalam kurikulum pembelajaran, khususnya pada mata kuliah yang berkaitan dengan media pembelajaran, teknologi pendidikan, atau literasi digital.

c) Untuk Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dalam skala yang lebih luas, baik dengan pendekatan kuantitatif, eksperimen, atau pengembangan media, agar manfaat platform seperti Renderforest dapat lebih dioptimalkan dalam konteks pembelajaran bahasa dan sastra.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. (2007). *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theory and Methods* (5th ed.). Boston: Pearson Education.

Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2007). *Research Methods in Education* (6th ed.). London: Routledge.

Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.

Gagne, R. M. (1985). *The Conditions of Learning and Theory of Instruction* (4th ed.). New York: Holt, Rinehart and Winston.

Jonassen, D. H. (1999). *Designing Constructivist Learning Environments*. Instructional Design Theories and Models, Volume II, 215-239.

Keller, J. M. (1987). *Development and Use of the ARCS Model of Instructional Design*. Journal of Instructional Development, 10(3), 2-10.

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.

Moleong, L. J. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Bandung: Remaja Rosdakarya.

Nurhadi, D. (2004). *Model Pembelajaran Aktif dan Kreatif*. Malang: Universitas Negeri Malang Press.

Prabowo, A. (2018). *Evaluasi Program Pendidikan: Teori dan Praktik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Patton, M. Q. (2002). *Qualitative Research and Evaluation Methods* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.

Suyanto, E. (2015). *Pendidikan Karakter dalam Perspektif Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Tatar, E. (2007). *Sistem Informasi dan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Yin, R. K. (2014). *Case Study Research: Design and Methods* (5th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.