

## Implementasi Media Pembelajaran Berbasis *Video Scribe* Pada Materi Menulis Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Medan

### *Implementation Of Video-Scribe-Based Learning Media On Fable Text Writing Material For Grade VII Students Of SMP Negeri 7 Medan*

**Novi Ida Yanti Marbun**

Universitas Negeri Medan

Email : [noviidayanti19@gmail.com](mailto:noviidayanti19@gmail.com)

**M. Joharis Lubis**

Universitas Negeri Medan

Email : [joharislubis@yahoo.co.id](mailto:joharislubis@yahoo.co.id)

Alamat : Jalan Willem Iskandar Pasar V

**Abstract.** *This study aims to analyze the implementation of video scribe-based learning media on the results of student scores on fable text writing material for class VII students of SMP Negeri 7 Medan. The research location was carried out at SMP Negeri 7 Medan. When the research was carried out in the even semester of the 2022/2023 academic year. The subjects in this study were selected based on a purposive sampling technique, namely Indonesian language teachers and class VII students of SMP Negeri 7 Medan. The object of this research is a form of social situation. This research uses a descriptive method with a qualitative approach. In this study, observation and documentation were used to collect data. This study uses descriptive qualitative data analysis techniques to analyze the data in the form of describing the process of the stages of video scribe media carried out by the teacher and describing the results of students' scores in writing fable texts after implementing video scribe media. Based on the results of the study after implementing video scribe media it was found that the results of the scores of 30 students, three students got a score of 75, three students got a score of 78.1, seven students got a score of 81.2, seven students got a score of 84.3, six students got a score of 87.5, three students got a score 90.6, one student scored 93.7.*

**Keywords:** *Learning Media, Scribe Videos, Fable Texts*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi media pembelajaran berbasis *video scribe* terhadap hasil nilai siswa pada materi menulis teks fabel untuk siswa kelas VII SMP Negeri 7 Medan. Lokasi penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 7 Medan. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pembelajaran 2022/2023. Subjek pada penelitian ini dipilih berdasarkan teknik *purposive sampling* yaitu guru bahasa Indonesia dan siswa kelas VII SMP Negeri 7 Medan. Objek penelitian ini adalah bentuk situasi sosial. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Dalam penelitian ini, observasi dan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif untuk menganalisis data berupa mendeskripsikan proses tahapan media *video scribe* yang dilakukan guru dan mendeskripsikan hasil nilai siswa menulis teks fabel setelah mengimplementasikan media *video scribe*. Berdasarkan hasil penelitian setelah mengimplementasikan media *video scribe* diketahui bahwa hasil nilai dari 30 siswa, tiga siswa mendapatkan nilai 75, tiga siswa mendapatkan nilai 78.1, tujuh siswa mendapatkan nilai 81.2, tujuh siswa mendapatkan nilai 84.3, enam siswa mendapatkan nilai 87.5, tiga siswa mendapatkan nilai 90.6, satu siswa mendapatkan nilai 93.7.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, *Video Scribe*, Teks Fabel

## LATAR BELAKANG

Pendidikan di Indonesia tidak bisa terpisah dari pelajaran bahasa. Pelajaran bahasa Indonesia menjadi salah satu pembelajaran bahasa yang harus dipelajari. Menurut Joharis (2022: 1) Pendidikan bermutu merupakan pendidikan yang mencakup strategi dan program-program untuk mendorong kreatifitas pengajar maupun peserta didik. Sesuai dengan kurikulum

---

Received Juni 30, 2023; Revised Juli 2, 2023; Accepted Agustus 09, 2023

\* Novi Ida Yanti Marbun : [noviidayanti19@gmail.com](mailto:noviidayanti19@gmail.com)

2013 mata pelajaran bahasa Indonesia memiliki empat aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa, yaitu: (1) keterampilan berbicara, (2) keterampilan menyimak, (3) keterampilan membaca, dan (4) keterampilan menulis. Keterampilan-keterampilan yang disebutkan di atas sangat penting untuk dipahami seseorang agar dapat berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari dengan masyarakat dan keterampilan tersebut memiliki hubungan yang sangat erat. Dari keempat keterampilan tersebut, keterampilan menulis adalah keterampilan yang harus dikuasai siswa yang terdapat pada pembelajaran menulis. Keterampilan menulis ialah kemampuan yang sangat terpenting supaya dipelajari, dikarenakan ada beberapa manfaat yang bisa didapat dalam aktivitas ini. Menulis ialah satu rencana mengubah bentuk pemikiran serta penalaran, hingga jadi suatu simbol, pertanda, maupun tulisan (Joharis, 2019: 1). Keterampilan menulis pasti tidak datang begitu saja, tetapi diperlukan banyak latihan agar menghasilkan tulisan yang berkualitas. Adapun modal dasar dari menulis adalah ide, gagasan, atau inspirasi yang akan dikembangkan menjadi sebuah cerita. Namun, dalam tahapan menulis beberapa siswa masih ada yang memiliki kesulitan dalam menulis, penyebab siswa kesulitan dalam menulis dikarenakan kurangnya kemampuan siswa dalam menuangkan gagasannya menjadi sebuah tulisan, sedangkan siswa yang memiliki kemampuan yang cukup dalam menulis akan mampu menuangkan pikiran dan perasaannya melalui tulisan dalam bentuk sebuah teks (Helda, 2017:217). Oleh sebab itu, keterampilan menulis memiliki peran yang penting untuk semua materi pembelajaran termasuk materi teks fabel.

Teks fabel merupakan teks yang mengisahkan tentang kehidupan hewan yang tindakannya mencerminkan perilaku manusia dan dimaksudkan untuk menunjukkan pelajaran moral sekaligus untuk menghibur. Fabel juga dibedakan menjadi dua jenis, yaitu fabel klasik dan fabel modern. Fabel klasik adalah cerita yang diwariskan secara turun menurun terutama melalui sarana lisan, yang berasal dari zaman dahulu. Sedangkan fabel modern didefinisikan sebagai cerita yang relatif baru muncul dan sengaja ditulis oleh seorang pengarang tertentu sebagai karya sastra (Burhan Nurgiyantoro, 2013: 193-194). Maka dari itu, peneliti memilih teks fabel jenis modern sebagai materi yang akan difokuskan dalam penelitian ini. Selain itu, alasan peneliti memilih teks fabel dikarenakan ada beberapa pesan yang terdapat dalam cerita teks fabel. Selain ceritanya yang menarik dan menyenangkan, cerita fabel juga memiliki nilai-nilai moral yang terdapat di dalamnya. Nilai-nilai moral tersebut yaitu sikap, kewajiban, karakter, jujur, ramah, dan sebagainya. Selain meningkatkan nilai-nilai moral dapat juga meningkatkan nilai-nilai sosial, nilai-nilai religius, dan lainnya. Pada kompetensi dasar ini, siswa harus mampu menelaah kembali isi teks fabel secara tertulis. Namun kenyataannya kemampuan peserta didik pada menelaah isi teks fabel berdasarkan struktur dan kaidah

kebahasaan masih kurang, serta peserta didik kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini yang mengakibatkan peserta didik mengalami kesulitan dalam merangkai kata-kata saat menulis, serta media pembelajaran guru kurang beragam, khususnya dalam penyampaian isi materi teks fabel.

Berdasarkan penjelasan di atas maka disimpulkan bahwa, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan guru ketika kegiatan belajar mengajar pada materi teks fabel. Hal ini tentunya bisa mempengaruhi dalam hasil belajar peserta didik. Inilah yang akan menjadi fokus peneliti untuk merancang media pembelajaran yang mampu membangkitkan ketertarikan belajar siswa dan diharapkan lebih berpartisipasi dan mudah dipahami oleh siswa pada proses pembelajaran materi teks fabel. Maka dari itu, untuk mengatasi masalah tersebut peneliti hendak memilih menggunakan media audio visual sebagai media dalam penelitian ini. Media audio visual merupakan media yang menggabungkan gambar dan suara dalam proses pembuatannya (Arsyad, 2011). Salah satu media audio visual yang akan diterapkan pada penelitian ini yakni *video scribe*.

*Video scribe* didefinisikan sebagai sebuah perangkat lunak yang dapat membuat animasi bergerak secara otomatis dan dibuat menjadi sebuah video yang lengkap. Karakteristik penggunaan *video scribe* yaitu dengan tampilan mengabungkan suara, gambar, serta desain yang menarik agar peserta didik dapat menikmati aktivitas pembelajaran (Winda Dwi Hudhana, 2019). Guru dapat mengkreasi isi dari media *video scribe* agar materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik dan peserta didik bisa mengerti materi dengan tepat. Oleh sebab itu, pemilihan media pembelajaran berbasis *video scribe* diharapkan mampu meningkatkan kemampuan siswa pada menulis teks fabel dan meningkatkan hasil belajar pada siswa. Sehubungan dengan permasalahan yang sudah dipaparkan, maka dari itu peneliti memilih judul “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis *Video Scribe* Pada Materi Menulis Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Medan”.

Tujuan dalam penelitian ini yakni, untuk mengetahui hasil implementasi media pembelajaran berbasis *video scribe* pada materi menulis teks fabel yang dilakukan oleh guru bahasa Indonesia di kelas VII SMP Negeri 7 Medan, dan untuk mengetahui hasil nilai siswa setelah mengimplementasi media pembelajaran berbasis *video scribe* pada materi menulis teks fabel sesuai struktur dan kaidah kebahasaan kelas VII SMP Negeri 7 Medan.

## **KAJIAN TEORITIS**

### **Pengertian Implementasi**

Secara umum implementasi adalah tindakan atau proses melaksanakan suatu rencana yang dipikirkan secara matang dan disusun untuk mencapai tujuan tertentu oleh individu atau kelompok (Gigih Darmawan, 2015: 3). Sedangkan menurut (Oemar Hamalik, 2007:237) implementasi merupakan penerapan aktual dari ide, konsep, kebijakan, atau inovasi untuk memberikan perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, nilai serta sikap. Menurut Mulyadi (2015 : 12) implementasi ialah kegiatan yang diambil untuk mewujudkan rencana yang sudah ditentukan dalam ketetapan. Implementasi pada hakikatnya memahami apa yang harus terjadi setelah program diimplementasikan. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan, implementasi dilakukan ketika ada perencanaan yang baik dan matang atau rencana yang telah disusun beberapa hari sebelumnya untuk memberikan kepastian dan kejelasan dari rencana tersebut.

### **Media Pembelajaran**

#### **Pengertian Media Pembelajaran**

Media ialah faktor terpenting pada pendidikan ketika kegiatan pembelajaran berlangsung (Arsyad, 2011). Media bisa berupa lembar kerja siswa, instrumen pembelajaran, alat peraga, dan juga bahan tayang seperti *power point* atau video. Media sebaiknya disiapkan oleh guru dengan mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Media merupakan sarana pendukung pembelajaran di kelas. Media adalah alat bantu untuk mengubah materi yang abstrak menjadi konkret dan membantu peserta didik untuk memahami materi dengan baik. Pemilihan media yang digunakan untuk pembelajaran harus relevan dan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran ialah segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima untuk merangsang gagasan, perasaan, minat, dan kemauan siswa untuk belajar guna mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Sukiman, 2012). Penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Siswa akan lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran yang menarik dapat merangsang proses berpikir peserta didik dalam proses pelajaran (Nurrita, 2018). Seiring berkembangnya teknologi dan ilmu pengetahuan semakin mengerahkan usaha pembaharuan dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Guru diharapkan mahir memanfaatkan media pembelajaran selaras dengan kemajuan teknologi agar bisa tercapainya rencana pembelajaran yang diharapkan.

## **Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002:2) menjelaskan bahwa manfaat yang didapatkan dari adanya media pembelajaran di kelas-kelas, berikut ini merupakan manfaat yang dapat diperoleh:

1. Siswa akan memiliki ketertarikan pada kegiatan belajar dan dapat meningkatkan motivasi belajarnya.
2. Siswa akan mudah dalam mengerti materi yang disampaikan karena penyampaian maknanya berlangsung secara jelas, dengan begitu maka siswa akan dipastikan mengerti pembelajaran serta tercapainya tujuan pembelajaran yang dilakukan.
3. Semakin beragamnya cara mengajar didalam kelas. Dengan adanya variasi teknik mengajar tersebut akan menjauhkan peserta didik dari kebosanan serta tenaga yang dikeluarkan oleh guru saat mengajar akan semakin sedikit.
4. Peserta didik sangat mungkin melakukan aktivitas membaca dengan durasi waktu yang lebih panjang karena peserta didik bukan semata menyimak segala bentuk penjelasan yang diberikan oleh guru, namun ada hal lainnya disamping itu, yakni seperti menonton, menunjukkan, dan melakukan.

## **Video Scribe**

### **Pengertian *Video Scribe***

*Video scribe* merupakan *software* yang dikembangkan pada tahun 2012 oleh Sparkol (salah satu perusahaan yang ada di Inggris). *Video scribe* merupakan sebuah perangkat lunak yang dapat kita gunakan untuk menghasilkan design animasi berlatar putih dengan sangat mudah. *Video scribe* merupakan aplikasi yang menghasilkan video yang dapat digabungkan dengan peta konsep, gambar-gambar, suara, dan musik untuk menarik dan meningkatkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pelajaran. *Video scribe* juga bisa digunakan untuk meningkatkan proses pendidikan, pembelajaran, dan memimpin di masa penerapan digital. *Video scribe* mampu menghasilkan pembelajaran yang unik dan bisa dipakai bagi para akademisi di seluruh dunia untuk mendukung pembelajaran secara interaktif (Joyce dan B. White : 2015). Berdasarkan pengertian di atas bisa disimpulkan, *video scribe* merupakan sebuah media pembelajaran dalam bentuk perangkat lunak berlatar putih yang bisa ditulis serta dikombinasikan dengan teks, audio, dan animasi untuk menciptakan proses belajar lebih menarik dan mampu dimengerti.

### **Kelebihan dan Kekurangan Video Scribe**

*Video scribe* memiliki beberapa kelebihan yaitu:

- a) Aplikasi yang dapat diakses secara *online* yang berisi teks, musik, gambar, foto, dan *background* yang dapat dipilih sesuai keinginan.
- b) Mempermudah siswa untuk memahami materi yang diberikan oleh guru.
- c) Dapat meningkatkan motivasi dan keingintahuan dalam mempelajari serta memahami materi yang disampaikan.
- d) Mudah untuk mendapatkan materi

*Video scribe* juga memiliki beberapa kekurangan yaitu:

- a) Video digunakan sewaktu *online*.
- b) Video terlebih menekankan pada materi daripada mengembangkan materi karena komunikasi yang bersifat satu arah atau *balance*.
- c) Siswa akan kesulitan untuk memahami materi jika *timer* atau waktu dalam video pembelajaran yang terlalu cepat.

### **Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe**

Guru harus mempertimbangkan kesesuaian media dengan kebutuhan peserta didik serta materi yang akan diajarkan saat memilih media untuk proses pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti memilih media *video scribe* untuk media pembelajaran yang akan di implementasikan di kelas VII. Media pembelajaran yang telah dipilih agar dapat digunakan secara efektif dan efisien perlu menempuh langkah-langkah yang sistematis. Adapun urutan langkah-langkah kegiatan guru dalam menerapkan media pembelajaran menurut Anita (2009 : 208) terdiri atas empat yaitu: (1) Persiapan, (2) Penggunaan Media, (3) Evaluasi, dan (4) Tindak Lanjut. Keempat langkah-langkah ini nantinya akan dilakukan ketika mengimplementasikan media pembelajaran berbasis *video scribe* dalam materi menulis teks fabel di kelas VII SMP Negeri 7 Medan.

### **Teks Fabel**

#### **Pengertian Teks Fabel**

Teks fabel merupakan cerita yang tidak hanya mengisahkan kehidupan binatang, tetapi juga mengisahkan kehidupan manusia dengan segala karakternya melalui binatang. Karakter pada cerita ini ada yang baik dan ada yang tidak baik, karakter yang baik yakni jujur, sopan, pintar, dan senang bersahabat, sedangkan karakter yang tidak baik yakni sombong, suka menipu, dan ingin menang sendiri. Cerita teks fabel termasuk dalam kategori cerita fiksi. Cerita teks fabel tidak hanya ditunjukkan kepada anak-anak, tetapi juga kepada orang dewasa (Haryadi,

2004). Berdasarkan waktu kemunculannya, teks fabel dapat diklasifikasikan ke dalam cerita klasik dan modern. Cerita teks fabel klasik dimaksudkan sebagai cerita yang diwariskan secara turun-temurun terutama melalui sarana lisan yang telah ada sejak lama. Sedangkan cerita teks fabel modern dimaksudkan sebagai cerita yang terlihat pada waktu yang relative belum lama dan ditulis oleh pengarang tertentu sebagai ekspresi kesastraan. Jadi tidak sama dengan cerita teks fabel lama yang hanya muncul untuk mendidik moral tertentu, cerita teks fabel modern hadir untuk manifestasi kreatif penulisan karya sastra (Burhan Nurgiyantoro, 2013 : 193-194).

### **Struktur Teks Fabel**

Struktur teks merupakan cerminan struktur berpikir. Dalam penyusunannya, teks fabel memiliki struktur tersendiri. Menurut Kemendikbud (2014 : 209) terdapat beberapa struktur dalam teks fabel yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Orientasi

Orientasi merupakan bagian awal dari sebuah cerita. Pengenalan tokoh, setting, dan waktu biasanya disertakan dalam bagian awal sebuah cerita.

2. Komplikasi

Bagian komplikasi adalah bagian dari cerita yang membahas suatu masalah, seperti masalah yang terjadi antar tokoh satu dengan tokoh lainnya. Bagian komplikasi biasanya menunjukkan masalah yang muncul dalam cerita dan berlanjut sampai masalah tersebut diselesaikan.

3. Resolusi

Resolusi bagian yang berisi pemecahan masalah. Pada tahap resolusi merupakan tahapan pengarang menggunakan pemecahan masalah dari berbagai konflik yang dialami tokoh.

4. Koda

Koda adalah bagian terakhir dari sebuah cerita yang biasanya berisi amanat. Amanat yang dapat dipetik dari bagian ini memuat nilai-nilai moral dari sebuah cerita, terutama yang berkaitan dengan teks fabel.

### **Kaidah Kebahasaan Teks Fabel**

Berdasarkan kaidah kebahasaannya menurut Kosasih dan Restuti (2013:4) mengungkapkan kaidah kebahasaan dalam teks fabel terdiri atas berikut ini:

1. Menggunakan kata kerja

Kata kerja dikenal dengan sebutan verba. Kata kerja ada dua yakni transitif dan intransitif. Kata kerja aktif transitif adalah kata kerja yang memerlukan objek dalam kalimatnya, misalnya memegang, mengangkat, mendorong, dan lain-lain. Sedangkan

kata kerja aktif intransitif adalah kata kerja yang tidak memerlukan objek dalam kalimatnya, seperti diam, terjatuh, dan lainnya.

2. Menggunakan kata sandang *sang* dan *si*

Kaidah penulisan untuk kata *sang* dan *si* berbeda dengan kata-kata yang diikutinya. Kata *sang* dan *si* ditulis dengan huruf kecil tidak huruf kapital (Kemendikbud, 2014:10). Pemaparan yang diberikan oleh Kemendikbud didukung oleh Waridah (2014:32), menyatakan bahwa kata *sang* dan *si* ditulis secara pisah dari kata yang mengikutinya. Kata *sang* dan *si* ditulis menggunakan huruf kapital bila kata-katanya digunakan untuk bagian dari nama diri. Jadi, penulisan kata *sang* dan *si* harus diperhatikan apakah merujuk pada nama diri atau tidak.

3. Menggunakan kata keterangan tempat dan waktu

Keterangan tempat dan waktu biasanya digunakan dalam teks fabel untuk menghidupkan suasana. Keterangan tempat menunjukkan lokasi peristiwa, kegiatan, dan kondisi, yakni tempat ini, pada kota ini, serta sebagainya. Sedangkan untuk keterangan waktu biasanya digunakan pada kata yang menunjukkan informasi waktu, seperti zaman dahulu, dahulu kala, pagi yang cerah, dan sebagainya.

4. Menggunakan kata penghubung lalu, kemudian, dan akhirnya

Kata lalu dan kemudian mempunyai arti yang setara dan dipakai untuk menghubungkan bagian kalimat. Kata akhirnya biasa dipakai untuk menyudahi informasi pada paragraph atau pada teks.

## METODE PENELITIAN

### Metode Penelitian

Metode penelitian ialah teknik atau cara dalam mencapai tujuan penelitian. Metode penelitian memiliki peranan sangat penting pada suatu penelitian. Metode penelitian ditujukan untuk mencapai sasaran penelitian (Arikunto, 2013:160). Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif.

Moleong (2017:8) menyatakan bahwa metode penelitian kualitatif merupakan data yang dikumpulkan dalam penelitian deskriptif dapat berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Sedangkan menurut Sugiyono (2017:8) menyatakan bahwa metode penelitian kualitatif disebut juga sebagai metode penelitian naturalistik, karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah. Penelitian ini akan menyajikan data deskriptif sesuai objek yang diteliti yaitu implementasi media pembelajaran berbasis *video scribe* pada materi menulis teks fabel sesuai struktur dan kaidah kebahasaan kelas VII SMP Negeri 7 Medan.

## **Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang akan digunakan dalam mengumpulkan data (Arikunto, 2013 : 262). Instrumen penelitian sebagai alat bantu yang dipilih untuk digunakan oleh peneliti selama proses kegiatan dalam mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis. Instrumen dalam penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri. Peneliti sebagai pelaksana yang akan mengumpulkan data, menganalisis, dan sekaligus membuat kesimpulan. Namun peneliti tetap membutuhkan alat bantu untuk mendukung berlangsungnya kegiatan pengumpulan data. Maka alat bantu tersebut berupa pedoman observasi.

Pedoman observasi digunakan saat mengamati berlangsungnya aktivitas pembelajaran. Pedoman observasi yang digunakan peneliti yakni, pedoman observasi implementasi media pembelajaran berbasis *video scribe* dalam materi menulis teks fabel di kelas VII SMP Negeri 7 Medan. Pedoman observasi tersebut digunakan untuk mengamati berlangsungnya kegiatan implementasi media *video scribe* yang dilakukan oleh guru bahasa Indonesia kelas VII.

## **Teknik Pengumpulan Data**

Menurut Sugiyono (2017:225) terdapat empat macam teknik pengumpulan data penelitian kualitatif, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, triangulasi/penggabungan. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu observasi dan dokumentasi.

Observasi, dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data observasi partisipasi pasif. Menurut Sugiyono (2015:312) menyatakan observasi partisipasi pasif (*passive participation*) yaitu peneliti datang ke tempat objek yang diamati, tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut. Tujuan kegiatan observasi ini adalah untuk mendapatkan data-data mengenai kegiatan implementasi media pembelajaran berbasis *video scribe* pada materi menulis teks fabel oleh guru bahasa Indonesia di kelas VII SMP Negeri 7 Medan.

Dokumentasi, dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data mengenai proses pelaksanaan pembelajaran. Dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan data berupa foto, dan rekaman video saat berlangsungnya implementasi media pembelajaran berbasis *video scribe* oleh guru Bahasa Indonesia di kelas VII SMP Negeri 7 Medan.

## **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif, yaitu menguraikan teori dan data yang diperoleh melalui pengumpulan data dari lapangan kemudian data tersebut dianalisis. Menurut Sugiyono (2009 : 336) analisis data

penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama dilapangan, dan setelah selesai dilapangan. Setelah data terkumpul dari lapangan tahapan berikutnya adalah menganalisis data untuk memperoleh gambaran dari masalah yang diajukan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Lokasi dan Waktu Penelitian**

Lokasi penelitian ini akan dilaksanakan di SMP Negeri 7 Medan. Adapun alasan pemilihan lokasi penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. SMP Negeri 7 Medan merupakan sekolah yang sudah menerapkan kurikulum 2013.
2. Keadaan sekolah dan jumlah siswa mendukung untuk dilakukannya penelitian.
3. Sekolah tersebut belum pernah dilakukan penelitian mengenai permasalahan yang sama dengan yang akan diteliti oleh peneliti.

Waktu penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun pembelajaran 2022/2023 di SMP Negeri 7 Medan.

### **Hasil Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Pada Materi Menulis Teks Fabel di Kelas VII SMP Negeri 7 Medan**

Analisis hasil dari implementasi media pembelajaran berbasis *video scribe* akan diuraikan pada tabel 4.1. Tabel tersebut berisi data hasil observasi implementasi media pembelajaran berbasis *video scribe*. Adapun langkah-langkah media *video scribe* yang dilaksanakan guru adalah mulai dari tahap persiapan, tahap penggunaan media, tahap evaluasi, dan tahap tindak lanjut.

Berikut ini dipaparkan deskripsi kegiatan guru dan siswa dalam tabel implementasi media pembelajaran berbasis *video scribe*.

No.	Langkah-langkah Implementasi Media <i>Video Scribe</i>	Indikator	Deskripsi Kegiatan Guru dan Siswa
1.	Persiapan	<p>Guru mempersiapkan media dan peralatan yang akan digunakan.</p> <p>Guru mengecek kondisi siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran.</p> <p>Guru memberikan motivasi kepada siswa.</p>	<p>Pertama kali guru menyiapkan peralatan yang akan digunakan untuk media <i>video scribe</i>, peralatan tersebut ada alat proyektor, laptop, dan alat pendukung lainnya.</p> <p>Guru kemudian menanyakan kehadiran siswa dan memberi tahu betapa pentingnya kehadiran di sekolah. Setelah selesai menanyakan kehadiran siswa, selanjutnya guru menyampaikan tujuan dari mempelajari materi teks fabel.</p> <p>Guru juga menjelaskan bahwa materi teks fabel ini akan disampaikan melalui media <i>video scribe</i> dan siswa dapat mengamati video yang ditayangkan oleh guru, setelah video selesai ditayangkan siswa dapat bertanya jika ada yang kurang memahami tentang materi teks fabel.</p> <p>Guru juga memberikan motivasi kepada siswa agar mempelajari teks fabel dengan semangat.</p>
2.	Penggunaan Media	<p>Guru mengorganisasi siswa agar tetap kondusif ketika menggunakan media pada proses pembelajaran.</p> <p>Guru memfasilitasi siswa dalam proses mengamati.</p>	<p>Dalam tahap ini guru menyampaikan agar siswa tetap kondusif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Guru juga berjalan dan mengawasi siswa selama menayangkan media <i>video scribe</i> berlangsung.</p> <p>Setelah itu guru membimbing siswa agar tetap fokus memperhatikan pembelajaran yang berlangsung dan berdiam diri di tempat duduk masing-masing.</p>
3.	Evaluasi	<p>Guru memfasilitasi siswa dalam proses tanya jawab.</p> <p>Guru membimbing siswa untuk mendefinisikan materi.</p>	<p>Setelah selesai menggunakan media <i>video scribe</i> guru melakukan penguatan pembelajaran dengan menjelaskan materi teks fabel hanya garis besarnya saja, kemudian guru memancing siswa untuk melakukan tanya jawab mengenai materi teks fabel.</p> <p>Selanjutnya guru membimbing siswa untuk dapat menyimpulkan secara singkat materi teks fabel yang sudah dijelaskan, hal ini bertujuan agar guru mengetahui pemahaman siswa tentang materi yang sudah diajarkan.</p>

4.	Tindak Lanjut	Guru membantu siswa dalam proses mengumpulkan data. Guru memberi tugas sebagai bentuk tindak lanjut. Guru menutup pembelajaran.	Pada tahap ini guru memberikan contoh teks fabel yang lengkap sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaan. Siswa diberi waktu 10 menit untuk memahami contoh teks fabel tersebut, hal ini bertujuan agar siswa dapat memahami dan menentukan struktur dan kaidah kebahasaan teks fabel dengan benar. Setelah itu guru memberikan sebuah tes tertulis untuk mengukur kemampuan siswa dalam menulis teks fabel berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaan dengan benar, tes tertulis tersebut berupa sebuah teks fabel yang berjudul "Semut dan Belalang" yang harus diselesaikan oleh siswa. Setelah siswa selesai mengisi tes tertulis selanjutnya guru menyimpulkan materi pembelajaran dan menutup pembelajaran.
----	---------------	---	---

Berdasarkan tabel tersebut diketahui guru telah melaksanakan seluruh langkah-langkah implementasi media pembelajaran berbasis *video scribe* dalam pembelajaran menulis teks fabel. Hal ini terlihat dari empat langkah yang terdapat dalam implementasi media pembelajaran berbasis *video scribe* telah dilakukan guru seluruhnya.

### Hasil Menulis Teks Fabel Siswa

Setelah tes dilaksanakan maka tahap selanjutnya adalah melakukan penghitungan nilai untuk hasil tulisan yang dibuat oleh siswa. Pemberian nilai pada hasil tulisan siswa disesuaikan dengan kriteria penilaian pada BAB III. Data penelitian ini adalah hasil nilai menulis teks fabel pada siswa kelas VII-5 di SMP Negeri 7 Medan. Penilaian terhadap penelitian ini adalah penilaian yang terdiri dari orientasi, komplikasi, resolusi, koda, kata kerja, kata sandang, keterangan tempat dan waktu, serta kata penghubung. Berdasarkan rubrik penilaian teks fabel tersebut maka diperoleh nilai menulis teks fabel siswa kelas VII-5 SMP Negeri 7 Medan sebagai berikut.

No	Nama Siswa	Jumlah								Skor	Nilai
		A	B	C	D	E	F	G	H		
1.	Suryani	4	3	4	3	3	4	3	3	27	84
2.	Raysa Putri Yasmin	4	4	3	3	3	3	3	3	26	81
3.	Septi Reza Aulia	4	4	3	3	4	4	3	3	28	88
4.	Muhammad Ibnu Albariza	3	4	3	3	4	3	3	2	25	78
5.	Emirsyah Rambe	4	4	4	4	4	3	3	3	29	91

6.	Nayfa Indra Wijaya	3	4	4	3	3	3	3	3	26	81
7.	Dinda Gandes Setiarini	4	3	3	3	4	4	3	3	27	84
8.	Shabriena Anggia Parinduri	4	4	3	3	3	4	4	3	28	88
9.	Fitria Rahmadani	4	4	3	3	3	3	4	3	27	84
10.	Muhammad Evansya Lubis	3	3	3	4	3	4	2	3	25	78
11.	Agung	4	4	3	3	3	3	2	2	24	75
12.	Anggita Tria Ningrum	4	4	4	4	3	3	4	4	30	94
13.	Farel Muzakhi Napitupulu	3	3	4	3	3	4	3	3	26	81
14.	Arya	4	3	4	3	3	2	3	3	25	78
15.	Alfisyahri Fahrezi	4	4	4	3	4	3	4	3	29	91
16.	Azizul Wafi Khairi	4	3	3	4	3	3	3	4	27	84
17.	Alghazali	3	3	3	4	4	4	3	3	27	84
18.	Anugerah	3	3	4	4	3	3	3	3	26	81
19.	Arif Maulana	3	3	3	4	4	2	2	3	24	75
20.	Raja Khaira Shafia	4	4	4	3	3	4	4	3	29	91
21.	Sofiatul Nur Qomariyah	4	3	3	3	4	3	4	3	27	84
22.	Qesha Zaskia Malika	4	4	3	3	4	4	3	3	28	88
23.	Muhammad Qaulan Sadida	3	3	4	3	3	4	3	3	26	81
24.	Masita Azzahra Nasution	4	3	3	3	4	3	3	3	26	81
25.	Almira Putri Wibowo	4	3	3	4	3	4	4	3	28	88
26.	Qeanu Daffa Alfadzri	3	3	4	3	2	2	3	4	24	75
27.	Fayola Ardinand	3	3	3	4	3	4	3	3	26	81
28.	Bunga Jeumpa Azhari	4	4	3	3	4	3	3	4	28	88
29.	Gavin Alzam Aikananta	4	3	3	4	3	4	4	3	28	88
30.	Khalila Musayyadah	4	3	3	3	4	3	3	4	27	84

Keterangan :

A : Orientasi

B : Komplikasi

C : Resolusi

D : Koda

E : Kata Kerja

F : Kata Sandang

G : Keterangan Tempat dan Waktu

H : Kata Penghubung

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Pemerolehan Skor}}{\text{Jumlah Seluruh Skor}} \times 100 = \%$$

Dari hasil nilai tes yang sudah dipaparkan dalam tabel, pemerolehan nilai disesuaikan dengan kategori penilaian yang telah ditentukan. Kategori penilaian dengan nilai 0-49 dinyatakan sangat kurang, nilai 50-59 dinyatakan kurang, nilai 60-69 dinyatakan cukup, nilai 70-84 dinyatakan baik, nilai 85-100 dinyatakan sangat baik.

Berdasarkan hasil klasifikasi penilaian pada menulis teks fabel di atas bahwa dari 30 siswa, tiga siswa mendapatkan nilai 75, tiga siswa mendapatkan nilai 78, tujuh siswa mendapatkan nilai 81, tujuh siswa mendapatkan nilai 84, enam siswa mendapatkan nilai 88, tiga siswa mendapatkan nilai 91, satu siswa mendapatkan nilai 94. Maka dari data tersebut dapat disimpulkan, bahwa 20 siswa mendapatkan skala nilai baik dan 10 siswa mendapatkan skala nilai sangat baik. Jadi seluruh siswa kelas VII-5 dinyatakan tuntas dari materi menulis teks fabel dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *video scribe* dan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *video scribe* layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas, hal ini didukung dari hasil nilai siswa yang meningkat setelah mengimplementasikan media pembelajaran berbasis *video scribe* pada materi menulis teks fabel.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil analisis penelitian dan pembahasan yang sudah dipaparkan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis *video scribe* dalam pembelajaran menulis teks fabel siswa kelas VII SMP Negeri 7 Medan tahun pembelajaran 2022/2023 yang dilakukan oleh Ibu Asma Isti Andriani, S.Pd. pada implementasi media *video scribe* dalam keempat tahap yaitu tahap persiapan, tahap penggunaan media, tahap evaluasi, dan tahap tindak lanjut sudah memenuhi di tiap langkah media *video scribe*. Hal ini dibuktikan dengan tabel observasi hasil implementasi guru dan hasil nilai peserta didik yang menunjukkan perolehan nilai di atas KKM, sehingga media ini dikatakan berhasil dan dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran terutama pembelajaran teks fabel. Adapun perolehan skor siswa dalam materi menulis teks fabel yaitu, tiga siswa mendapatkan nilai 75, tiga siswa mendapatkan 78, tujuh siswa mendapatkan nilai 81, tujuh siswa mendapatkan nilai 84, enam siswa mendapatkan nilai 88, tiga siswa mendapatkan nilai 91, satu siswa mendapatkan nilai 94. Dari data yang di dapat disimpulkan bahwa 20 siswa mendapat skala nilai baik dan 10 siswa mendapat skala nilai sangat baik.

## Saran

Berdasarkan kesimpulan yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka perlu diungkapkan beberapa saran sebagai berikut.

1. Guru diharapkan lebih memperhatikan kegiatan yang dilakukan dalam tiap-tiap langkah pada media pembelajaran *video scribe* serta mempersiapkan segala jenis peralatan yang diperlukan sebelum menggunakan media *video scribe* dalam pembelajaran menulis teks fabel.
2. Guru diharapkan mampu memberikan motivasi pada siswa agar selalu aktif pada setiap kegiatan pembelajaran berlangsung.
3. Guru diharapkan mampu mengapresiasi setiap prestasi atau keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dengan memberikan penguatan positif secara verbal atau non verbal.

## DAFTAR REFERENSI

- Akhadiyah, Sabarti.I. 2000. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Andriani, Kiki. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Teks Fabel Berbasis Ispring Kelas VII SMP Negeri 1 Labuhan Deli Tahun Pembelajaran 2021/2022*. Medan: Universitas Negeri Medan
- Anitah, Sri. (2009). *Teknologi Pembelajaran*. Surakarta: UNS Press.
- Anggraini, Cici Nur Tri. 2020. *Analisis Media Pembelajaran Videoscribe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- \_\_\_\_\_ 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- \_\_\_\_\_ 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ashfahany, Fahmi Arif, Sapto Adi, dan Eko Hariyanto. 2017. *Bahan Ajar Mata Pelajaran Pendidikan Bentuk Multimedia Interaktif Untuk Siswa Kelas VII*. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 2 (2): 261–267.
- Barus, Sanggup. 2014. *Pembinaan Kompetensi Menulis*. Medan: USU Press. Diamond, Stephanie. 2010. *Prezi for Dummies*. Indianapolis: Wiley Publishing.
- Ginting, Loviga Luisma. 2019. *Kemampuan Menulis Teks Fabel Dengan Metode Modelling The Way Pada Siswa Kelas VII SMP Santa Maria Kabanjahe Tahun Pembelajaran 2018/2019*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Hairunnisah Y. 2021. *Implementasi Media Videoscribe Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Keterampilan Membaca dan Menulis*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Helda, T. 2017. *Menulis Teks Cerita Pendek Berbantuan Media Gambar Berseri Siswa Kelas VII SMP Islam Khaira Ummah Padang*. Gramatika: STKPI PGRI Sumatera Barat.

- Harahap, Rosmawaty. 2022. *Menulis Kreatif Sastra*. Medan: UNIMED Press.
- Haryadi. 2004. *Apresiasi Dosen Terhadap Fabel*. Jurnal Cakrawala Pendidikan, - (3), 505-521. DOI:10.21831/cp.v3i3.7606
- Isnaton., & Farida. 2013. *Mahir Berbahasa Indonesia*. Bogor: Yudhistira.
- Joyce, K.E. and B. White. 2015. *Remote Sensing Tertiary Education Meets High Intesity Interval Training*. Journal. Charles Darwin University Volume XL-7/W3.
- Kemendikbud. 2017. *Buku Guru Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kemendikbud.
- Khoiruddin, Agung. 2020. *Media Pembelajaran Interaktif*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Kosasih, E dan Restuti. 2013. *Mandiri: Bahasa Indonesia Untuk SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Erlangga.
- Lubis, M. Joharis. 2022. *Pemanfaatan Canva Sebagai Media Penyampaian Informasi Bagi Kepemimpinan Sekolah*. Jurnal Teknologi Pendidikan. Vol. 11 No. 2, Juni 2022. ([https://scholar.google.co.id/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=id&user=xKX18VYAAAAJ&citation\\_for\\_view=xKX18VYAAAAJ:wMgC3FpKEyYC](https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=xKX18VYAAAAJ&citation_for_view=xKX18VYAAAAJ:wMgC3FpKEyYC))
- \_\_\_\_\_. 2019. *Peningkatan Keterampilan Menulis Surat Lamaran Pekerjaan Melalui Metode Quantum Writing bagi Siswa Kelas XII MIA 7 SMA Negeri 3 Medan Tahun Pembelajaran 2018/2019*. Medan: Universitas Negeri Medan. ([https://scholar.google.co.id/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=id&user=xKX18VYAAAAJ&cstart=20&pagesize=80&citation\\_for\\_view=xKX18VYAAAAJ:abG-DnoFyZgC](https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=xKX18VYAAAAJ&cstart=20&pagesize=80&citation_for_view=xKX18VYAAAAJ:abG-DnoFyZgC))
- Moleong, J Lexy. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Naibaho, Indah Sari. 2020. *Kemampuan Menelaah Struktur Dan Kebahasaan Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP N 1 Pematang Bandar Tahun Pembelajaran 2019/2020*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Nurdiyantoro, Burhan. 2013. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurrita, Teni. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Misykat. Vol.3 No.1, Palembang.
- Pangestika B.S., & Wahyudi T.N. 2019. *Implementasi Media Pembelajaran Video Scribe Pada Mata Pelajaran Akuntansi di Era Industri 4.0*. Seminar Nasional Pendidikan 2019.
- Silfiani. 2019. *Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Video Scribe berbasis Embedded Test Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X SMAN 17 Bone Kabupaten Bone*. Makassar: UIN Alauddin Makassar.
- Sudjana, Nana & Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Suryaman, Maman. 2012. *Metodologi Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: UNY Press.
- Taum Alexandra. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Cerita Pendek Berbasis Multimedia Video Scribe Untuk Kelas XI IPA SMA Negeri 3 Kupang*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

Waridah, Ernawati. 2012. *EYD: Ejaan yang Disempurnakan dan Seputar Kebahasaan-Indonesia*. 2014 (cetakan ketiga). Bandung: Ruang Kata.