

**PEMANFAATAN APLIKASI VIDEOSCRIBE, INSHOT, KINE MASTER,
CAPCUT SEBAGAI MEDIA INOVATIF UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN PESERTA DIDIK PADA MATERI CERPEN DAN
HIKAYAT**

Ai Novemia Putri

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Majalengka

Novemiapratiwi5@gmail.com

ABSTRAK

Masalah penelitian ini ditemukan pada hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di salah satu sekolah menengah atas (SMA) atau sekolah menengah kejuruan (SMK). Bahwasaya permasalahan telah disimpulkan yaitu teletak pada Guru. Pembelajaran saat ini memerlukan media yang menarik. Pada saat sekarang proses pembelajaran sudah harus mulai ada inovasi yang menarik. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kepustakaan. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis isi. Pembelajaran saat ini memerlukan media yang menarik. Pengajar atau pendidik memiliki peran penting dalam menentukan efektifitas pembelajaran. Efektif tidaknya pembelajaran dapat diukur dari hasil belajar peserta didik. Penilaian dan pengukuran hasil belajar siswa akan mempengaruhi langkah-langkah selanjutnya yang diambil seorang guru dalam mengembangkan kegiatan belajar mengajar. Dalam hal ini, Agar pembelajaran efektif, pendidik harus mampu memberikan materi atau penjelasan dan intruksi atau perintah kepada peserta didik secara jelas sehingga hasil belajar lebih baik. Kejelasan penyampaian materi dalam pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran.

Kata kunci : *pembelajaran, guru, inovasi, metode, media*

PENDAHULUAN

Seperti yang kita tau bahwa keberhasilan pendidikan tergantung dari beberapa faktor, antara lain siswa itu sendiri, materi pelajaran, media pelajaran, guru dan orang tua, paling tidak guru harus menguasai materi yang diajarkan dan terampil dalam menyajikannya. Pada penelitian ini di temukan satu masalah kurang efektifnya media pembelajaran, maka dari itu peneliti akan membahas macam-macam media inovatif untuk meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang SMA. Di samping itu, hasil belajar yang dimiliki setiap peserta didik berbeda-beda. Efektif tidaknya pembelajaran dapat diukur dari hasil belajar peserta didik.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Matondang dkk (2019) yang mengatakan bahwa penilaian dan pengukuran hasil belajar siswa akan mempengaruhi langkah-langkah selanjutnya yang diambil seorang guru dalam mengembangkan kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar peserta didik sesuai dengan tingkat penguasaan materi pelajaran dinyatakan dalam bentuk nilai atau raport di setiap bidang studi setelah mengalami proses belajar mengajar. Hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan hasil yang telah dicapai oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil ini dapat dilihat dari evaluasi yang merupakan nilai yang menunjukkan keberhasilan siswa dalam memahami setiap kompetensi dasar Bahasa Indonesia.

Riset yang dilakukan oleh lembaga *We Are Social* menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia merupakan sumber daya yang sangat besar dalam mendayagunakan internet. Namun pemanfaatannya masih bersifat hiburan (*entertainment*). Melihat fenomena tersebut, ada baiknya kita sebagai pendidik memanfaatkan teknologi digital untuk memfasilitasi pembelajaran sehingga tidak lagi bersifat konvensional. Berawal dari sebuah kalimat motivasi “secanggih apapun teknologi tidak akan pernah menggantikan peran guru, tetapi guru yang tidak mau belajar teknologi akan tergantikan”. Maka hal ini bisa menjadi awal untuk memulai. Guru dapat menuangkan ide kreatif untuk mengembangkan teknologi digital yang diadaptasi untuk pembelajaran dan edukasi.

Media pembelajaran yang berhasil adalah yang dapat mengubah perilaku peserta didik (*behavior change*) serta meningkatkan hasil belajar peserta didik tertentu. Keberhasilan penggunaan media pembelajaran tidak terlepas dari bagaimana media itu direncanakan dengan baik. Penggunaan media yang efektif diperlukan analisis yang komprehensif dengan memperhatikan berbagai aspek, antara lain tujuan, kondisi peserta didik, fasilitas pendukung, waktu yang tersedia, dan kemampuan guru untuk menggunakan dengan tepat. Menurut pendapat Wina Sanjaya (2008), yang mengatakan bahwa faktor yang memengaruhi hasil belajar salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran bermacam-macam.

Media pembelajaran yang dipilih dapat memanfaatkan teknologi komputer berbasis video animasi yang di dalamnya bisa dipadukan antara animasi, grafis, ilustrasi, musik, dan suara penjelasan tentang materi yang diajarkan. Media seperti itu, misalnya videoscribe yang dikembangkan melalui aplikasi Sparkol VideoScribe, selain VideoScribe ada juga aplikasi lain seperti Inshot, Kine Master, Capcut dan lain sebagainya. Manfaat menggunakan media berteknologi digital dalam pembelajaran dapat memperkenalkan ruang kelas pada peluang dan sumber daya yang mungkin peserta didik tidak dapat akses. Pemanfaatan teknologi atau media dalam pembelajaran memiliki tantangan tersendiri. Namun, terlepas dari tantangan-tantangan itu, mengintegrasikan media teknologi digital kedalam pembelajaran merupakan sebuah kebutuhan saat ini.

Menurut Pangondian (2019), pembelajaran agar berhasil, dipengaruhi tiga hal, yaitu (a) teknologi, (b) karakteristik pengajar, dan (c) karakteristik peserta didik. Pengajar atau pendidik memiliki peran penting dalam menentukan efektifitas pembelajaran. Di samping itu menurut Samiharsono dan Hasanah (2017) media pembelajaran terdiri atas (1) alat bantu lihat, (2) alat bantu dengar, dan (3) alat bantu liat-dengar. Perlu diketahui bahwa alat bantu lihat-dengar yang dapat membantu menstimulus indera penglihatan dan indra pendengaran, misalnya televisi dan video. Di samping Perlu kita ketahui bahwa pengenalan media pembelajaran Bahasa Indonesia pada saat ini sangat diperlukan sekali

terhadap peserta didik. Peserta didik saat ini telah matang dalam menguasai media digital, sehingga harus ada sentuhan khusus yang berkaitan dengan materi pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis digital. Berdasarkan hal tersebut bahwa kemajuan dan kemudahan dalam mengakses informasi berbasis digital menjadikan peserta didik harus mampu memiliki kompetensi belajar yang lebih menarik, bervariasi, dan interaktif.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian pada penelitian ini kami menggunakan jenis/pendekatan penelitian yang berupa Studi Kepustakaan (Library Research). Studi kepustakaan merupakan suatu studi yang digunakan dalam mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti dokumen, buku, majalah, kisah-kisah sejarah, dsb (Mardalis:1999).

Studi kepustakaan juga dapat mempelajari berbagai buku referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang sejenis yang berguna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti (Sarwono:2006). Studi kepustakaan juga berarti teknik pengumpulan data dengan melakukan penelaahan terhadap buku, literatur, catatan, serta berbagai laporan yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan (Nazir:1988). Sedangkan menurut ahli lain studi kepustakaan merupakan kajian teoritis, referensi serta literatur ilmiah lainnya yang berkaitan dengan budaya, nilai dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti (Sugiyono:2012).

Prosedur Penelitian

Metode penelitian kepustakaan ini digunakan untuk menyusun konsep mengenai Expressive Writing (EW) yang nantinya dapat digunakan sebagai pijakan dalam mengembangkan langkah-langkah praktis sebagai alternatif pendekatan konseling. Adapun langkah-langkah dalam penelitian kepustakaan menurut Kuhlthau (2002) adalah sebagai berikut :

1. Pemilihan topik

2. Eksplorasi informasi
3. Menentukan fokus penelitian
4. Pengumpulan sumber data
5. Persiapan penyajian data
6. Penyusunan laporan

Sumber Data

Sumber data yang menjadi bahan akan penelitian ini berupa buku, jurnal dan situs internet yang terkait dengan topik yang telah dipilih. Sumber data penelitian ini terdiri dari 5 buku dan 14 jurnal tentang konseling Expressive Writing (EW).

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dokumentasi, yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, buku, makalah atau artikel, jurnal dan sebagainya (Arikunto, 2010). Instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah daftar check-list klasifikasi bahan penelitian, skema/peta penulisan dan format catatan penelitian.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis isi (Content Analysis). Analisis ini digunakan untuk mendapatkan inferensi yang valid dan dapat diteliti ulang berdasarkan konteksnya (Krippendorff, 1993). Dalam analisis ini akan dilakukan proses memilih, membandingkan, menggabungkan dan memilah berbagai pengertian hingga ditemukan yang relevan (Serbaguna, 2005). Untuk menjaga kekelan proses pengkajian dan mencegah serta mengatasi mis² informasi (Kesalahan pengertian manusiawi yang bisa terjadi karena kekurangan penulis pustaka) maka dilakukan pengecekan antar pustaka dan memperhatikan komentar pembimbing (Sutanto, 2005).

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

1. ANALISIS

Dalam beberapa hasil penelitian yaitu yang pertama penelitian Yuniasih (2022) menyatakan pada penelitiannya Hasil pemaparan data yang diperoleh menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran *videoscribe* sebagai alternatif pembelajaran daring Bahasa Indonesia kelas XI di SMKN 1 Cangkringan dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar KD pengetahuan sebesar 24,42%, sedangkan peningkatan hasil belajar KD keterampilan sebesar 23,47% dan peningkatan ketuntasan KD pengetahuan sebesar 37,36%, sedangkan peningkatan ketuntasan KD keterampilan sebesar 53,59%. Berdasarkan data tersebut terdapat peningkatan hasil belajar dan tingkat ketuntasan peserta didik.

Dengan demikian, best practice yang telah dilakukan di SMKN 1 Cangkringan, Sleman, Yogyakarta berdampak positif bagi guru dan peserta didik. Bagi peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar, sedangkan bagi pendidik sebagai motivasi untuk dapat berinovasi dan berkreatifitas untuk memberikan pembelajaran terbaik bagi peserta didik. Inovasi dan kreatifitas yang dilakukan pendidik dapat membawa perubahan yang lebih positif. Untuk mewujudkan hal tersebut, pendidik harus kreatif dan inovatif dalam menyampaikan pembelajaran. Salah satunya, pendidik dapat menciptakan media pembelajaran. Seperti halnya best practice yang telah dilakukan penulis di SMKN 1 Cangkringan, Sleman bahwa pemanfaatan media *videoscribe* dapat menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pemanfaat media *videoscribe* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMKN 1 Cangkringan dapat meningkatkan hasil belajar dan tingkat ketuntasan peserta didik.

Dalam penelitian yang kedua di lakukan oleh Oktavianingrum (2016), bahwasannya *Videoscribe* adalah software yang bisa digunakan

dalam membuat desain animasi dengan layar putih yang sangat mudah dan menarik. Videoscribe dapat digunakan untuk penyajian informasi serta meningkatkan efektifitas pembelajaran. Pendidik dapat berkreasi melalui videoscribe sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan dan situasi kondisi peserta didik sehingga diharapkan media yang digunakan dapat mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil penelitian ke tiga oleh Hafizatul Khaira (2020) di sebutkan bahwa berbagai cara dan media telah disiarkan keberadaanya dan digunakan dalam proses mengajar dengan tujuan agar semakin banyak guru yang memberikan kreatifitas dalam pengajaran dan dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna tentunya akan meningkatkan mutu pendidikan. Salah satunya media pembelajaran berbasis ICT menggunakan aplikasi Kinemaster yang mampu menciptakan video animasi pembelajaran. Pemanfaatan aplikasi Kinemaster untuk mengolah materi yang akan diajarkan guru dalam bentuk video animasi diharapkan dapat mempermudah penyerapan informasi secara efektif dan efisien oleh peserta didik sesuai dengan point diatas yaitu penyampaian materi pembelajaran menjadi menarik tidak membosankan karena tertera media audio visual, video, maupun gambar-gambar penuh warna (animasi) menarik.

Hasil penelitian yang terakhir oleh Rima Syukhria dan Didah Nurhamidah (2021) terkait pembahasan aplikasi *Inshot* sebagai aplikasi editing video pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi *Inshot* jika digunakan sebagai aplikasi edit video bagi para pendidik sangat dianjurkan karena proses pengaturannya yang gampang dan praktis, serta gratis, tidak berbayar dan yang paling penting sangat ringan apalagi bagi para pengguna android yang kapasitas memorinya terbatas. Penyampaian yang ringan anak-anak lebih rileks dalam mendengarkan video pembelajaran yang diputar serta bisa mengerti pada bagian pokok-pokok yang penting dan sekaligus menampilkan foto yang

digambarkan melalui lisan. Maka aplikasi inshot dalam editing video pembelajaran bahasa indonesia sangat dianjurkan diunduh oleh pendidik karena mudah dan efektif jika digunakan para pendidik.

2. PEMBAHASAN

Keberhasilan pendidikan tergantung dari beberapa faktor, antara lain siswa itu sendiri, materi pelajaran, guru dan orang tua, paling tidak guru harus menguasai materi yang diajarkan dan terampil dalam menyajikannya. Di samping itu kegiatan pembelajaran, guru mempunyai peranan penting dalam menentukan keberhasilan siswa dalam belajar, oleh sebab itu guru tidak hanya dituntut profesional dibidangnya tetapi lebih dari itu guru dituntut memiliki komitmen yang tinggi atas terselenggaranya pengajaran yang lebih efektif dan lebih efisien.

Perlu kita ketahui bahwa pengenalan media pembelajaran Bahasa Indonesia pada saat ini sangat diperlukan sekali terhadap peserta didik. Peserta didik saat ini telah matang dalam menguasai media digital, sehingga harus ada sentuhan khusus yang berkaitan dengan materi pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis digital. Berdasarkan hal tersebut bahwa kemajuan dan kemudahan dalam mengakses informasi berbasis digital menjadikan peserta didik harus mampu memiliki kompetensi belajar yang lebih menarik, bervariasi, dan interaktif.

Pembelajaran digital menjadi jalan dalam memfasilitasi peserta didik dalam belajar memperoleh pengetahuan secara lebih luas, lebih banyak, dan lebih bervariasi. Peserta didik dapat mengakses sumber-sumber belajar dimanapun dia berada. Kelengkapan dan kemudahan dalam mengakses sumber belajar tersebut juga tak terbatas oleh ruang, jarak, dan waktu. Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran bermacam-macam.

Media pembelajaran yang dipilih dapat memanfaatkan teknologi komputer berbasis video animasi yang di dalamnya bisa dipadukan antara animasi, grafis, ilustrasi, musik, dan suara penjelasan tentang materi yang

diajarkan. Media seperti itu, misalnya videoscribe yang dikembangkan melalui aplikasi Sparkol VideoScribe. Hasil pemaparan data yang diperoleh menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran videoscribe sebagai alternatif pembelajaran daring Bahasa Indonesia kelas XI di SMKN 1 Cangkringan dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar KD pengetahuan sebesar 24,42%, sedangkan peningkatan hasil belajar KD keterampilan sebesar 23,47% dan peningkatan ketuntasan KD pengetahuan sebesar 37,36%, sedangkan peningkatan ketuntasan KD keterampilan sebesar 53,59%. Berdasarkan data tersebut terdapat peningkatan hasil belajar dan tingkat ketuntasan peserta didik. Maka Dengan demikian, best practice yang telah dilakukan di SMKN 1 Cangkringan, Sleman, Yogyakarta berdampak positif bagi guru dan peserta didik. Bagi peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar, sedangkan bagi pendidik sebagai motivasi untuk dapat berinovasi dan berkeaktifitas untuk memberikan pembelajaran terbaik bagi peserta didik. Inovasi dan kreatifitas yang dilakukan pendidik dapat membawa perubahan yang lebih positif.

Selanjutnya terkait penelitian yang membahas pada aplikasi inshot sebagai aplikasi editing video pembelajaran Bahasa Indonesia. Bahwa aplikasi inshot jika digunakan sebagai aplikasi edit video bagi para pendidik sangat dianjurkan karena proses pengaturannya yang gampang dan praktis, serta gratis, tidak berbayar dan yang paling penting sangat ringan apalagi bagi para pengguna android yang kapasitas memorinya terbatas. Penyampaian yang ringan peserta didik lebih rileks dalam mempresentasikan video pembelajarannya pada materi KD 3,8 dan 4.8, maka aplikasi inshot dalam editing video pembelajaran bahasa indonesia sangat dianjurkan diunduh oleh para pendidik ataupun peserta didik untuk menunjang sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berbagai cara dan media telah disiarkan keberadaanya dan digunakan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan semakin banyak guru yang memberikan kreatifitas dalam pengajaran dan dapat

menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna terutama akan meningkatkan mutu pendidikan. Salah satunya media pembelajaran berbasis ICT menggunakan aplikasi Kinemaster yang mampu menciptakan video animasi pembelajaran pemanfaatan aplikasi Kinemaster untuk mengolah materi yang akan diajarkan guru dalam bentuk video animasi diharapkan dapat mempermudah penyerapan informasi secara efektif dan efisien oleh peserta didik sesuai dengan penyampaian materi pembelajaran menjadi menarik tidak membosankan karena tertera media audio visual, video, maupun gambar – gambar penuh warna (animasi) menarik.

Untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di jenjang SMA/SMK menurut Permendikbud Tahun 2016 Nomor 024 Lampiran 03 materi SMA/SMK 2013, kompetensi yang harus dicapai peserta didik diantaranya adalah kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan. Setiap kompetensi dijabarkan ke dalam kompetensi dasar yang lebih rinci. Di Kelas X pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terdiri atas 20 kompetensi dasar. Hasil belajar kompetensi dasar inilah yang menjadi tolak ukur kemampuan peserta didik dalam menguasai mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kompetensi dasar tersebut salah satunya adalah Kompetensi Dasar Pengetahuan 3.8 Membandingkan nilai nilai dan kebahasaan cerita rakyat dan cerpen, lalu untuk kompetensi dasar keterampilan 4.8 mengembangkan cerita rakyat (hikayat) kedalam bentuk cerpen dengan memerhatikan isi dan nilai nilai.

- Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan ke-1 (2x40 Menit)	
Kegiatan Pendahuluan (10 menit)	
Orientasi	1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran. (religius-PPK)

	<p>2. Memeriksa kehadiran peserta didik. (disiplin-PPK)</p> <p>3. Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran dengan membaca bersama kesepakatan kelas.</p> <p>4. Menyanyikan bersama lagu nasional. (nasionalis-PPK)</p>
Apersepsi	<p>5. Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi sebelumnya. (comunication)</p> <p>6. Mengingatn kembali materi prasyarat dengan bertanya. (comunication)</p> <p>7. Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. (comunication)</p>
Motivasi	<p>8. Menayangkan contoh vidio cerita p cerpen dan cerita rakyat melalui vidio sebagai pemantik motivasi peserta didik. (liteasi, communication)</p> <p>9. Memberikan gambaran tentang beberapa cerita pendek dan hikayat yang diketahui. (comunication)</p> <p>10. Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang akan berlangsung. (comunication)</p> <p>11. Mengajukan pertanyaan. (comunication)</p>
Pemberian Acuan	<p>12. Memberitahukan materi pelajaran yang akan</p>

	<p>dibahas pada pertemuan saat itu. (comunication)</p> <p>13. Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung. (comunication)</p> <p>14. Pembagian kelompok belajar. (colaboration)</p> <p>15. Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dengan metode mind mapping.</p> <p>16. Melaksanakan tes awal. (mandiri, tanggung jawab)</p>
Kegiatan Inti (60 Menit)	
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Literasi	1. Peserta didik membaca bersama tentang materi pengertian cerpen dan hikayat. (literasi, comunication)
Mengamati / Stimulation (Orientasi peserta didik pada masalah)	2. Peserta didik diberi rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi Membandingkan nilai nilai dan kebahasaan cerita rakyat dan cerpen melalui tayangan vidio. (literasi, TPACK)
Menanya	<p>3. Peserta didik melakukan tanya jawab. (comunication)</p> <p>4. Peserta didik Membandingkan nilai nilai dan kebahasaan cerita rakyat dan cerpen dalam tayangan video sebanyak mungkin untuk</p>

	<p>menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan nilai dan kebahasaan pada cerpen dan hikayat. (ADiKSiMBa) yang disajikan. (literasi, HOTS, crical thinking, TPACK)</p>
<p>Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar</p>	<p>5. Peserta didik menerima penjelasan terkait materi pengertian Membandingkan nilai nilai dan kebahasaan cerita rakyat dan cerpen melalui tayangan salindia. (literasi, HOTS, crical thinking, TPACK)</p>
<p>Mengumpulkan informasi/membimbing penyelidikan individu maupun kelompok</p>	<p>6. Peserta didik mulai mencari informasi tentang nilai-nilai dan kebahasaan yang ada dalam cepen dan hikayat yang mereka pilih. (Literasi, numerasi, collaboration, critical thinking)</p> <p>7. Peserta didik mulai mencatat nilai-nilai dan kebahasaan yang ada dalam cepen dan hikayat tersebut dengan kunci ADiKSiMBa. (mandiri)</p> <p>8. Peserta didik mendiskusikan nilai-nilai dan kebahasaan yang ada dalam cepen dan hikayat yang harus diidentifikasi dengan mengerjakannya dalam LKPD. (comunication, gotong royong)</p>
<p>Mengolah informasi/mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p>	<p>9. Peserta didik membuat video animasi menggunakan salah satu media aplikasi inshot, capcut, kinemaster, vidioscrabe untuk membandingkan nilai-nilai kebahasaan pada salah satu cerpen dan nilai nilai kebahasaan pada salah satu hikayat. (collaboration, critikal</p>

	thinking, gotong royong, kreatif, teliti)
Kegiatan Penutup (10 Menit)	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama-sama pendidik menyimpulkan materi pembelajaran yang sudah dibahas tentang tentang nilai-nilai dan kebahasaan yang ada dalam cepern dan hikayat. (collaboration, critical thinking, HOTS) 2. Peseta didik merefleksi hasil pembelajaran dengan bimbingan pendidik tentang proses membandingkan nilai-nilai kebahasaan pada salah satu cerpen dan nilai nilai kebahasaan pada salah satu hikayat. (comunication, mandiri) 3. Peserta didik diminta untuk mengerjakan tugas pekerjaan rumah kelompok pembuatan video animasi untuk membandingkan nilai-nilai kebahasaan pada salah satu cerpen dan nilai nilai kebahasaan pada salah satu hikayat. (collaboration, critikal thinking, gotong royong, kreatif, teliti) 4. Peserta didik menyampaikan materi yang akan dibahas pada pertemuan beikutnya yaitu mempresentasikan video animasi yang telah di buat dengan kelompoknya. (comunication, collaboration, gotong royong) 5. Peserta didik dan pendidik berdoa bersama untuk menutup pembelajaran. (religijs-PPK) 	

KESIMPULAN

pengenalan media pembelajaran Bahasa Indonesia pada saat ini sangat diperlukan sekali terhadap peserta didik. Peserta didik saat ini telah matang dalam menguasai media digital, sehingga harus ada sentuhan khusus yang berkaitan dengan materi pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis digital. Berdasarkan hal tersebut bahwa kemajuan dan kemudahan dalam mengakses informasi berbasis

digital menjadikan peserta didik harus mampu memiliki kompetensi belajar yang lebih menarik, bervariasi, dan interaktif. Pembelajaran digital menjadi jalan dalam memfasilitasi peserta didik dalam belajar memperoleh pengetahuan secara lebih luas, lebih banyak, dan lebih bervariasi.

Media pembelajaran yang dipilih dapat memanfaatkan teknologi komputer berbasis video animasi yang di dalamnya bisa dipadukan antara animasi, grafis, ilustrasi, musik, dan suara penjelasan tentang materi yang diajarkan. Proses pembelajaran tidak lagi berfokus ke satu guru yang hanya menggunakan metode ceramah yang mengakibatkan siswa mulai bosan di dalam kelas. Pembelajaran saat ini memerlukan media yang menarik. Media pembelajaran yang dipilih dapat memanfaatkan teknologi komputer berbasis video animasi yang di dalamnya bisa dipadukan antara animasi, grafis, ilustrasi, musik, dan suara penjelasan tentang materi yang diajarkan. Media seperti itu, misalnya videoscribe yang dikembangkan melalui aplikasi Sparkol VideoScribe, selain VideoScribe ada juga aplikasi lain seperti Inshot, Kine Master, Capcut dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Airha. 2012. Studi kepastakaan. (online). (<http://phairha.blongsport.co.id/2021/01/studi-kepastakaan.html>, Diakses pada tanggal 10 November 2022, Pukul 15.40)
- Arsyad, Azhar. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, Oemar. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Kemendikbud. (2017). *Panduan Penilaian oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan untuk Sekolah Menengah Atas*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Asnawir & Usman, B. (2002). *Media Pembelajaran*. Ciputat Press. Jakarta.
- Hafizatul Khaira (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster sebagai media pembelajaran berbasis ICT*.

- Hasan, Muhammad, dkk. 2001. *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Tahta Media Group.
- Hudhana, Winda Dwi & Sulaeman, Agus. 2019. *Pengembangan Media Video Scribe dalam Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen Berbasis Karakter Siswa Kelas X SMA se-Kabupaten Tangerang*. FKIP Universitas Jambi: Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra. Vol 9, No 1 (2019). ISSN: 2615-7705.
- Matondang, Zulkifli dkk. 2019. *Evaluasi Hasil Belajar*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Octavianingrum, Dilla. 2016. *“Pengembangan Media Audio Visual Sparkol Videoscribe Dalam Pembelajaran Mengelola Pertemuan/Rapat Di Lembaga Pendidikan Profesi (LPP) IPMI Kusuma Bangsa Surakarta Jurusan Administrasi Perkantoran”*
- Prasetyo, H.(2010).*Auto Play Media Studio Preview*. (Online) <http://www.harisprasetyo.web.id/2012/02/autoplay-media-studio-preview.html>. diakses tanggal 30 Oktober 2022.
- Rima S & Didah N. (2021). *Aplikasi inshot sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh pada Pelajaran Bahasa Indonesia*.
- Setyowati, Pipin & Vertika, Penggayuh. 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Video Scribe Sparkol terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Perwari Tulungagung Tahun Ajaran 2017/2018*. STKIP PGRI Tulungagung: JOEICT (Jurnal of Education and Information Communication Technology. Vol 3, No 1, Maret 2019 12-21. ISSN: 2459-993X.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. PT. Asdi Mahasatya.
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Grup.