

**PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL
DALAM PEMBELAJARAN FABEL SISWA
SMPS LABORATORIUM UNDIKSHA SINGARAJA**

Oleh

Windi Nalsalina Br Pinem, NIM 1612011039

Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia

Abstrak

Penelitian deskriptif kualitatif ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) pemanfaatan media digital, (2) prosedur yang dilalui, dan (3) peranan media digital dalam pembelajaran fabel siswa SMPS Laboratorium Undiksha Singaraja. Subjek penelitian ini adalah guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas VII SMPS Laboratorium Undiksha Singaraja. Objek penelitian ini adalah pemanfaatan media digital dalam pembelajaran fabel. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada pemanfaatan media digital dalam pembelajaran fabel terdapat tiga kegiatan yaitu, kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Prosedur pemanfaatan media digital dilakukan dengan lima langkah yaitu, pertama guru menyiapkan video dari internet, kedua menayangkan video, ketiga mengaitkan materi pembelajaran, keempat menyuruh peserta didik membentuk kelompok, dan kelima membahas hasil diskusi. Peranan media digital dalam pembelajaran yaitu, membangkitkan motivasi belajar, memberikan kejelasan, dan memberikan stimulasi belajar.

Kata Kunci: Media Digital, Fabel

*The Use of Digital Media in Students' Fable
Learning at SMPS Laboratorium Undiksha Singaraja*

By

Windi Nalsalina Br Pinem, NIM 1612011039

Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia

Abstract

This qualitative descriptive study aims to describe (1) the use of digital media, (2) the procedures that are followed, and (3) the role of digital media in learning fables for students of the Undiksha Singaraja Laboratory High School students. The subjects of this study were Indonesian language teachers and seventh grade students of the Undiksha Singaraja Laboratory of SMPS. The object of this research is the use of digital media in learning fables. The methods used to collect data are observation, interviews, and documentation. The results of this study indicate that in the use of digital media in fable learning, there are three activities, namely, initial activities, core activities, and closing activities. The procedure for utilizing digital media is carried out in five steps, namely, first the teacher prepares a video from the internet, second displays the video, the third links learning materials, fourth asks students to form groups, and fifth discusses the results of the discussion. The role of digital media in learning is to generate motivation to learn, provide clarity, and stimulate learning.

Keyword: Digital Media, Fable

UNDIKSHA