

Efektivitas Penggunaan Aplikasi VN Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia SMP

Nur Qoyimah

UIN Syarif Hidayatullah Jakarta
email : qoyi.wrr18@mhs.uinjkt.ac.id

Abstract

Video-based applications are often used as a teaching medium to facilitate distance learning with the impression of conventional learning. The method used in this research is descriptive qualitative research using observation and analysis studies. In the design stage, the authors made a learning video using the VN application regarding the procedural text of Indonesian subjects. The object of this research was 11 junior high school students. The purpose of this study was to determine the effectiveness of using VN applications in Indonesian language learning. The results obtained from this study are 1) 7 out of 11 respondents answered that learning using the VN application is fun and can help them in understanding learning, 2) the VN application is an effective learning medium used in Indonesian SMP material.

Keywords: Effectiveness, VN Applications, Learning Media, Indonesian.

Abstrak

Aplikasi berbasis video sering digunakan sebagai media pengajaran untuk mempermudah pembelajaran jarak jauh dengan kesan pembelajaran konvensional. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif menggunakan observasi dan studi analisis. Dalam tahap perancangan, penulis membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi VN mengenai teks prosedur mata pelajaran Bahasa Indonesia. Objek penelitian kali ini adalah 11 siswa/i SMP. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi VN pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil yang didapat dari penelitian ini adalah 1) 7 dari 11 responden menjawab bahwa belajar menggunakan aplikasi VN menyenangkan dan dapat membantu mereka dalam memahami pembelajaran, 2) aplikasi VN merupakan media pembelajaran yang efektif digunakan dalam materi Bahasa Indonesia SMP.

Kata Kunci: Efektivitas, Aplikasi VN, Media Pembelajaran, Bahasa Indonesia

I. PENDAHULUAN

Kebijakan pemerintah dalam mengatasi wabah covid-19 saat ini adalah dengan memberlakukan pembatasan sosial berskala besar. Hal tersebut berdampak bagi banyak sektor, salah satunya adalah sektor pendidikan. Adapun metode pembelajaran yang diberlakukan saat ini adalah Pembelajaran Jarak Jauh. Berdasarkan informasi dari Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020 mengatakan bahwa lebih dari 91% populasi siswa dunia telah dipengaruhi oleh penutupan sekolah karena pandemi covid-19. Oleh sebab itu, berdasarkan surat edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020, pemerintah mengadakan kebijakan besar yaitu 1) memberikan pengalaman belajar yang bermakna, 2) memfokuskan pada pendidikan kecakapan hidup mengenai pandemi covid-19, 3) memberikan variasi aktivitas dan tugas pembelajaran dari rumah, 4) memberikan umpan balik terhadap bukti aktivitas belajar

yang bersifat kualitatif. Guru memiliki peran penting dalam hal tersebut untuk tetap memberikan pengajaran yang efektif serta interaktif bagi siswa.

Pada proses belajar mengajar konvensional, guru seringkali memberikan penjelasan dengan menjabarkannya secara deskriptif, kemudian para siswa menjawab soal sebagai bahan evaluasi. Begitupun pada RPS Bahasa Indonesia yang sebagian besar membahas mengenai teks cerita dan teorinya lebih tepat dijelaskan dalam berbentuk naratif. Seperti: Jenis-jenis paragraf, cara membuat surat, mengidentifikasi unsur intrinsik dan ekstrinsik pada novel, jenis dan karakter pantun, membandingkan teks narasi, teks prosedur, dan teks deskripsi, serta lain sebagainya.

Berikut ini merupakan beberapa contoh materi Bahasa Indonesia SMP kelas 7, 8, 9:

Tabel 1. Contoh Materi Bahasa Indonesia SMP

No	Kelas	Contoh
1	7	Macam-macam teks (deskripsi, narasi, eksposisi, prosedur), teks laporan hasil observasi, literasi buku fiksi dan non fiksi, surat pribadi dan surat dinas, puisi rakyat, fabel dan legenda.
2	8	Teks laporan observasi, teks eksposisi, teks anekdot, cerita rakyat, dan ikhtisar.
3	9	Teks eksemplum, dan teks tanggapan kritis.

Kreatifitas guru dalam membuat sistem pembelajaran yang menarik, efektif, serta efisien semakin hari semakin tinggi. Karena saat ini sistem pembelajaran konvensional secara tatap muka telah diganti menjadi belajar di rumah, maka para guru dituntut untuk dapat memanfaatkan media secara maksimal. Kemajuan teknologi dapat menjadi acuan bagi para guru untuk mengoptimalkan proses belajar-mengajar. Efektivitas merupakan faktor yang sangat penting dalam pembelajaran karena menentukan tingkat keberhasilan suatu model pembelajaran yang sedang digunakan. Efektivitas dapat diartikan sebagai tindakan keberhasilan siswa. Prosesnya berkenaan dengan upaya dan strategi yang diterapkan secara optimal, cepat dan tepat.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif dan cenderung menggunakan studi analisis. Adapun sumber data penelitian ini berupa hasil yang didapatkan dari kuesioner siswa SMP yang telah menonton video pembelajaran Bahasa Indonesia mengenai teks prosedur. Data-data yang digunakan dalam penelitian ini adalah beberapa pertanyaan mengenai pembahasannya.

Oleh sebab itu, pada penelitian kali ini, penulis ingin melihat bagaimana efektivitas belajar yang dihasilkan pada para siswa ketika belajar menggunakan aplikasi VN berbasis video yang dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

II. LANDASAN TEORI

Media Pembelajaran

Secara bahasa, *medius/medium* berasal dari bahasa latin yang berarti tengah, perantara, dan pengantar (Hamdani: 2011). Menurut Hamijaya, semua bentuk perantara yang dapat digunakan untuk menyebarkan ide dan gagasan adalah media (Rohani: 2007). Dengan demikian, media memiliki arti sebagai perantara yang dapat digunakan untuk menyampaikan dan menyebarkan ide gagasan. Selain itu, media juga merupakan saluran komunikasi yang menyajikan pesan serta dapat memberikan solusi terhadap kekurangan pada sistem pembelajaran konvensional yang cenderung menggunakan metode ceramah. Berkenaan dengan hal tersebut, peranan media dapat dikatakan penting mengingat beberapa hal diantaranya: media memungkinkan siswa untuk menyaksikan benda/peristiwa yang ada di masa lampau, media memungkinkan siswa untuk mengamati peristiwa yang sukar dikunjungi, serta media dapat membantu siswa untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang benda/hal-hal yang sukar diamati secara naratif. Media yang termasuk kedalam peranan tersebut meliputi media 3D, media visual, media audiovisual, dan lain sebagainya.

Adapun pengertian pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Secara implisit, pengertian ini menjelaskan bahwa dalam pembelajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, serta mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran (Degeng: 2006). Sejalan dengan pengertian tersebut, pembelajaran diartikan juga sebagai suatu intervensi dengan tujuan tercapainya pembelajaran (Seels: 2006). Gagne mengatakan bahwa pembelajaran merupakan sistem instruksional yang mempengaruhi siswa untuk belajar. Peristiwa tersebut digerakan oleh pengajar dengan menggunakan berbagai sumber pengajaran yang dilakukan secara sistematis (Suparman: 2007). Dalam pembelajaran, terdapat tiga variabel penting: 1) Variabel Kondisi Pembelajaran 2) Variabel Metode Pembelajaran 3) Variabel Hasil Pembelajaran. Ketiga variabel tersebut sangat mempengaruhi efek metode dalam meningkatkan hasil pembelajaran (Uno: 2010). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan upaya dalam menciptakan suatu kondisi belajar dengan sistematis intruksional untuk membentuk perubahan siswa dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotoriknya.

Adapun pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, serta pikiran pembelajar dalam mencapai tujuan pembelajaran (Sumiharsono: 2017). Pemanfaatan media pembelajaran oleh guru merupakan hal penting, mengingat guru merupakan fasilitator dalam setiap pembelajaran. Ciri-ciri umum dari media pembelajaran adalah: 1) identik dengan benda yang dapat dilihat, diraba, diamati dengan panca indra, 2) benda atau hal-hal yang dapat didengar, 3) digunakan dalam rangka komunikasi pengajaran, 4) alat bantu belajar didalam maupun diluar kelas, 5) merupakan suatu perantara, 6) mengandung aspek sebagai alat yang erat dengan metode pembelajaran (Hamalik: 1994).

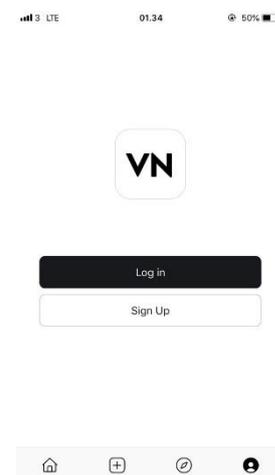
Media pembelajaran memiliki fungsi diantaranya: 1) fungsi edukatif media komunikasi, yakni sebagai pengaruh pendidikan, 2) fungsi sosial media komunikasi, yakni sebagai informasi aktual dalam bidang kehidupan sosial, 3) fungsi ekonomis media komunikasi, yakni dapat digunakan secara intensif pada bidang pedagang dan industri, 4) fungsi politis media komunikasi, sebagai pembangunan material dan spiritual, 5) fungsi seni dan budaya sebagai perkembangan ke bidang seni dan budaya. Adapun klasifikasi media terbagi menjadi 8, yakni: 1) media audio visual gerak, 2) media audio visual diam, 3) media visual gerak, 4) media audio semi gerak, 5) media cetak, 6) media audio semi gerak, 7) media visual semi gerak (Sadiman: 1993). Sedangkan menurut Briggs dalam buku yang sama, terdapat 13 macam media, yakni: 1) objek, 2) model, 3) suara langsung, 4) rekaman audio, 5) media cetak, 6) pembelajaran terprogram, 7) papan tulis, 8) media transparansi, 9) film rangkai, 10) film, 11) film bingkai, 12) televisi, 13) gambar. Terkait dengan beragamnya media pembelajaran, Raharjo membagi pemilihan media kedalam 3 hal, yaitu: 1) Memperhatikan kejelasan dalam pemilihan media, 2) Familiaritas media, 3) Menyesuaikan tujuan pengajaran (Rahardjo: 1986).

Aplikasi VN Video Maker

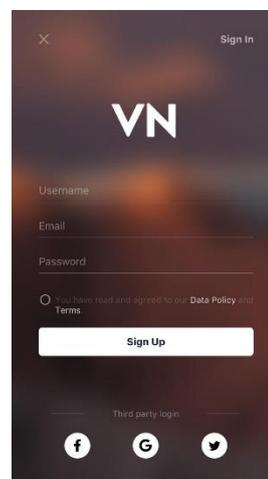
Pemanfaatan media pembelajaran berbasis video seringkali menjadi alternatif pilihan yang di gagas oleh para pengajar. Melihat fakta atas angka penggunaan internet yang semakin tinggi, tidak menutup kemungkinan para siswa atau guru juga menjadi salah satu dari penggunaannya. Selain itu, video dapat digunakan sebagai pengganti pembelajaran

tatap muka yang dirasa efektif. Karena, media video dalam proses pembelajaran memiliki fasilitas seperti dapat menampilkan visual dan suara, dapat menyisipkan gambar, serta dapat diputar ulang ketika para siswa ingin mendalami materi yang disampaikan.

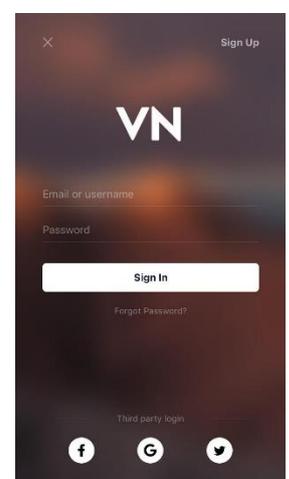
Aplikasi VN *Video Editor Lite* merupakan sebuah media yang berfungsi untuk membuat video dengan beragam fitur, seperti memotong cuplikan video, blur latar belakang, penambahan lagu dan stiker, *timeline multi-layer*, *chroma key*, layar hijau dan efek video editing lainnya. Aplikasi sederhana ini cocok digunakan bagi pemula maupun bagi profesional. Fitur ringan yang mudah dipelajari ini dapat dipergunakan para guru dan sebagai media alternatif untuk membuat materi ajar. Aplikasi ini dapat digunakan siswa melalui link yang disebar oleh guru. Selain itu, siswa juga dapat membuat video pembelajaran sebagai bahan presentasi.



Gambar 1



Gambar 2



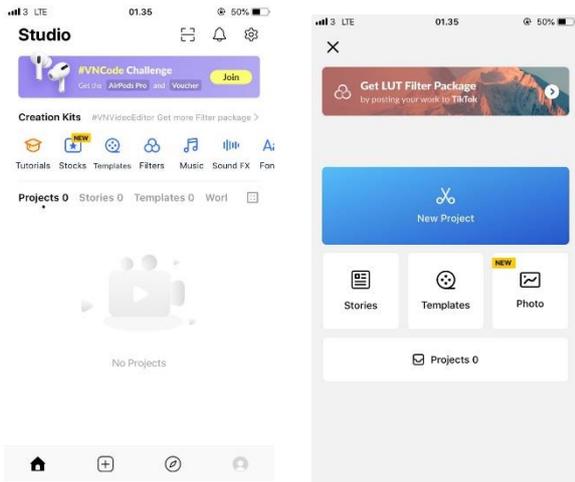
Gambar 3

Ketiga gambar diatas merupakan tampilan awal aplikasi VN.

Gambar 1 : merupakan tampilan awal sebelum log in pada aplikasi VN.

Gambar 2 : merupakan tampilan *sign up* apabila belum memiliki akun VN.

Gambar 3 : merupakan tampilan *sign in* apabila sudah memiliki akun VN



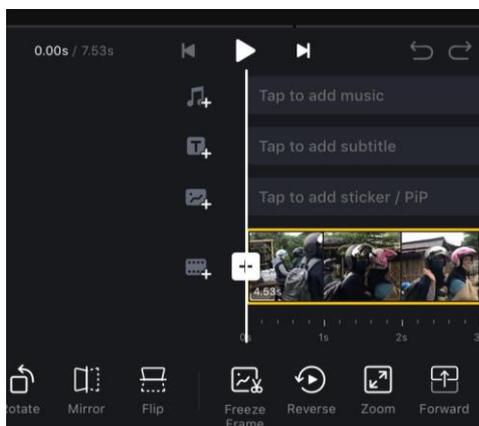
Gambar 4

Gambar 5

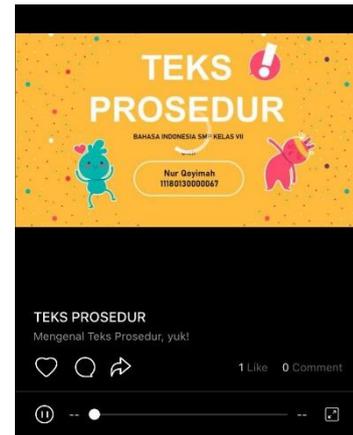
Gambar berikut adalah tampilan menu awal setelah login aplikasi VN.

Gambar 4 : merupakan tampilan setelah *log in*. Apabila video pembelajaran telah tersimpan dan dapat dipublikasi, tampilan tersebut berada pada *tools projects*.

Gambar 5 : merupakan tampilan ketika ingin membuat video pembelajaran.



Gambar 5

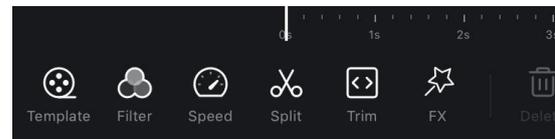


Gambar 6

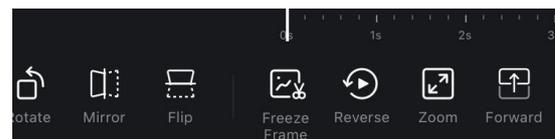
Gambar diatas merupakan tampilan untuk proses *editing* dan pemutaran video.

Gambar 5 : merupakan tampilan untuk *editing* video. Berisi *tools add music, text, sticker, dan penyisipan gambar/video*.

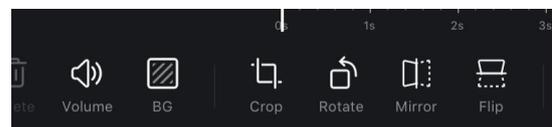
Gambar 6 : merupakan tampilan video pembelajaran yang sudah selesai dan dapat menjadi media pembelajaran bagi siswa.



Gambar 7



Gambar 8



Gambar 9

Gambar diatas merupakan *tools* yang berada pada aplikasi VN.

Gambar 7 : *template* untuk menyisipkan *feature* gambar bawaan dari aplikasi, *filter* untuk memberi fitur pencahayaan, *speed* untuk mengatur kecepatan video, *split* untuk memotong bagian video, *trim* untuk memangkas bagian video menjadi lebih

singkat, *FX* untuk memberikan efek gerak pada video, *delete* untuk menghapus bagian video.

Gambar 8 : *volume* untuk mengatur tinggi rendahnya suara, *BG* untuk menyisipkan *background* pada video, *crop* untuk mengatur ukuran video sesuai dengan kebutuhan, *rotate* untuk mengatur tata letak video, *mirror* untuk membalikkan gambar kanan-kiri, *flip* untuk membalikkan gambar atas-bawah.

Gambar 9 : *freeze frame* untuk memberhentikan gambar dalam video, *reverse* untuk memutar mundur gambar pada video, *zoom* untuk memperbesar gambar, *forward* untuk menyisipkan kotak gambar pada video.

III. METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Hal tersebut dilakukan karena data dalam penelitian ini bersifat fenomena sosial. Penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti objek alamiah, pengambilan sumber data dilakukan dengan cara penggabungan, analisis data, dan hasil penelitian yang lebih menekankan kepada makna generalisasi. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan penelitian deskriptif yang menggambarkan suatu situasi dengan berbagai variabelnya.

Sumber Data dan Objek Penelitian

Sumber data dalam penelitian ini adalah melalui *google* formulir. Sedangkan objek penelitian kali ini melibatkan 11 siswa/i SMP kelas 7, 8, dan 9.

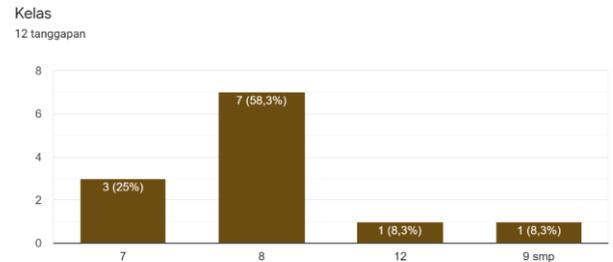
Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data kali ini berupa kuisisioner. Dalam menjawab pertanyaan, objek penelitian diarahkan untuk menonton video pembelajaran Bahasa Indonesia melalui media aplikasi VN untuk kemudian menjawab soal dan menilai keefektifitasan aplikasi tersebut.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pemerolehan data kali ini, peneliti memberikan beberapa pertanyaan mengenai materi teks prosedur, diantaranya:

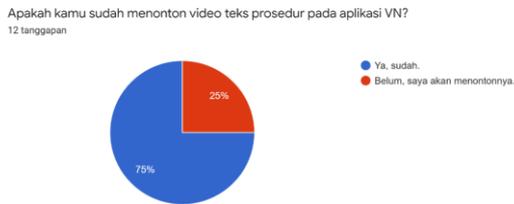
Tabel 2. Grafik Tanggapan



Menurut data diatas, dapat dilihat bahwa 25% berasal dari kelas 7, 58,3% berasal dari kelas 8, dan 8,3% berasal dari kelas 9 siswa SMP dari sekolah yang beragam, diantaranya:

- MTs. Negeri 28 Jakarta
- MTsN 20
- Mts Persis Taronggong
- SMP Dahlia
- SMAN 2 Tangerang
- SMPN 13
- SMPN 19 Kota Jambi
- SMPN 2 Pandeglang

Pertanyaan yang diajukan berupa “Apa yang dimaksud teks prosedur?”. 8 dari 11 menjawab tepat dan 3 dari 11 menjawab kurang tepat. Kemudian pada pertanyaan “ada berapa ciri-ciri teks prosedur dan jelaskan!”, jawaban yang diperoleh dari kuisisioner tersebut adalah 7 dari 11 menjawabnya dengan tepat dan 3 dari 11 menjawab kurang tepat dan 1 dari 11 tidak mengetahui jawabannya. Kemudian pada pertanyaan “apa yang dimaksud dengan kalimat persuasif pada kaidah kebahasaan teks prosedur berdasarkan video diatas”, jawaban yang diperoleh 9 dari 11 menjawab dengan tepat dan 2 dari 11 menjawab kurang tepat.



Gambar 10. Hasil Prosentase Responden

Hasil data menunjukkan bahwa 75% responden telah menonton video pembelajaran melalui aplikasi VN dan hanya 25% yang belum menontonnya.



Gambar 11. Hasil Prosentase Aplikasi VN

Selanjutnya, pada gambar di atas 9,1% menyatakan bahwa aplikasi VN tidak menyenangkan dan 90,9% responden menyatakan bahwa belajar menggunakan aplikasi tersebut menyenangkan.



Gambar 12. Hasil Efektivitas Responden Aplikasi VN

Terlihat pada gambar di atas bahwa 100% responden menjawab video pembelajaran yang disajikan lewat aplikasi VN membantunya dalam memahami materi ajar Bahasa Indonesia mengenai teks prosedur. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi VN efektif untuk digunakan sebagai

media pembelajaran Bahasa Indonesia.

Selanjutnya adalah tanggapan mengenai video pembelajaran. 7 dari 11 responden menjawab bahwa belajar menggunakan aplikasi VN menyenangkan dan dapat membantu mereka memahami materi ajar. Berikut jawabannya:

- Seru
- Penjelasan mengenai teks prosedur ini sangat mudah dipahami, karena isinya dibuat sangat menarik siswa atau pembaca.
- Menyenangkan sekali belajar sambil mendengarkan suara dan melihat gambar.
- Sangat bagus dan dapat dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.
- Seperti apa yang ada di video
- Sangat membantu aku.
- Menarik dan membantu saya untuk memahami lebih akan pembahasan teks prosedur.

Kelebihan dan Kekurangan

Adapun kelebihan yang terdapat pada aplikasi ini adalah:

1. Dapat digunakan oleh pemula
2. Mudah diakses
3. Memfokuskan video pembelajaran
4. Media interaktif berbasis video
5. Belajar lebih menyenangkan oleh visual

Kekurangan yang terdapat pada aplikasi ini adalah:

1. Proses editing yang membutuhkan waktu
2. Penggunaanya dengan internet

V. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya, penulis mencoba untuk menyimpulkan seluruh pokok bahasan mengenai efektivitas penggunaan aplikasi VN pada pembelajaran Bahasa Indonesia SMP. Aplikasi pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. 7 dari 11 siswa dapat menjawab pertanyaan dari materi pembelajaran yang ditampilkan pada video. 10 dari 11 siswa menganggap belajar menggunakan aplikasi VN menyenangkan. 11 dari 11 siswa menganggap video pembelajaran

yang disajikan lewat aplikasi VN membantunya dalam memahami materi ajar Bahasa Indonesia. Berdasarkan respon dari 11 siswa tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi VN efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia SMP.

Aplikasi ini diharapkan mampu menjadi salah satu alternatif media pembelajaran di masa pembelajaran daring. Selain untuk membuat pembelajaran yang inovatif, penggunaan media pembelajaran berbasis video juga dapat memberikan kesan pembelajaran konvensional. Aplikasi ini banyak terdapat kelebihan yaitu dapat memfokuskan siswa untuk belajar menggunakan media visual, pembelajaran yang menarik berbasis video, dan mudah diakses untuk pemula. Adapun kelemahan dari aplikasi ini adalah proses editing yang memakan waktu dan penggunaannya membutuhkan internet.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Rohani, Ahmad. 2007. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Aneka Cipta.
- Degeng, I Nyoman Sudana. 2006. *Buku Pegangan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Seels, Barbara B. diterjemahkan oleh Yusuf Hadi Miarso. 2006. *Teknologi Pembelajaran; Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Unit Percetakan UNJ.
- Suparman, Alwi. 2007. *Desain Instruksional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Uno, Hamzah B. 2010. *Perencanaan Pembelajaran, Teori dan Praktek*. Jakarta: Alwiyah Press.
- R, Rahardjo. 1986. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali.
- Sumiharsono, R. 2017. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jakarta: Pustaka Abadi.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*, Bandung: Citra Adhya Bakti.