

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI PIXELLAB DALAM MENULIS CERITA FANTASI KELAS VII

Muhammad Nassarudin

Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Pascasarjana Universitas Negeri Jambi
nassarudin01@gmail.com

Febyana Arlin

Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Pascasarjana Universitas Negeri Jambi
febyanaarlin@gmail.com

Rustam

Universitas Negeri Jambi
rustam@unja.c.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi dalam menulis cerita fantasi kelas VII. Jenis penelitian dan pengembangan yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode dan pengembangan *Research and Development*. *Research and Development* adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu serta menguji keefektifan produk yang akan diteliti. Hasil observasi proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi pixellab dalam menulis cerita fantasi kelas VII menunjukkan bahwa dalam pembelajaran menulis cerita fantasi menunjukkan aktivitas peserta didik yang efektif, kreatif, aktif dan menyenangkan.

Kata Kunci: menulis cerita fantasi, aplikasi pixellab, media pembelajaran

Abstract

This research aims to develop application-based learning media in writing fantasy stories for class VII. The type of research and development that the author uses in this research is the Research and Development method and development. Research and Development is research used to produce a particular product and test the effectiveness of the product to be researched. The results of observations of the learning process using the Pixellab application in writing fantasy stories for class VII show that learning to write fantasy stories shows that students' activities are effective, creative, active and fun.

Keywords: *writing fantasy stories, pixellab application, learning media*

PENDAHULUAN

Salah satu perangkat pembelajaran yang harus disiapkan dan direncanakan oleh pendidik, yaitu media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran merupakan kebutuhan yang tidak dapat diabaikan (Umar, 2017). Keberadaan media pembelajaran sangat penting karena dapat membantu proses belajar peserta didik (Kuswanto & Radiansah, 2018).

Media pembelajaran dibagi menjadi tiga bentuk, yaitu media visual atau model grafis, audio atau rekaman suara, dan audio-visual atau

video. Media tidak hanya sebagai alat peraga melainkan pembawa pesan atau informasi yang dibutuhkan siswa (Miftah, 2013). Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan pendidik dan peserta didik. Oleh karena itu, pendidik harus memilah dan memilih media jenis-jenis media pembelajaran.

Bicara media pembelajaran diikuti dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) di Indonesia mendorong para pendidik untuk berkreasi menggunakan berbagai media. Adanya media pembelajaran berbasis aplikasi

merupakan respons terhadap perkembangan teknologi, khususnya gawai yang semakin hari semakin canggih dan pintar. Selain itu, penciptaan media pembelajaran berbasis aplikasi merupakan usaha pengembangan media pembelajaran yang akan akrab dengan kehidupan siswa tidak terkecuali media pembelajaran yang berbasis aplikasi android.

Aplikasi dalam sistem android secara umum adalah sebuah bagian perancangan mengenai operasi yang berhubungan dengan perangkat mobile berbasis *linux* yang mana dalam aplikasi android mencakup sistem operasi, aplikasi, dan *middleware*. Ketiga unsur ini sangat erat kaitannya dengan penggunaan dalam *smartphone*. Aplikasi adalah penggunaan atau penerapan suatu konsep yang menjadi suatu pokok pembahasan. Aplikasi dapat diartikan juga sebagai program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu. (Noviansyah, 201: 56).

Perkembangan aplikasi android di Indonesia membuat para pendidik semakin mudah untuk membuat berbagai media pembelajaran berbasis aplikasi contohnya Ruang Guru, Canva, Quipper, Pixellab pada penelitian yang akan dilakukan penulis yaitu perkembangan media pembelajaran berbasis aplikasi pixellab.

Aplikasi PixelLab adalah aplikasi edit foto, edit gambar dan membuat logo yang memiliki fitur yang cukup lengkap dan mudah digunakan buat kamu yang suka berkreasikan mengedit foto, edit gambar ataupun membuat logo. Aplikasi ini sangat mudah digunakan dengan tombol menu yang simple, mudah dipahami. Aplikasi PixelLab ini menawarkan banyak sekali manfaat serta fitur edit gambar dan foto. Serta bisa menambahkan beberapa teks, stiker, bentuk dalam aplikasi ini juga bisa bereksperimen melalui gambar dengan menambahkan efek, gradasi, shadow, stroke pada bagian pinggir gambar. Kelebihan aplikasi Pixellab adalah bisa digunakan untuk mengedit foto dan gambar dengan mudah dan merubah ukuran foto atau gambar dan membuat logo serta yang lainnya yang cukup bagus.

Perkembangan aplikasi pixellab ini akan menjadi media pembelajaran dalam menulis cerita fantasi bagi pendidik serta peserta didik dalam berkreasikan menciptakan cerita fantasi yang menarik serta erat dengan kehidupan peserta didik sehingga meningkatkan atensi peserta didik. (Cahyaningrum & Setyaningsih, 2019) berpendapat bahwa “Cerita fantasi menarik

minat peserta didik untuk mengembangkan potensi dan kreasi peserta didik”. Selain itu, penciptaan cerita tersebut juga akan meningkatkan keefektifan pembelajaran sekaligus meningkatkan kognitif peserta didik terhadap lingkungan di sekelilingnya. Secara tidak langsung, penciptaan cerita tersebut juga akan meningkatkan dan mengembangkan penggunaan media pembelajaran yang berbasis aplikasi serta meningkatkan literasi peserta didik.

Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi pixellab dalam menulis cerita fantasi ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah produk yang dapat bermanfaat bagi pendidikan serta bagi peserta didik, maka diperlukan penelitian yang dapat menguji keefektifan produk yang diteliti (Sugiyono, 2016:297).

METODE

Metode yang digunakan adalah Metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* adalah sebuah penelitian pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu serta dapat menyempurnakan sebuah produk yang dibuat dengan ketentuan serta kriteria yang ditetapkan guna menghasilkan produk berkualitas melalui berbagai tahapan pengujian (Ernawati, 2017:33).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil kegiatan di lapangan peserta didik yang mengikuti pembelajaran secara aktif dan komunikatif. Sebelum melakukan ketahap penggunaan aplikasi Peserta didik sudah menyiapkan android yang sudah mendownload aplikasi yang akan digunakan. Guru melakukan pengenalan dasar menulis cerita fantasi serta pengenalan dasar aplikasi pixellab dan penggunaan aplikasi tersebut kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran aktivitas peserta didik sudah baik. Secara keseluruhan, peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran menulis cerita fantasi dengan aktif dan kreatif. Hal ini dapat dilihat pada data hasil observasi selama kegiatan pembelajaran. Peserta didik setiap tahapan pembelajaran dengan baik, dengan model pengembangan atau *Research and Development* adalah sebuah penelitian

pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk, kegiatan pembelajaran menulis cerita fantasi menjadi menyenangkan dan membuat peserta didik lebih berimajinasi dan kreatif.

Permasalahan yang terdapat dalam pengembangan media berbasis aplikasi ini peserta didik sedikit mendapatkan kendala dalam mengakses gambar atau karakter yang mereka inginkan dalam menulis cerita yang mereka buat. Namun, hal ini bisa diatasi dengan melakukan kreatifitas dalam mencari bahan yang diperlukan untuk dijadikan objek menulis teks cerita fantasi dari berbagai sumber.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis di kelas VII yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi dalam Menulis Cerita Fantasi Kelas VII” menghasilkan :

Hasil observasi proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi pixellab dalam menulis cerita fantasi kelas VII menunjukkan bahwa dalam pembelajaran menulis cerita fantasi menunjukkan aktivitas peserta didik yang efektif, kreatif, aktif dan menyenangkan.

Hasil karya tulis peserta didik dalam membuat cerita fantasi sudah baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil yang dilakukan di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. (Online). https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=pengertian+media+pembelajaran&oq=pengertian+medi#d=gs_qabs&t=1656593527923&u=%23p%3D0qI8K13pG3UJ. Diakses 08 Desember 2022.
- Arsyad, Azhar. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Fiyan Ilman Faqiha. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Tema Cerita Fantasi Berkearifan Lokal Madura Berbasis Android. Universitas Trunojoyo Madura, Bangkalan, Indonesia. *Jurnal*. Diakses 08 Desember 2022
- Hamid, Abi Mustofa, dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis. (Online). <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=npLzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=info:MO7lmvLYvEsJ:scholar.google.com/>

[com/&ots=Nr7A3vP_OW&sig=logzpB3dsJhoWeqcS3YLVNgVbmA&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com/&ots=Nr7A3vP_OW&sig=logzpB3dsJhoWeqcS3YLVNgVbmA&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false). Diakses 08 Desember 2022.

- Miftah, M. 2013. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Penelitian Bidang Pendidikan pada BPMP Kemendikbud*.(Online). Vol 1 No 2. <https://jurnalkwangsan.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalkwangsan/article/view/7>. Diakses 08 Desember 2022.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013 *Sastra anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak* Yogyakarta: Ganjah Mada University Press.
- Putri, B. N. H., & Sodiq, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Berbasis Aplikasi Android Ayo Berfantasi bagi Siswa Kelas VII SMP dengan Pendekatan Saintifik. *Jurnal Education And Development*, 8(4), 337–341.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.