

**IMPLEMENTASI MEDIA VIDEOSCRIBE
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
PADA KETERAMPILAN MEMBACA DAN MENULIS**

Y. Hairunnisah

Program Studi Pendidikan Bahasa
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

yulianti.hairunnisah.2@undiksha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi media videoscribe dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada keterampilan membaca dan menulis di SMP Mihtajul Ulum Patas. Rancangan penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif sebagai suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan responden, dan melakukan studi pada situasi alami. Subjek yang digunakan pada penelitian ini yaitu siswa SMP Mihtajul Ulum Patas, sedangkan objek penelitian yang digunakan yaitu di sekolah SMP Mihtajul Ulum Patas. Metode yang digunakan dalam penelitian ini observasi, wawancara, dan dokumentasi. Wawancara pada penelitian ini yaitu guru bahasa Indonesia dan siswa di SMP Mihtajul Ulum Patas. Dalam hal ini, kegiatan wawancara itu hanya pertanyaan yang berasal dari pihak pewawancara, sedangkan responden yang menjawab pertanyaan-pertanyaan saja. Implementasi yang digunakan yaitu berdasarkan media berbasis ICT, jika ditinjau dari sikap positif dalam suatu pembelajaran yang akan memudahkan siswa dalam menjalani kegiatan belajar mengajar dan penggunaan pada videoscribe yaitu mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati prosesnya. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat di informasikan kepada orang lain. Metode analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan.

Kata kunci: Implementasi; Videoscribe; ICT

Abstrack

This study aims to find out how the implementation of videoscribe media in learning Indonesian on reading and writing skills at Mihtajul Ulum Patas Middle School. This research design uses descriptive qualitative. Qualitative research as a complex picture, examines words, reports detailed views of respondents, and conducts studies on natural situations. The subjects used in this study were Mihtajul Ulum Patas Junior High School students, while the research object used was Mihtajul Ulum Patas Junior High School. The method used in this research is observation, interviews, and documentation. Interview in this study were Indonesian language teachers and students at Mihtajul Ulum Patas Middle School. In this case, the interview activities are only questions that come from the interviewer, while the respondents who answer the questions only. The implementation used is based on ICT-based media, when viewed from a positive attitude in a learning that will facilitate students in carrying out teaching and learning activities and the use of videoscribe, namely being able to present learning content by combining images, sounds, and attractive designs so that students are able to enjoy the process. Data analysis is the process of systematically searching and compiling data obtained from interviews, field notes, and other materials, so that they can be easily understood, and the findings can be informed to others. The data analysis method used is data reduction, data presentation, and conclusions.

Keywords: Implementation; Videoscribe; ICT

PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini merupakan kebutuhan primer setiap manusia, karenanya pendidikan tidak boleh dianggap sepele. (Fahreza, 2019). Dalam kehidupan sehari-hari tentu manusia menggunakan bahasa sebagai suatu alat komunikasi. Pada bidang berbahasa ada empat keterampilan berbahasa yang dapat dikembangkan diantaranya yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pada empat keterampilan berbahasa tersebut memberi peluang bagi siapa saja untuk menciptakan konteks yang tepat dalam menyampaikan sebuah informasi dan menguasai empat keterampilan berbahasa juga akan meningkatkan kepercayaan diri seseorang. Salah satu keterampilan yang dapat membantu seseorang mengembangkan seluruh bagian-bagian berbahasa, seperti kosakata, ejaan, struktur bahasa atau kalimat, dan penulisan yaitu membaca. Mampu meningkatkan daya berbahasa dengan cara yang sesuai. Saat seseorang membaca, otak berusaha mencerna informasi-informasi serta menyerapnya, lalu informasi tersebut akan disimpan pada lain kesempatan, informasi-informasi yang dapat digunakan untuk berbicara maupun menulis.

Menurut (Helda, 2017) keterampilan dalam menuliskan sesuatu tentunya tidak datang begitu saja, tentunya membutuhkan banyaknya latihan supaya menghasilkan tulisan yang baik dan benar. Selain itu, menulis menjadi sebuah keterampilan jika menguasai cara berpikir kritis dan mengekspresikan pikiran serta perasaannya. Dalam mengekspresikan tulisan memang tidak mudah, banyak kendala atau teknis yang dialami semua orang bahkan ada yang menganggap bahwa menulis adalah bakat, atau tidak semua orang bisa menulis. Wawasan yang luas, pola pemikiran yang logis dan pembiasaan diri sangat diperlukan dalam mengembangkan keterampilan menulis. (Irawan & Sukmana, 2019)

(Kultura, 2013) menulis diartikan sebagai ungkapan secara tertulis gagasan ide, pendapat, atau pikiran dan perasaan sarana mewujudkan hal itu adalah bahasa. Isi ekspresi melalui bahasa itu akan dimengerti orang lain atau pembaca bila

dituangkan dalam bahasa yang teratur, sistematis, sederhana, dan mudah dimengerti. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia memiliki kompetensi yang menjadi insan yang memiliki kemampuan dan bersastra untuk menggali dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan menerapkannya secara kreatif dalam kehidupan sosial. Sejak belajar di Sekolah Dasar sudah diajarkan bagaimana cara membaca dan menulis, tetapi masih saja memiliki kendala bagi sebagian siswa di tingkat SMP maupun SMA untuk mengekspresikan pikiran dan perasaannya dalam bentuk tulisan, misalnya esai, cerita pendek, maupun karya tulis lainnya. Dalam kegiatan pembelajaran dilakukan, prinsip umum pembelajaran menggariskan hal-hal sebagai berikut peserta didik difasilitasi untuk belajar mencari tahu secara mandiri, peserta didik belajar dari berbagai sumber belajar, proses pembelajaran dapat menggunakan berbagai pendekatan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang terpadu.

Seiring berkembangnya zaman pada saat ini yaitu teknologi informasi yang telah menjadikan basis dalam kehidupan manusia salah satunya revolusi industri 4.0. era revolusi 4.0 merupakan era hidup manusia berorientasi pada teknologi. (Ibda, 2020) Penguasaan teknologi dunia maya, big data, dan lainnya menjadi tantangan bagi manusia generasi saat ini. dalam hal ini, penguasaan internet merupakan salah satu fasilitas dalam berkembangnya pembelajaran bahasa Indonesia.

Penggunaan internet telah menjadi bagian yang tidak dapat dipungkiri dari kehidupan sehari-hari. Untuk meningkatkan kegiatan belajar yang sesuai dengan keinginan, dibutuhkan proses belajar mengajar yang optimal, kesadaran baik dari siswa sebagai subjek yang harus aktif dalam proses belajar maupun guru sebagai pendidik sangat dibutuhkan, karena belajar merupakan kegiatan secara sadar yang dilakukan pada seseorang untuk mencapai pengetahuan serta keterampilan yang positif. Pada saat ini, mengalami masa dimana manusia sangat membutuhkan teknologi berbasis online, dalam hal ini justru sangat memudahkan manusia untuk mendapatkan sebuah informasi melalui

internet. Bukan hanya itu, pada saat ini terjadi pada masa pandemi covid-19 yang terus mewabah di seluruh dunia, situasi ini justru sangat berdampak pada beberapa kebijakan termasuk pada pola pembelajaran. Dalam menyikapi hal tersebut, di bidang pendidikan, masyarakat mulai berbenah untuk menggunakan pembelajaran online kepada peserta didik.

Kendala yang dilakukan ketika pembelajaran di dalam kelas yaitu rendahnya minat membaca dan menulis pada siswa seperti menulis cerita pendek. Dalam hal ini, diperlukan motivasi supaya siswa mampu menulis dan membaca, ketika pada kegiatan pembelajaran guru diharuskan untuk memberikan kegiatan pembelajaran yang menarik supaya membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang menarik seperti menggunakan media salah satunya media videoscribe. Media Videoscribe merupakan software yang dapat digunakan dalam membuat animasi berlatar putih dengan sangat mudah. (W. D. Hudhana, 2019) Software ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh Spanyol. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru ketika ingin mempermudah penyampaian materi kepada siswa agar terlihat lebih menarik serta tidak membosankan. Karakteristik penggunaan Videoscribe yaitu mampu menampilkan sebuah konten pembelajaran dengan memadukan suara, desain, dan gambar yang menarik sehingga peserta didik mampu menikmati proses pembelajaran dengan baik. (Winda Dwi Hudhana, 2019) Melihat terdapat kendala yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran berlangsung, penulis mencoba untuk menggunakan media videoscribe sebagai sarana pemberian materi sehingga peserta didik tidak bosan dan suasana kelas lebih menyenangkan. Adapun rumusan masalah pada penelitian ini antara lain: (1) Bagaimana implementasi media videoscribe dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada keterampilan menulis dan membaca di SMP Mihtajul Ulum Patas?

Adapun tujuan pada penelitian ini antara lain: (1) Untuk mengetahui bagaimana implementasi media videoscribe

dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada keterampilan menulis dan membaca di SMP Mihtajul Ulum Patas?

Adapun manfaat pada penelitian ini diharapkan dapat memahami bagaimana penerapan dalam membuat media pembelajaran yang kreatif dan berpartisipasi dalam pengembangan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis ICT yang inovatif serta sebagai motivasi bagi generasi berikutnya dalam mengembangkan media berbasis video atau media yang kreatif lainnya.

METODE

Rancangan penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif sebagai suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan responden, dan melakukan studi pada situasi alami (Susanto & Akmal, 2018). Subjek penelitian adalah orang yang memberikan informasi tentang hal-hal yang diteliti serta orang yang banyak memberikan informasi, sekaligus paham dan mengerti dengan masalah-masalah yang diteliti. Subjek yang digunakan pada penelitian ini yaitu siswa SMP Mihtajul Ulum Patas, sedangkan objek penelitian yang digunakan yaitu di sekolah SMP Mihtajul Ulum Patas.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi yang dilakukan yaitu di sekolah SMP Mihtajul Ulum Patas terutama pada kelas IX. Wawancara pada penelitian ini yaitu guru bahasa Indonesia dan siswa di SMP Mihtajul Ulum Patas. Wawancara merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mendapatkan informasi dan responden (peserta didik, orang yang diwawancarai) dengan melakukan tanya jawab sepihak. Dalam hal ini, kegiatan wawancara itu hanya pertanyaan yang berasal dari pihak pewawancara, sedangkan responden yang menjawab pertanyaan-pertanyaan saja.

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat di informasikan kepada orang lain. Metode analisis data yang digunakan yaitu

reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini mendeskripsikan mengenai penggunaan media videoscibe dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada keterampilan membaca dan menulis.

A. Keterampilan Membaca

Membaca adalah salah satu dari empat kemampuan berbahasa pokok dan merupakan suatu bagian atau komponen dari komunikasi tulisan. Dalam komunikasi tulisan lambang-lambang bunyi diubah menjadi lambang-lambang tulisan atau huruf. Membaca adalah aktivitas yang kompleks dengan menggerakkan sejumlah tindakan yang terpisah-pisah. Meliputi orang yang menggunakan pengertian dan khayalan, mengamati dan mengingat-ingat. Kita tidak dapat membaca tanpa menggerakkan mata atau tanpa menggunakan pikiran, pemahaman dan kecepatan membaca menjadi amat tergantung pada kecakapan dalam menjalankan setiap anggota tubuh yang diperlukan untuk membaca. Membaca dapat didefinisikan pula sebagai suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis. (Siswa et al., 2012) Suatu proses yang menuntut agar kelompok kata merupakan suatu kesatuan akan terlihat dalam suatu pandangan sekilas dan makna kata-kata secara individual akan dapat diketahui. Membaca dapat pula dianggap sebagai suatu proses untuk memahami yang tersirat dalam yang tersurat, melihat pikiran yang terkandung dalam kata-kata yang tertulis. Pada waktu anak belajar membaca, ia belajar mengenal kata demi kata, mengenalnya dan membedakannya dengan kata-kata lain. Setiap belajar, anak diajari membaca struktural, yaitu dari kiri ke kanan dengan mengamati tiap kata dengan saksama dengan susunan yang ada. Pada waktu membaca anak melakukan kebiasaan berikut:

1. Menggerakkan bibir untuk melafalkan kata yang dibaca

2. Menggerakkan kepala dari kiri ke kanan; dan

3. Menggunakan jari atau benda lain untuk menunjuk kata demi kata.

B. Keterampilan Menulis

Menurut (Pratama et al., 2017) menulis yaitu pikiran atau perasaan seperti mengarang, membuat surat dengan tulisan. Dalam keterampilan menulis tidak akan datang secara otomatis, tetapi harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur. Kehidupan modern ini, jelas membawa keteampilan menulis sangat dibutuhkan. Kiranya tidaklah terlalu berlebihan bila dikatakan bahwa ketampilan menulis yaitu ciri dari seorang yang terpelajar atau bangsa yang terpelajar. Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Dalam hal ini, kegiatan menulis pada seorang penulis harus terampil memanfaatkan kosakata dan sturktur bahasa. Agar maksud dan tujuan penulis tercapai, supaya pembaca memberika respon yang diinginkan tulisan yang baik. Ada beberapa cirri harus diperhatikan dalam menulis:

1. Tulisan yang baik mencerminkan kemampuan penulis memepergunakan nada yang serasi. Dalam hal ini, seorang penulis dikatakan memiliki tulisan yang baik apabila menggunakan kosakata dan pemilihan kata yang mudah dimengerti oleh pembaca.

2. Tulisan yang baik mencerminkan kemampuan penulis menyusun bahan-bahan yang tersedia menjadi suatu keseluruhan yang utuh. Dalam hal ini, kualitas seorang oenulis terlihat dari tulisannya.

3. Tulisan yang baik mencerminkan kemampuan menulis untuk mengkritik naskah tulisannya dan segera memperbaikinya.

4. Tulisan yang baik adalah mencerminkan kebanggaan penulis dalam naskah kemudian mempergunakan ejaan dan tanda-tanda baca seksama, memeriksa makna kata dan hubungan keterbatasan dalam kalimat-kalimat serta memperbaikinya sebelum menyajikannya kepada para orang lain.

C. Peran Bahasa Indonesia

Manusia sebagai makhluk sosial membutuhkan sarana untuk berinteraksi dengan manusia lainnya di masyarakat. Untuk kepentingan interaksi sosial itu, dibutuhkan suatu wahana komunikasi yang disebut bahasa. Sebagai sarana komunikasi, tentunya bahasa mempunyai fungsi berdasarkan kebutuhan seseorang baik secara sadar atau tidak sadar.

Bahasa Indonesia mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia untuk menguasai ilmu dan teknologi. Sebagai warga Negara Indonesia, pentingnya untuk mempelajari dan memahami bahasa Indonesia dengan baik dan benar, salah satunya pada pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia yaitu salah satu pembelajaran pokok yang penting dilaksanakan pada dunia pendidikan. Pada pembelajaran ini diharapkan mampu membantu peserta didik mengemukakan kemampuannya dalam mengembangkan keterampilan dengan baik. Untuk menunjang terlaksananya kegiatan pembelajaran dengan baik, maka peran guru sangatlah penting. Dalam pengembangan pengalaman belajar, guru tidak berperan sebagai satu-satunya sumber belajar yang bertugas menuangkan materi pelajaran kepada siswa, akan tetapi yang lebih penting yaitu bagaimana memfasilitasi supaya siswa mempunyai daya minat belajar.

Bahasa merupakan alat untuk mengekspresikan diri, alat komunikasi, dan sarana untuk kontrol sosial. Lebih lanjut peran bahasa dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Bahasa sebagai sarana komunikasi

Bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi antara anggota masyarakat. Fungsi tersebut digunakan dalam berbagai lingkungan, tingkatan, dan kepentingan yang beraneka ragam, misalnya: komunikasi ilmiah, komunikasi bisnis, komunikasi kerja, dan komunikasi sosial, dan komunikasi budaya.

2. Bahasa sebagai sarana integrasi dan adaptasi

Dengan bahasa, orang dapat menyatakan hidup bersama dalam suatu ikatan. Misalnya: integritas kerja dalam

sebuah institusi, integritas karyawan dalam sebuah departemen, integritas keluarga, integritas kerja sama dalam bidang bisnis, integritas berbangsa dan bernegara.

3. Bahasa sebagai sarana kontrol sosial

Bahasa sebagai kontrol sosial berfungsi untuk mengendalikan komunikasi agar orang yang terlibat dalam komunikasi dapat saling memahami. Masing-masing mengamati ucapan, perilaku, dan symbol-simbol lain yang menunjukkan arah komunikasi. Bahasa sebagai kontrol ini dapat diwujudkan dalam bentuk: aturan, anggaran dasar, undang-undang dan lain-lain.

4. Bahasa sebagai sarana memahami diri

Dalam membangun karakter, seseorang harus dapat memahami dan mengidentifikasi kondisi dirinya terlebih dahulu. Ia harus dapat menyebutkan potensi dirinya, kelemahan dirinya, kekuatan dirinya, bakat, kecerdasan, kemampuan intelektualnya, kemauannya, tempramennya, dan sebagainya. Pemahaman ini mencakup kemampuan fisik, emosi, inteligensi, kecerdasan, psikis, karakternya, psikososial, dan lain – lain. Dari pemahaman yang cermat atas dirinya, seseorang akan mampu membangun karakternya dan mengorbitkannya ke arah pengembangan potensi dan kemampuannya menciptakan suatu kreativitas baru.

5. Bahasa sebagai sarana ekspresi diri/ fungsi personal

Bahasa sebagai ekspresi diri dapat dilakukan dari tingkat yang paling sederhana sampai yang paling kompleks atau tingkat kesulitan yang sangat tinggi. Ekspresi sederhana, misalnya, untuk menyatakan cinta (saya akan senantiasa setia, bangga dan prihatin kepadamu), lapar (sudah saatnya kita makan siang).

6. Bahasa sebagai sarana memahami orang lain/fungsi interaksional

Untuk menjamin efektivitas komunikasi, seseorang perlu memahami orang lain, seperti dalam memahami dirinya. Dengan pemahaman terhadap seseorang, pemakaian bahasa dapat mengenali berbagai hal mencakup kondisi pribadinya: potensi biologis, intelektual, emosional, kecerdasan, karakter, paradigma, yang melandasi pemikirannya,, bakatnya,

kemampuan kreativitasnya, kemampuan inovasinya, motifasi pengembangan dirinya, dan lain – lain.

D. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya bentuk media maka guru dapat memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat. Dalam media mulai berkembangnya teknologi dan ilmu pengetahuan semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Dalam hal ini, menuntut supaya guru atau pengajar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan menuntut zaman. Guru diharapkan mampu menggunakan alat atau teknologi yang efisien meskipun sederhana tetapi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Manfaat media pembelajaran yang baik secara umum khusus sebagai alat bantu pembelajaran bagi pengajar dan pembelajar supaya pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajar serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran yang lebih bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi melalui penturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga, pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain sebagainya. (Bahasa et al., 2014)

Dalam kaitannya dengan fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan beberapa hal berikut ini:

1. Sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
2. Sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen

lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.

3. Mempercepat proses belajar.
4. Meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar.
5. Mengkongkritkan yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa. Adapun beberapa manfaat media dalam proses belajar siswa, yaitu: (i) dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka; (ii) makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran; (iii) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata; dan (iv) siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan.

Menurut bentuk informasi yang digunakan, kita dapat memisahkan dan mengklasifikasi media dalam lima kelompok besar, yaitu media visual diam, media visual gerak, media audio, media audio visual diam, dan media audio visual gerak.

Proses yang dipakai untuk menyajikan pesan, apakah melalui penglihatan langsung, proyeksi optik, proyeksi elektronik atau telekomunikasi. Dengan menganalisis media melalui bentuk penyajian dan cara penyajiannya, kita mendapatkan suatu format klasifikasi yang meliputi tujuh kelompok media penyaji, yaitu:

1. Grafis, bahan cetak, dan gambar diam
2. Media proyeksi diam
3. Media audio
4. Media audio visual diam
5. Media Audio visual hidup/film
6. Media televise
7. Multi media

Manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Menyamakan Persepsi Siswa. Dengan melihat objek yang sama dan konsisten maka siswa akan memiliki persepsi yang sama.
2. Mengkonkritkan konsep-konsep yang abstrak. Misalnya untuk menjelaskan tentang sistem pemerintahan, perekonomian, berhembusnya angin, dan sebagainya. bisa menggunakan media gambar, grafik atau bagan sederhana.
3. Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar. Misalnya guru menjelaskan dengan menggunakan gambar atau film tentang binatang-binatang buas, gunung meletus, lautan, kutub utara dll.
4. Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil. Misalnya guru akan menyampaikan gambaran mengenai sebuah kapal laut, pesawat udara, pasar, candi, dan sebagainya. Atau menampilkan objek-objek yang terlalu kecil seperti bakteri, virus, semut, nyamuk, atau hewan/benda kecil lainnya.
5. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Dengan menggunakan teknik gerakan lambat (slow motion) dalam media film bisa memperlihatkan tentang lintasan peluru, melesatnya anak panah, atau memperlihatkan suatu ledakan. Demikian juga gerakan-gerakan yang terlalu lambat seperti pertumbuhan kecambah, mekarnya bunga wijaya kusuma dan lain-lain.

E. Videoscribe

Aplikasi videoscribe adalah aplikasi berbasis internet yang merupakan salah satu dampak perkembangan teknologi informasi yang paling populer. Aplikasi berbasis internet ini sangat potensial untuk dimanfaatkan sebagai media untuk membaca dan menulis karena memudahkan penggunaannya untuk saling memahami materi yang diberikan pada media tersebut dan tanpa menghabiskan biaya banyak dalam pemakaiannya, karena media videoscribe tidak menggunakan pulsa

melainkan menggunakan data internet, selain itu juga media tersebut bisa juga digunakan tanpa terhubung koneksi internet.

Dalam hal ini, media videoscribe menyediakan sebuah pesan atau informasi yang memungkinkan penggunaannya untuk mengirim pesan, gambar, video, pesan suara, dokumen, dan sebagainya dengan jangkauan kapasitas internet yang ada tanpa dibebani biaya tambahan. Media videoscribe sangat penting digunakan pada siswa dan guru, apalagi terkadang siswa terbatas dengan kuota internet dan pada aplikasi videoscribe ini memudahkan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar berlangsung terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Videoscribe merupakan software yang dapat digunakan dalam membuat animasi berlatar putih dengan sangat mudah. Software ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh Spanyol. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru ketika ingin mempermudah penyampaian materi kepada siswa agar terlihat lebih menarik serta tidak membosankan.

Videoscribe adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat sebuah video dengan animasi tulis tangan. Videoscribe dapat digunakan sebagai sarana promosi. Videoscribe dapat digunakan untuk kegiatan bisnis online. Videoscribe dapat digunakan sebagai sarana pengantar pembelajaran bagi guru atau dosen. Videoscribe dapat digunakan untuk presentasi. Videoscribe dianggap ampuh untuk memberikan inovasi pada media pembelajaran khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia, aplikasi yang mudah digunakan dan menarik akan membangkitkan semangat belajar siswa dan guru sebagai penyampai materi memiliki media yang baru agar kelas yang tadinya jenuh bisa menjadi aktif.

F. Implementasi Media Videoscribe dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Keterampilan Membaca dan Menulis di SMP Mihtajul Ulum Patas

Selain itu, pada media videoscribe terdapat beberapa konten cerita yang biasanya sering dibaca oleh masyarakat misalnya cerita tentang kehidupan sekolah,

persahabatan, keluarga, dan lain sebagainya. Pada media videoscribe bisa menjadi wadah bagi penulis-penulis baru yang sedang belajar menulis, terutama pada kalangan pelajar, untuk menumbuhkan rasa kegemarannya dalam menulis, merangkai cerita, dan membuat konten video. Berikut ini, terdapat beberapa implementasi dalam menggunakan media videoscribe dalam memotivasi siswa terhadap keterampilan membaca dan menulis, antara lain sebagai berikut:

1. Siswa diminta untuk membuka aplikasi videoscribe yang telah di download lewat PC atau laptop.
2. Kemudian guru meminta siswa untuk memberikan contoh, seperti membuat teks narasi atau karangan yang diinginkan oleh siswa berupa gambar, tulisan dan audio.
3. Setelah siswa membuat karangan sesuai dengan keinginan siswa lewat aplikasi videoscribe lalu disimpan atau "save". Kemudian guru menyuruh siswa untuk mempublikasikan teks narasi atau karangan siswa yang dibuat melalui videoscribe dan dipublikasikan ke channel youtube, supaya bisa dilihat secara langsung oleh guru, publik atau teman siswa lainnya.
4. Setelah dipublikasi, nanti di channel youtube terdapat siapa saja yang sudah melihat karya siswa dalam membuat teks narasi atau karangan siswa, termasuk guru untuk menilai karangan siswa, terdapat beberapa tanda ketika seseorang sudah melihat konten tersebut seperti tanda "like", "komentar", "bagikan", dan "subscribe".
5. Setelah guru sudah melihat teks narasi atau karangan siswa melalui channel youtube, kemudian guru memberikan beberapa komentar kepada karangan siswa, misalnya mengenai saran dalam penulisan siswa. Kemudian guru memberikan apresiasi kepada siswa siapa saja dalam penulisan teks narasi atau karangan siswa yang paling bagus, dengan memberi tanda "like" atau tanda "suka" kemudian di "share". Dengan tanda seperti itu, membuat siswa menjadi termotivasi untuk belajar menulis teks narasi/karangan.

Berikut ini, pemanfaatan dalam menggunakan videoscribe antara lain:

1. Menarik perhatian siswa dan minat belajarnya yang tinggi dengan menggunakan media videoscribe.
2. Guru dapat dengan mudah menciptakan pembelajaran secara interaktif.
3. Guru mudah menyampaikan suatu materi yang diajarkan.
4. Pada media videoscribe dapat melatih kemampuan anak dalam mengasah skill video atau konten-konten yang bermanfaat.
5. Siswa dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan media videoscribe.
6. Biasanya dalam media videoscribe, terletak beranda terdapat sebuah informasi-informasi yang bermanfaat bagi seseorang.
7. Penggunaan media videoscribe sebagai media alat bantu sumber belajar tambahan dalam mengunggah video atau foto dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
8. Tidak ada biaya tambahan dalam menggunakan media videoscribe sehingga guru atau siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar bisa terlaksana walaupun hanya daring.
9. Dengan adanya media videoscribe dalam pembelajaran memudahkan seseorang menyampaikan suatu pesan atau informasi baik secara berkelompok maupun individu.

Ada beberapa kendala dalam menggunakan media videoscribe, antara lain sebagai berikut:

1. Terhambatnya jaringan atau sinyal ketika ada di daerah yang terpencil atau di daerah pegunungan, ketika videoscribe tersebut dishare ke youtube.
2. Jika terlalu sering atau berlebihan menggunakan media videoscribe dapat memengaruhi pada saraf mata, akibat terlalu lama melihat laptop.

G. Manfaat atau Penggunaan Pembelajaran Media Videoscribe dalam Pembelajaran Berbasis ICT

1. Sikap positif

Dalam menunjukkan sikap yang positif dalam suatu pembelajaran akan

memudahkan siswa dalam menjalani kegiatan belajar mengajar. Ketika sikap seseorang bila dipakai dalam kegiatan pembelajaran suatu mata pelajaran, maka akan ada yang menyukai suatu mata pelajaran tersebut dan menunjukkan sikap yang positif, begitupun sebaliknya bagi siswa yang tidak menyukai suatu mata pelajaran maka menunjukkan sikap negatif. Bagi siswa yang memiliki sikap positif dalam suatu mata pelajaran maka dengan keinginan sendiri mempunyai perhatian penuh pada mata pelajaran yang disenanginya.

2. Pengetahuan Penggunaannya

Kegunaan pada videoscribe yaitu mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati prosesnya. Pembuatan videoscribe juga dapat dilakukan dengan offline sehingga tidak tergantung pada layanan internet, hal ini akan memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan videoscribe.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan yaitu penelitian ini membahas mengenai bagaimana implementasi penggunaan media videoscribe dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada keterampilan membaca dan menulis di SMP Mihtajul Ulum Patas. Implementasi yang digunakan yaitu berdasarkan media berbasis ICT, jika ditinjau dari sikap positif dalam suatu pembelajaran yang akan memudahkan siswa dalam menjalani kegiatan belajar mengajar dan penggunaan pada videoscribe yaitu mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati prosesnya. Jenis data yang digunakan yaitu penelitian deskriptif kualitatif. Kegiatan yang digunakan yaitu wawancara kepada guru bahasa Indonesia dan siswa di SMP Mihtajul Ulum Patas. Wawancara merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mendapatkan informasi dan responden (peserta didik, orang yang diwawancarai) dengan melakukan tanya jawab sepihak. Dalam hal

ini, kegiatan wawancara itu hanya pertanyaan yang berasal dari pihak pewawancara, sedangkan responden yang menjawab pertanyaan-pertanyaan saja.

Adapun implementasi media videoscribe dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan membaca dan menulis di SMP Mihtajul Ulum Patas pada media videoscribe terdapat beberapa konten cerita yang biasanya sering dibaca oleh masyarakat misalnya cerita tentang kehidupan sekolah, persahabatan, keluarga, dan lain sebagainya. Pada media videoscribe bisa menjadi wadah bagi penulis-penulis baru yang sedang belajar menulis, terutama pada kalangan pelajar, untuk menumbuhkan rasa kegemarannya dalam menulis, merangkai cerita, dan membuat konten video. Adapun saran yang ingin disampaikan oleh penulis yaitu sebagai mahasiswa ataupun sebagai masyarakat hendaknya mengetahui dan mampu mengambil hal positif yang terdapat dari hasil belajar berbasis ICT, tepatnya yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu tentang implementasi media videoscribe dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada keterampilan membaca dan menulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahasa, P., Nurjaya, I. G., Astika, I. M., Pendidikan, J., & Indonesia, S. (2014). *PENERAPAN METODE SQ3R BERBANTUAN MEDIA CERPEN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS XI IPS SMA NEGERI 2 GEROKGAK*. 1, 1–12.
- Fahreza, F. C. D. (2019). Analisis Bahasa Tulisan Pada Anak Dengan Gangguan Disleksia (Pendekatan Psikolinguistik). *METAMORFOSIS Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia Dan Pengajarannya*, 12, 45–50.
- Helda, T. (2017). MENULIS TEKS CERITA PENDEK BERBANTUAN MEDIA GAMBAR BERSERI SISWA KELAS VII SMP ISLAM KHAIRA UMMAH PADANG. *Gramatika STKIP PGRI Sumatera Barat*, 3(2). <https://doi.org/10.22202/jg.2017.v3i2.2186>

- Hudhana, W. D. (2019). No TiHudhana, W. D. (2019). Pengembangan Media Video Scribe dalam Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen Berbasis Karakter Siswa Kelas X SMA se-Kabupaten Tangerang. Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra.tle. *Pengembangan Media Video Scribe Dalam Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen Berbasis Karakter Siswa Kelas X SMA Se-Kabupaten Tangerang. Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra.*
- Hudhana, Winda Dwi. (2019). *Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Pendek Berbasis Karakter Menggunakan Media Pembelajaran VideoScribe.* 265–270.
- Ibda, H. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berwawasan Literasi Baru di Perguruan Tinggi dalam Menjawab Tantangan Era Revolusi Industri 4.0. *Jalabahasa*, 15(1), 48–64. <https://doi.org/10.36567/jalabahasa.v15i1.227>
- Irawan, D., & Sukmana, E. (2019). *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya Menulis Cerita Pendek dengan Metode Outdoor Learning Writing Short Stories with the Outdoor Learning Method.* 3(1), 9–19.
- Kultura, J. E. (2013). *Laura Mayasari Br. Gurusinga: Hubungan Keterampilan Membaca... (66 -75).* 66–75.
- Pratama, O. P., Islam, U., Syarif, N., & Jakarta, H. (2017). *Arabiyât.* 4(2), 227–254.
- Siswa, P., Viii, K., & Semarang, S. M. P. N. (2012). *PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA INTENSIF DENGAN METODE PQRST PADA SISWA KELAS VIII.* 6(2), 120–136.
- Susanto, H., & Akmal, H. (2018). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Mobile Smartphone Sebagai Media Pengenalan Sejarah Lokal Masa Revolusi Fisik Di Kalimantan Selatan Pada Siswa Sekolah Menengah Atas. *HISTORIA Jurnal*
- Program Studi Pendidikan Sejarah,* 6(2), 197.
<https://doi.org/10.24127/hj.v6i2.1425>