

PEMANFAATAN MEDIA AJAR BERBASIS TEKNOLOGI DALAM MEMBENTUK INOVASI PEMBELAJARAN CERITA RAKYAT DI SMA

Nurlaelly Aulia¹ dan Kamiri²

Universitas Muhammadiyah Tangerang

(Naskah diterima: 1 Oktober 2023, disetujui: 28 Oktober 2023)

Abstract

This research uses a qualitative approach with documentation and observation methods. Researchers observe learning activities and document the data obtained in the study. The primary data sources in this study used primary and secondary data sources. The main object in this study is the use of technology-based media. The subjects in this study were found in folklore material in high school. The results in this study lead to the use of canva-based media Features that are often used in learning are such as making power point media, Youtube learning videos in order to maximize students' visual and listening skills, barcode scanning can be used to develop learning that is more innovative to progress, and the kahoot application has a play while learning system that supports folklore learning media in high school.

Keyword : folklore, learning innovation, media.

Abstrak

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode dokumentasi dan observasi. Peneliti mengobservasi kegiatan pembelajaran dan mendokumentasikan data-data yang didapatkan dalam penelitian. Sumber data utama dalam penelitian ini menggunakan sumber data primer dan sekunder. Adapun objek utama dalam penelitian ini yaitu mengenai pemanfaatan media berbasis teknologi. Subjek dalam penelitian ini terdapat di dalam materi cerita rakyat di SMA. Hasil dalam penelitian ini mengarah kepada pemanfaatan media berbasis canva Fitur yang sering digunakan dalam pembelajaran yaitu seperti membuat media power point, video pembelajaran Youtube agar dapat memaksimalkan kemampuan visual dan menyimak siswa, scan barcode dapat digunakan untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih berinovasi kepada kemajuan, dan aplikasi kahoot memiliki sistem bermain sambil belajar yang menunjang media pembelajaran cerita rakyat di SMA.

Kata Kunci : cerita rakyat, inovasi pembelajaran, media.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan komunikasi seiring dengan berkembangnya zaman memberikan

banyak perkebangan yang mengarah kepada inovasi dalam pembelajaran. Berbeda dengan zaman dahulu bahwa pembelajaran dapat dilakukan tanpa harus menggunakan

teknologi. Tuntutan dalam perkembangan zaman itulah membuat guru belajar hal baru dalam mengakses pembelajaran berbasis IT. Perlu diketahui pembelajaran berbasis IT merupakan pembelajaran yang dikolaborasikan dengan pemanfaatan teknologi. Terdapat banyak aplikasi yang dapat menunjang pembelajaran. Penggunaan media berbebas teknologi tersebut, guru tidak lagi mengalami kesulitan dalam membuat inovasi dalam pembelajaran. Guru dapat mengakses pelbagai materi melalui internet dan dimodifikasi menyesuaikan materi ajar. Strategi ini digunakan juga sebagai pemanfaatan penarikan minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Hal itu membuat teknologi dalam pembelajaran didorong melalui perkembangan kurikulum yang menekankan kepada literasi digital. Kurikulum terbaru seperti kurikulum merdeka mengaplikasikan literasi digital terhadap bidang ilmu teknologi informasi dan media literasi digital. Kurikulum tersebut selain menekankan kepada literasi digital, namun juga menekankan kepada kemampuan berbahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar dalam kegiatan sehari-hari. Senada dengan itu, kurikulum merdeka juga menekankan kepada pembelajaran yang kritis serta inovatif,

sehingga pembelajaran memerlukan pengembangan teknologi dalam menunjang pembelajaran. Pemanfaatan media berbasis teknologi memberikan banyak pemahaman mengenai pentingnya pembelajaran berbasis teknologi. Oleh sebab itu, dalam menumbuhkan pembelajaran yang inovatif serta menarik diperlukan banyak pengembangan melalui pemanfaatan teknologi.

Penelitian yang berkaitan dengan inovasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teknologi sudah pernah dilakukan oleh peneliti lain. Alasan dari pengangkatan tema dan topik tersebut merupakan salah satu, pengembangan penelitian yang mampu membawa pendidikan ke arah yang lebih baik lagi. Senada dengan itu, ada beberapa penelitian yang mengangkat topik inovasi pembelajaran berbasis teknologi yaitu penelitian dari Khoerunnisa, et.al (2022) berisi mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi Wattpad sebagai inovasi dalam pembelajaran. Penelitian tersebut menerangkan bahwa penggunaan aplikasi Wattpad dalam pembelajaran dapat diterima dengan baik sesuai dengan pemahaman siswa. Aplikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut memberikan suatu nilai

yang positif dalam penunjang pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Adapun faktor-faktor yang dibahas tentang kompetensi dasar yang digunakan serta tahap atau desain media pembelajaran berbasis aplikasi Wattpad. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Dewi dan Hilman (2018) membicarakan permasalahan mengenai penggunaan teknologi dalam pembelajaran sebagai sumber inovatif di sekolah. Penelitian tersebut merupakan bagian dari artikel nonilmiah yang berisi kajian pustaka media interaktif pembelajaran. Adapun hasil penelitian yang terdapat dalam penelitian berkaitan dengan bagaimana tingkat penguasaan kompetensi guru terhadap penguasaan TIK di sekolah, kendala-kendala yang dihadapi guru saat menerapkan TIK dalam pembelajaran di sekolah, dan solusi bagaimana guru bisa memanfaatkan serta mengembangkan teknologi dalam pembelajaran. Berkaitan tentang permasalahan tersebut adapula penelitian mengenai pengembangan media ICT berbasis video yang terdapat dalam pembelajaran bahasa yang ada di SD. Penelitian itu dilakukan oleh Nailiah dan Saputra (2022). Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut mencakup penelitian pengembangan. Hasil dari data penelitian yang ditemukan berkaitan

dengan berhasilnya implementasi yang dilakukan dalam pengembangan media ajar berbasis ICT, sehingga pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan efektif.

Pemanfaatan inovasi pembelajaran berbasis teknologi dalam penelitian ini menekankan kepada bagaimana guru dapat mengembangkan media tersebut sehingga digunakan sebagai strategi menarik minat peserta didik. Penelitian ini berusaha untuk memberikan pengetahuan baru mengenai pemanfaatan media ajar yang interaktif. Tentunya dalam pembelajaran bahasa Indonesia dalam segi pelaksanaannya berusaha untuk memberikan kompetensi yang membantu peserta didik meningkatkan kecakapannya dalam berbahasa lisan maupun tulisan. Media pembelajaran digunakan sebagai penentu keberhasilan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti mencoba memberikan kemudahan guru dalam merancang stimulus sehingga dapat memberikan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan belajar, serta memberikan pengetahuan dan informasi berkaitan dengan materi yang diajarkan. Pada penelitian ini penulis berupaya menekankan kepada pemanfaatan media seperti aplikasi Kahoot, canva, video pembelajaran, serta

aplikasi *scan barcode*. Peneliti akan memfokuskan mengenai bagaimana cara pengaplikasiannya saat melakukan pembelajaran materi cerita rakyat di SMA. Bawa dalam pembelajaran materi cerita rakyat perlu dimasukan media berbasis teknologi agar pembelajaran dapat inovatif.

Berdasarkan pernyataan di atas peneliti berupaya menjelaskan pemanfaatan media ajar berbasis teknologi yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran cerita rakyat di SMA. Cara yang digunakan penulis yaitu mendeskripsikan hal yang dapat dilakukan oleh seorang guru ketika menerapkannya dalam pembelajaran. Melalui kegiatan tersebut membuat guru lebih semangat kembali mendesain pembelajaran dalam sistem teknologi. Oleh karena itu, peneliti memilih judul penelitian mengenai “*Pemanfaatan Media Ajar Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Membentuk Inovasi Pembelajaran Cerita Rakyat di SMA*”.

II. KAJIAN TEORI

1. Media Ajar Membentuk Inovasi Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran di sekolah. Media ajar berperan aktif membentuk

pemahaman anak dalam rangka mewujudkan inovasi pembelajaran. Dalam buku karya Hariyadi (2018) menerangkan dalam media pembelajaran yaitu alat yang digunakan oleh seorang guru untuk menyampaikan informasi pembelajaran. Media pembelajaran menurut Yaumi (2018) yaitu suatu rancangan alat yang dibuat oleh guru sebagai penunjang pembelajaran bahasa di sekolah guna membangun interaksi. Selain itu, dalam bukunya ia juga menjelaskan media pembelajaran dapat direalisasikan melalui media realita, model, teks, visual, audio, video, dan multimedia. Media pembelajaran tersebut dapat memberikan fungsi untuk memperjelas makna dari pembelajaran yang sedang dilakukan (Kustandi dan Darmawan, 2020).

2. Cerita Rakyat

Pada perkembangan teknologi dalam pembangunan membuat rakyat Indonesia mengarah kepada kemajuan. Kemudahan yang diterima dari adanya teknologi membuat banyak penulis terbantu dalam menerbitkan karya cerita rakyat. Karya cerita rakyat dapat dikatakan sebagai budaya Indonesia yang harus dilestarikan, karena cerita rakyat memiliki nilai kebudayaan yang tinggi (Sugiarti, et al : 2021). Selain itu, cerita rakyat

dapat dikatakan sebagai karya sastra lisan yang menitikberatkan kepada kebudayaan dari suatu daerah atau cerita yang berkembang dalam nusantara (Kanzunnudin, 2017). Senada dengan itu, Sumitri (2023) dalam bukunya menjelaskan bahwa dijadikan suatu gambaran yang dapat diterima oleh pembaca untuk mengetahui keadaan masyarakat dari cerita yang ditulis. Berdasarkan pengertian cerita rakyat tersebut dapat disimpulkan bahwa cerita rakyat adalah salah satu bagian dari budaya dari Nusantara. Cerita rakyat memiliki nilai budaya yang begitu dalam dari penyampaiannya. Melalui cerita rakyat kita dapat mengetahui gambaran dari kehidupan masyarakat saat itu.

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode observasi dan dokumentasi. Peneliti mengobservasi kegiatan pembelajaran dan mendokumentasikan data-data yang didapatkan dalam penelitian. Sumber data utama dalam penelitian ini menggunakan sumber data primer dan sekunder. Adapun objek utama dalam penelitian ini yaitu mengenai pemanfaatan media berbasis teknologi. Subjek dalam penelitian ini terdapat di dalam materi cerita rakyat di SMA. Media yang digunakan dalam

memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran cerita rakyat adalah media canva, video pembelajaran, aplikasi *scan barcode*, dan aplikasi kahoot.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan teknologi dan informasi sangat diperlukan sekali dalam membangun pendidikan yang mengarah kepada kemajuan. Pengembangan media berbasis teknologi diperlukan juga dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Adapun media yang difokuskan dalam artikel ini adalah media aplikasi canva, video pembelajaran, aplikasi *scan barcode*, serta aplikasi kahoot. Materi yang dikaitkan dalam pengembangan media tersebut adalah cerita rakyat. Adapun penjelasan mengenai pengembangan media tersebut yaitu:

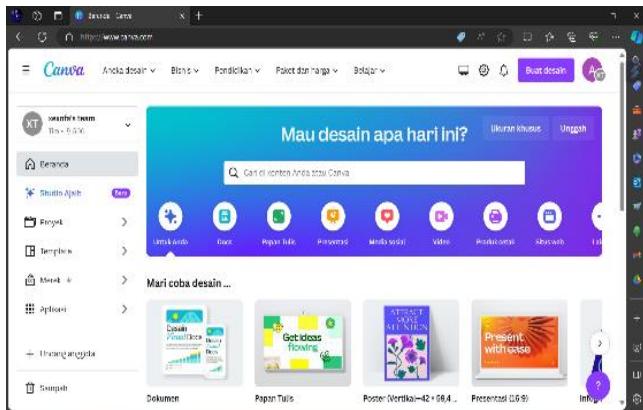
a. Canva

Pengembangan pembelajaran dengan aplikasi canva dapat diterapkan dalam pembelajaran. Aplikasi canva memuat berbagai fitur menarik yang digunakan dalam pembelajaran. Fitur yang sering digunakan dalam pembelajaran yaitu seperti membuat media power point. Ternyata yang perlu kita ketahui pembuatan power point bukan hanya bisa dilakukan di microsoft saja, melainkan pihak pengembang lain memanfaatkan perkembangan zaman lewat aplikasi canva.

Secara otomatis desain yang terdapat dalam aplikasi tersebut sudah disesuaikan dengan tema yang kita butuhkan, kita hanya perlu memodifikasi sedikit dari template yang telah disediakan.

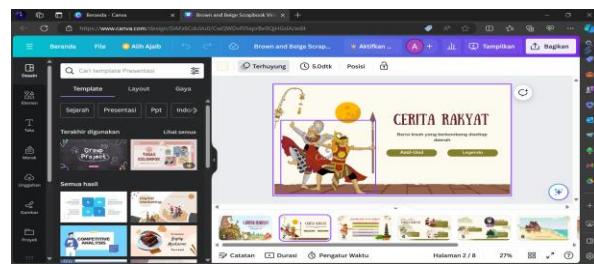
Pengembangan materi cerita rakyat melalui aplikasi canva dengan cara membuat media presentasi untuk menjelaskan materi pembelajaran cerita rakyat. Guru dapat mendesain power point melalui aplikasi canva. Aplikasi canva dapat diakses melalui websitenya maupun aplikasi yang disediakan oleh play store. Adapun langkah-langkah yang dapat dilakukan guru dapat menggunakan aplikasi canva yaitu :

- 1) Login melalui website canva atau aplikasi canva melalui play store.
- 2) Setelah login maka akan banyak fitur yang dapat diakses, lalu klik membuat desain presentasi.

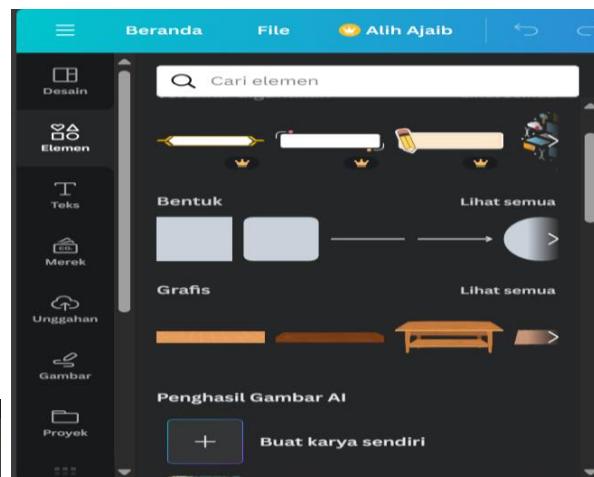


3) Lalu, pilih template yang sesuai dengan materi cerita rakyat.

4) Selanjutnya, masukan gambar yang mendukung dari materi cerita rakyat dengan ditambahkan teks sebagai penjelasan materi.



5) Penulis dapat menambahkan element yang dapat ditambahkan.



6) Terakhir, desain tersebut dapat tersimpan secara otomatis.



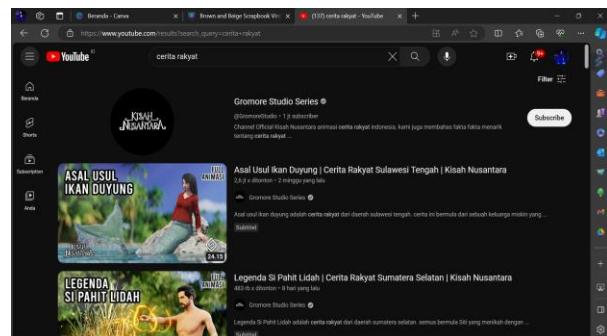
Melalui pengembangan media berbasis aplikasi canva dapat mengembangkan pembelajaran yang menarik dan evaluatif. Bukan hanya elemen saja yang dapat ditambahkan dalam aplikasi canva, melainkan lagu, gambar, tabel, video, dll secara lengkap telah didesain dalam aplikasi tersebut. Guru hanya perlu menuangkan kreatifitasnya dalam pengembangan media ajar.

b. Video Pembelajaran Youtube

Media berbasis audiovisual salah satu contohnya adalah video pembelajaran. Video pembelajaran bukan hanya menampilkan gambar saja, melainkan terdapat suatu suara yang mendukung dari apa yang sedang ditampilkan. Banyak media yang dapat digunakan untuk membuat serta mengakses video pembelajaran. Salah satu media yang digunakan untuk membuat video pembelajaran aplikasi canva. Namun, adapula video pembelajaran yang dapat digunakan secara instan yaitu melalui aplikasi youtube. Adapun pengembangannya melalui

pembelajaran materi cerita rakyat adalah bisa melalui media youtube. Konten kreator dalam aplikasi youtube banyak yang sudah menyediakan konten tentang kebahasaan seperti video animasi cerita rakyat. Guru dapat memanfaatkan aplikasi youtube tersebut untuk menyajikannya dalam media ajar selain power point, tujuannya adalah untuk memberikan bahan pelengkap pembelajaran agar lebih menarik. Adapun cara yang digunakan oleh guru untuk menambahkan media video pembelajaran cerita rakyat sebagai berikut:

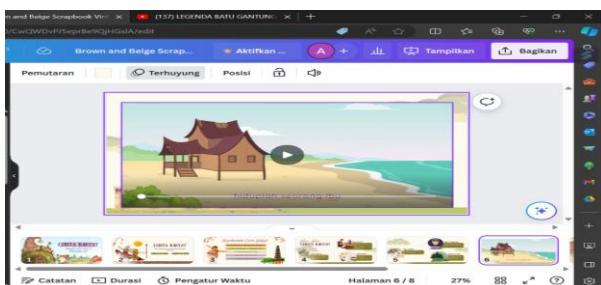
- 1) Pengguna melakukan login melalui website youtube.
- 2) Setelah melakukan login pengguna dapat melakukan searching melalui telusuri konten youtube mengenai cerita rakyat.
- 3) Lalu, setelah searching akan muncul berbagai konten youtube tentang cerita rakyat baik berupa materi dan video kisah cerita rakyat.



- 4) Setelah konten tentang cerita rakyat sudah muncul dalam akun youtube.



- 5) Setelah video cerita rakyat sudah dipilih guru dapat mengunduhnya atau menyalin linknya untuk ditampilkan saat melakukan scanbarcode. Video pembelajaran tersebut dapat ditaruh dalam powerpoint yang telah dibuat sebagai penunjang pembelajaran.



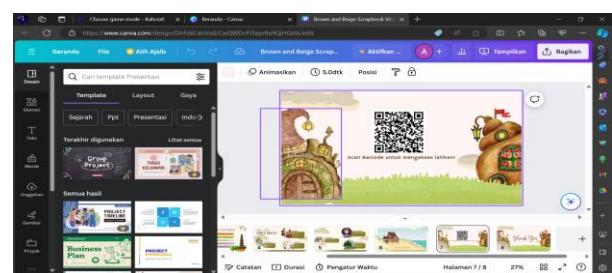
c. Aplikasi Scan Barcode

Media yang dapat digunakan selanjutnya dalam pembelajaran cerita rakyat adalah aplikasi scan barcode. Melalui aplikasi scan barcode dapat digunakan untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih berinovasi kepada kemajuan. Sudah banyak pula bahan ajar yang menggunakan scan barcode sebagai cara menghubungkan link

yang hendak dituju digunakan untuk menambah sumber belajar lainnya. Pemanfaatan media scan barcode dapat digunakan dalam cerita rakyat. Guru dapat melampirkan barcode lalu menscan ke alamat website yang hendak dituju, dapat pula menghubungkannya ke aplikasi youtube. Aplikasi scan barcode dapat diunduh melalui play store.

Adapun cara yang dilakukan oleh siswa untuk memanfaatkan media pembelajaran Kahoot dalam materi cerita rakyat sebagai berikut:

- 1) Mengunduh aplikasi scan barcode yang tersedia di aplikasi maupun website.
- 2) Login menggunakan akun gmail pribadi.
- 3) Lalu siswa dan guru dapat membuat serta mescan barcode yang dibuat untuk kepentingan pembelajaran.
- 4) Setelah terbuat scannya dapat dilampirkan di powerpoint yang telah dibuat untuk menyambungkan ke link yang website kahoot yang dituju, sebagai latihan materi cerita rakyat.



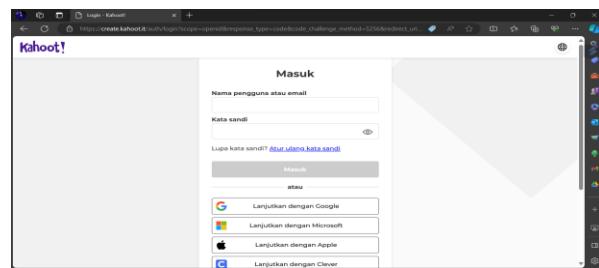
d. Aplikasi Kahoot

Kahoot merupakan aplikasi pembelajaran yang memuat berbagai fitur menarik yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Sistem dari aplikasi kahoot adalah bermain sambil belajar. Tujuan dari aplikasi dapat digunakan untuk evaluasi latihan pembelajaran. Kuis yang terdapat dalam aplikasi tersebut membuat siswa dapat senang karena dapat menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat mendukung pembelajaran yang bermakna dalam kelas.

Aplikasi kahoot ada yang gratis dan berbayar. Jika gratis hanya beberapa template saja yang dapat digunakan. Jika ingin bergabung siswa dapat memasukan PIN dan menscan barcode yang telah disediakan oleh aplikasi tersebut. Pembelajaran materi cerita rakyat dapat dipadukan dengan menggunakan aplikasi kahoot. Pada akhir pembelajaran guru dapat memberikan refleksi dengan menggunakan aplikasi kahoot sebagai medianya. Ada beberapa cara yang dapat digunakan guru bergabung pada aplikasi kahoot sebagai berikut:

- a. Pertama yang dapat dilakukan melakukan searching di google.

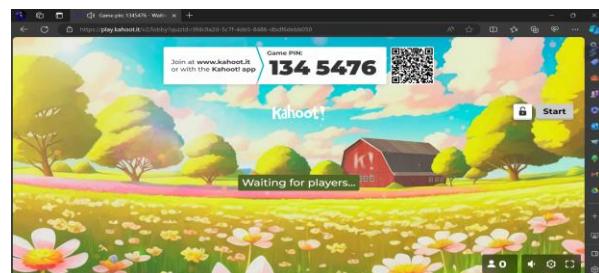
- b. Lalu, login dengan menggunakan beberapa pilihan.



- c. Pada menu kahoot yang terdapat dalam akun tersebut, klik question dan pilih menu quiz.
- d. Giri dapat memilih template yang ada di aplikasi kahoot.



- e. Guru dapat membuat pertanyaan pada kolom yang disediakan.
- f. Setelah guru membuat pertanyaan yang ingin dijadikan latihan, guru dapat menyimpannya.



V. PENUTUP

Pengembangan pembelajaran dengan aplikasi canva dapat diterapkan dalam pembelajaran. Aplikasi canva memuat berbagai fitur menarik yang digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya, media berbasis audiovisual salah satu contohnya adalah video pembelajaran. Video pembelajaran bukan hanya menampilkan gambar saja, melainkan terdapat suatu suara yang mendukung dari apa yang sedang ditampilkan. Media yang dapat digunakan selanjutnya dalam pembelajaran cerita rakyat adalah aplikasi scan barcode. Melalui aplikasi scan barcode dapat digunakan untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih berinovasi kepada kemajuan. Lalu, Kahoot merupakan aplikasi pembelajaran yang memuat berbagai fitur menarik yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Sistem dari aplikasi kahoot adalah bermain sambil belajar. Tujuan dari aplikasi dapat digunakan untuk evaluasi latihan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Dewi, Suci Zakiah dan Hilman, Irfan. (2018). *Penggunaan TIK sebagai Sumber dan Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar*. Indonesian Journal of Primary Education. Vol 2, No. 3, Hal 48-53. <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/15100/8561>

[ticle/view/15100/8561](https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/15100/8561). Diunduh pada 15 Januari 2024.

Hariyadi, Sutriono. (2018). *Media Presentasi Pembelajaran dari Teori ke Praktek*. Probolinggo: Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga Kota Probolinggo.

Kanzununnudin, Mohammad. (2017). *Menggali Nilai dan Fungsi Cerita Rakyat Sultan Hadirin dan Masjid Wali At-Taqwa Loram Kulon Kudus*. Jurnal Kredo. Vol 1 No. 1 Hal 1-16. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/kredo/article/download/1748/1133>. Diunduh pada 17 Januari 2024.

Khoerunnisa, et al. (2022). *Pemanfaatan Wattpad sebagai Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi bagi Materi Menulis Cerita Pendek di SMP Negeri 1 Padamara*. Jurnal Studi Inovasi. Vol. 2 No. 3 Hal 18-24. <https://jurnal.studiinovasi.id/jsi/article/view/99/58>. Diunduh pada 15 Januari 2024.

Nailiah, Indah Mafazatin. (2022). *Pengembangan Media ICT Berbasis Video Animasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD*. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar. Vol 6, No. 1, Hal 8-15. <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/15100/8561>. Diunduh pada 15 Januari 2024.

Sugiarti, et. al. (2021). *Cerita Rakyat Budaya, dan Masyarakat*. Malang: UMMPPress.

Sumitri, Ini Wayan. (2023). *Eksistensi Cerita Rakyat dan Fungsinya dalam Kehidupan Masyarakat di Manggarai Timur*. Jurnal Arif : Sastra dan Kearifan Lokal. Vol 3, No. 2, Hal 43-57. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/arif/article/view/37248/15663>. Diunduh pada 17 Janu