

Merancang media pembelajaran digital untuk materi Bahasa Indonesia

Wan Nurul Atikah Nasution

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Asahan, Kisaran, Indonesia

wannurulatikah@gmail.com

Article info

A B S T R A C T

Article history:

Received: 25 April 2023

Revised : 28 April 2023

Accepted: 30 April 2023

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, serta rancangan media pembelajaran digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Adapun Media Pembelajaran Digital yang dirancang seperti: *Canva, Powerpoint, Quizizz, Google Form, Google Slide, Capcut, Tiktok, Wondershare Filmora*. Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian kualitatif dengan metode deskriptif kualitatif yang bertujuan mengembangkan media pembelajaran digital menggunakan aplikasi komputer khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia SMP/SMA. Penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan produk pendidikan berupa Media Pembelajaran Digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Hasil yang didapatkan adalah terdapat 15 orang mahasiswa menggunakan aplikasi Canva, 12 orang menggunakan Powerpoint, 7 orang menggunakan aplikasi Quizizz, 3 orang menggunakan aplikasi Google Form, 7 orang menggunakan Google Slide, 6 orang menggunakan aplikasi Capcut, 3 orang menggunakan aplikasi Tiktok, 2 orang menggunakan aplikasi Wondershare Filmora dengan total subjek 55 orang.

Keywords:

Digital Media

Instructional

Indonesian Material

This study aims to determine digital learning media that can be used in learning Indonesian, as well as the design of digital learning media in learning Indonesian. The Digital Learning Media is designed as: *Canva, Powerpoint, Quizizz, Google Form, Google Slides, Capcut, Tiktok, Wondershare Filmora*. The research used in this study is qualitative research with qualitative descriptive methods which aim to develop digital learning media using computer applications, especially in Middle/High School Indonesian Language subjects. This research is expected to be able to produce educational products in the form of Digital Learning Media in improving the quality of learning. The results obtained were that 15 students used the Canva application, 12 students used Powerpoint, 7 students used the Quizizz application, 3 students used the Google Form application, 7 students used Google Slides, 6 students used the Capcut application, 3 students used the Tiktok application, 2 students using the Wondershare Filmora application with a total of 55 subjects.

PENDAHULUAN

Media merupakan grafik, fotografi, elektronik, alat-alat mekanik untuk menyajikan, memproses, dan menjelaskan informasi secara lisan atau visual. Media dipandang

sebagai alat bantu bagi seorang guru untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas. Media dapat dikatakan setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pembelajar untuk menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Anitah, 2012). Smaldino, dkk (2011) menyebutkan bahwa media merupakan sarana komunikasi yang berasal dari bahasa latin medium yang merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima.

Pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan belajar yang dilakukan oleh dua pihak yakni pendidik dan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai sikap, nilai social, nilai agama, nilai lainnya dengan menggunakan berbagai macam sumber belajar seperti bahan ajar (buku) dan media pembelajaran. Pada zaman ini, pembelajaran tidak bisa lepas dari penggunaan sumber belajar, strategi pembelajaran, dan media pembelajaran. Yang mana ketiga hal tersebut merupakan kunci dalam pelaksanaan (langkah-langkah) pembelajaran.

Namun dalam penelitian ini memfokuskan pengembangan media dalam pembelajaran saja. Media mempunyai manfaat dalam pembelajaran, yaitu pembelajaran menjadi lebih menarik (tidak monoton), siswa merasa lebih bergairah dan termotivasi, pembelajaran juga menjadi efektif (tepat guna) dan efisien (tepat waktu) (Intaniasari et al., 2022). Dalam hal ini, hasil belajar siswa otomatis semakin meningkat/semakin baik dibandingkan tanpa penggunaan media. Oleh karena itu, pendidik atau sebagai calon guru dalam penelitian ini harus mampu mengembangkan media pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Revolusi industri 4.0 merupakan era dimana keberadaan mesin dimanfaatkan secara besar-besaran untuk meringkankan pekerjaan manusia. Dari masa ke masa mesin-mesin tersebut kemudian dikembangkan sesuai kebutuhan sehingga dapat mencakup berbagai bidang termasuk dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi. Dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi saat ini, teknologi berkembang semakin pesat menjadi teknologi digital dimana penggunaannya tersambung dengan jaringan internet dan menyebabkan pengetahuan dan informasi dapat diakses dan menyebar dan dibagikan begitu cepat serta komunikasi menjadi jauh lebih efisien. Pada era ini kemudian muncul istilah era revolusi digital (Nurjanah & Mukarromah, 2021).

Pendidikan di Era Revolusi Digital ini menuntut adanya pemanfaatan teknologi digital sebagai alat bantu peningkatan mutu akademik. Kemajuan tersebut semakin memudahkan siswa dalam memenuhi kebutuhan pengetahuannya dengan mencari, mengevaluasi, mengatur, dan mengkomunikasikan informasi yang diperoleh untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi (Sujana & Rachmatin, 2019). Keberadaan teknologi yang semakin canggih pula memudahkan berlangsungnya proses pembelajaran. Keberadaan teknologi menjadikan pendidikan bergeser dari model konvensional yang mengharuskan guru melakukan tatap muka dengan siswa menjadi pembelajaran yang lebih fleksibel (Budiman, 2017).

Dengan perkembangan tersebut, pendidik (calon guru) dapat menggunakan media pembelajaran berbasis digital dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa dengan memanfaatkan teknologi dan komunikasi, tidak lagi bersifat manual atau tradisional.

Namun pada kenyataannya, ketika peneliti melakukan observasi pada proses pembelajaran tatap muka, pendidik tidak dapat mengikuti perkembangan teknologi. Pendidikan masih menggunakan media pembelajaran tradisional seperti membuat rangkuman dari buku/bahan ajar, bahkan tidak menggunakan media sama sekali (Wibowo, 2019). Hal tersebut menyebabkan rendahnya hasil belajar sehingga kualitas siswa menurun. Rendahnya kualitas siswa sebagaimana telah diuraikan terjadi karena selama ini pendidik (guru) tidak mampu menggunakan teknologi informasi dalam pembuatan media pembelajaran.

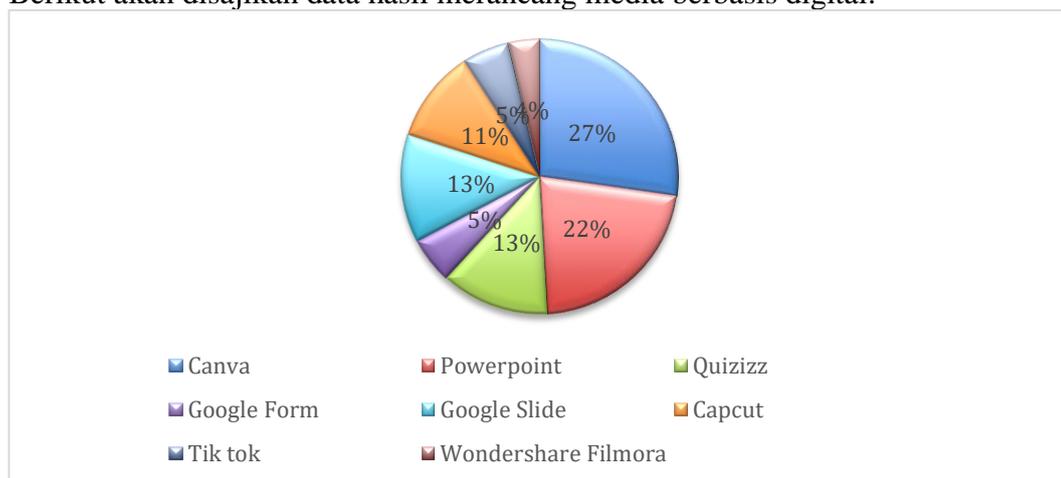
Berdasarkan permasalahan yang diuraikan, peneliti akan meneliti mahasiswa sebagai calon guru untuk merancang media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis digital. Rumusan permasalahannya adalah (1) Apa saja media pembelajaran berbasis digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia? (2) Bagaimana merancang media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?

METODE

Studi ini bertujuan untuk menyajikan data yang diperoleh dari hasil proyek mahasiswa dengan merancang media pembelajaran berbasis digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Subjek dalam penelitian ini adalah 55 mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Jenis Penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan metode deskripsi kualitatif. Kuesioner dan wawancara juga dilakukan untuk memperoleh data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut akan disajikan data hasil merancang media berbasis digital.



Gambar 1. Data hasil merancang media berbasis digital

Berdasarkan diagram di atas, terdapat 15 orang mahasiswa menggunakan aplikasi Canva, 12 orang menggunakan Powerpoint, 7 orang menggunakan aplikasi Quizizz, 3 orang menggunakan aplikasi Google Form, 7 orang menggunakan Google Slide, 6 orang menggunakan aplikasi Capcut, 3 orang menggunakan aplikasi Tiktok, 2 orang menggunakan aplikasi wondershare Filmora.

Berikut contoh pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan oleh mahasiswa:



Gambar 2.



Gambar 3.



Gambar 4.



Gambar 7

Untuk kepentingan pengembangan pembelajaran, mahasiswa sebagai calon guru khususnya guru Bahasa Indonesia harus mampu memanfaatkan teknologi yang tersedia saat ini agar kegiatan berlangsung dengan menyenangkan, efektif dan efisien, tidak membosankan, dan mencapai hasil yang maksimal. Berdasarkan hasil di atas, dapat disimpulkan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dikatakan mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis digital menggunakan aplikasi-aplikasi computer yaitu: *canva*, *google form*, *tiktok*, *powerpoint*, *google slide*, *wondershare filmora*, *quizizz*, dan *capcut*.

Platform digital yang sudah dikenal dan dimanfaatkan oleh masyarakat umum berbentuk teks dan video, di antaranya google, youtube, dan tiktok. Ketiganya sudah dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Sisi positif atau negatifnya tergantung para penggunanya. Adapun penjelasan masing-masing dari platform digital untuk digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia yang sudah dirancang oleh mahasiswa (calon guru) Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia adalah sebagai berikut.

Canva

Canva for Education adalah sebuah platform *online* yang didesain untuk guru dan peserta didik agar tetap mendapatkan pengalaman pembelajaran yang produktif, interaktif, dan menyenangkan pada saat pembelajaran berlangsung (Canva 2020; Debacq dkk., 2021). Langkah-langkah penggunaan canva yang dilakukan oleh mahasiswa adalah sebagai berikut: (1) Silahkan akses www.canva.com; (2) Login dengan akun gmail dan otomatis sudah berhasil terdaftar di canva; (3) Mempersiapkan materi Pelajaran Bahasa Indonesia; (4) Tentukan jenis media pembelajaran yang ingin dibuat; (5) Pilih grafis yang berhubungan dengan materi yang akan dikembangkan; (6) Langkah terakhir adalah pengeditan, edit semenarik mungkin.

Powerpoint

Penggunaan powerpoint sudah sering sekali digunakan oleh pendidik sebagai pengembangan media pembelajaran. Pendidik dapat mengedit semenarik mungkin powerpoint yang telah dibuat. Kelebihan dalam powerpoint ini adalah pengeditan yang cukup mudah dan fleksibel, sedangkan kekurangannya adalah tampilan yang monoton.

Quizizz

Quizizz merupakan aplikasi baru dalam pembelajaran. Dengan aplikasi ini siswa semakin semangat dan termotivasi dalam pengerjaan soal-soal atau kuis. Adapun Langkah penggunaan canva adalah sebagai berikut: (1) Akses Quizizz di web, atau download aplikasinya; (2) Klik sign up, dan lakukan pendaftaran. (3) Masuk ke aplikasi Quizizz, klik log in dengan mengisi email dan password yang digunakan ketika mendaftar akun; (4) Tentukan model kuis, bisa membuat sendiri dengan klik *create my quiz*.

Google Slide

Penggunaan media pembelajaran menggunakan *google slides* sekilas menyerupai *powerpoint*, namun *google slide* memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan *powerpoint* (Nana, 2019). Manfaatnya antara lain memberikan kemudahan bagi guru dalam penyampaian materi sehingga lebih jelas dan terstruktur. Dengan penyampaian yang terstruktur dengan baik akan memberikan peningkatan pemahaman kepada siswa. Selain itu, *google slides* menampilkan gambar, video, dan audio maka tampilan materi menjadi lebih menarik, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu, *google slides* juga dapat berisi animasi yang lebih interaktif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Google Form

Google Form merupakan media pembelajaran berbasis digital yang memudahkan guru (calon pendidik) untuk mengevaluasi kemampuan siswa, dengan pemberian tugas seperti kuis. Platform ini membantu guru dalam pemberian tugas yang bersifat daring ataupun tugas yang dapat diakses dimana saja.

Capcut

Aplikasi *Capcut* ini sangat populer di kalangan peserta didik. Dengan aplikasi ini peserta didik dapat mengedit video pembelajaran yang lebih kreatif, peserta didik juga menjadi lebih antusias karena merupakan sesuatu yang baru, dan siswa juga tidak merasa bosan. Khusus untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, aplikasi ini dapat digunakan pada materi teks prosedur dan menulis iklan.

Tiktok

Aplikasi tiktok juga sangat populer di kalangan peserta didik. Dengan aplikasi ini bisa digunakan dalam pembelajaran dengan memberikan informasi materi atau mengedit video. Manfaat yang dirasakan siswa menjadi lebih antusias dalam mengejakan materi menggunakan aplikasi tiktok.

Wondershare Filmora

Wondershare Filmora merupakan aplikasi *editing* video yang dapat digunakan untuk pembelajaran. Dengan penggunaan *wondershare Filmora*, pendidik (calon guru) dapat mengedit video mengajar atau video pembelajaran dengan berbagai fitur yang lengkap sehingga tampilan menjadi menarik. Dengan tampilan menarik, akan menarik perhatian siswa dan siswapun semakin termotivasi.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media yang sudah mampu dirancang atau dikembangkan oleh mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Asahan adalah menggunakan aplikasi Canva, *Powerpoint*, Quizizz, *Google Form*, *Google Slide*, *Capcut*, Tiktok, dan *Wondershare Filmora*. Dimana media yang dirancang tersebut

menjelaskan materi-materi Bahasa Indonesia di SMP maupun SMA. Peran media pembelajaran menjadi wajib dalam pembelajaran agar memotivasi minat belajar siswa dan menyampaikan materi pelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan. Untuk itu guru (pendidik) harus mampu menguasai teknologi. Selain itu diharapkan, adanya kelanjutan dari penelitian ini dengan menggunakan data-data yang lebih valid lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. (2012). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Budiman, A. (2017). *Biodiesel Bahan Baku, Proses dan Teknologi*. Yogyakarta: Gadjah Mada Press.
- Canva. (2020). "Canva for Education - Free Graphic Design Tool for Schools." *Canva for Education*. (<https://www.canva.com/education/>, diakses 8 Januari 2021).
- Debacq, M., Giana, A., Kevin, L., Marie-Laure L., Jeehyun L., Samantha P., Hedi R., & Stéphanie R. (2021). "Delivering Remote Food Engineering Labs in COVID-19 Time." *Education for Chemical Engineers*, 34: 9–20. doi: 10.1016/j.ece.2020.10.002.
- Intaniasari, Y., Utami, R. D., Purnomo, E., & Aswadi, A. (2022). Menumbuhkan Antusiasme Belajar melalui Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 4(1).
- Nana. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar*. Penerbit Lakeisha.
- Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021). "Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri 4.0: Studi Literatur." *Jurnal Ilmiah Potensia*, Vol. 6 (1), hlm 66-77
- Smaldino, dkk. (2011). *Instructional Technology and Media for Learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sujana, A., & Rachmatin, D. (2019). "Literasi Digital Abad 21 Bagi Mahasiswa PGSD: Apa, Mengapa, dan Bagaimana?". *Current Research in Education: Conference Series Journal*, hlm 1-7. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Wibowo, M. H. (2019). Pengaruh media pembelajaran flip book terhadap gaya belajar visual siswa kelas X TKI SMKN 1 Boyolangu. *JoEICT (Journal of Education And ICT)*, 3(1).