

Desain Pembelajaran Model ASSURE dalam Pembelajaran Menulis Kreatif Berbasis Media Plotagon di Era Merdeka Belajar

M. Fernanda Adi Pradana*, Azizatul Zahro & Didin Widyartono
Universitas Negeri Malang, Indonesia

Riwayat artikel:

Dikirim: 2 Januari 2023

Direvisi: 13 Maret 2023

Diterima: 14 Maret 2023

Diterbitkan: 27 April 2023

Keywords:

fantasy stories; independent study; ASSURE models

Katakunci:

cerita fantasi; merdeka belajar; model ASSURE

Alamat email

adip3263@gmail.com

azizatul.zahro.fs@um.ac.id

didin.fs@um.ac.id

Abstract

In the current era of independent learning, differentiated learning is needed. Differentiated learning requires designing a learning design. Therefore, this article will discuss the design of an innovative learning design. This innovation is designed in creative writing materials for digital-based fantasy stories. The design of the learning design is integrated with Plotagon media. The design of this learning design uses the ASSURE model. Things that need to be considered in designing creative writing learning designs for digital fantasy stories are the characteristics of students, learning objectives in the independent curriculum, methods, media, and materials, class activity, and evaluation of learning designs. The role of the media, especially Plotagon, is important in fostering the creative spirit of students in making digital-based fantasy stories.

Abstrak

Di era merdeka belajar saat ini adanya pembelajaran yang berdiferensiasi diperlukan. Pembelajaran berdiferensiasi membutuhkan adanya perancangan sebuah desain pembelajaran. Oleh karena itu, di dalam artikel ini akan dibahas tentang perancangan sebuah inovasi desain pembelajaran. Inovasi tersebut dirancang dalam materi menulis kreatif cerita fantasi berbasis digital. Perancangan desain pembelajaran tersebut diintegrasikan dengan media Plotagon. Perancangan desain pembelajaran ini menggunakan model ASSURE. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam perancangan desain pembelajaran menulis kreatif cerita fantasi digital yakni karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran pada kurikulum merdeka, metode, media, dan materi, keaktifan kelas, dan evaluasi desain pembelajaran. Peranan media khususnya Plotagon penting dalam menumbuhkan jiwa kreativitas peserta didik membuat cerita fantasi berbasis digital.

How to Cite: Pradana, M. Fernanda Adi et. al.i. "Desain Pembelajaran Model ASSURE dalam Pembelajaran Menulis Kreatif Berbasis Media Plotagon di Era Merdeka Belajar" *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, Vol. 12, No. 1, 2023, pp. 13–30.

Published by Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Suryakencana



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Saat ini kurikulum di Indonesia dikembangkan berdasarkan kebutuhan peserta didik dan zaman. Hal tersebut bertujuan untuk menciptakan generasi yang mempunyai karakter lebih baik

(Widyartono). Salah satu kurikulum yang masif digunakan pada era globalisasi ini yakni kurikulum merdeka belajar. Program merdeka belajar berfungsi dalam membuat kondisi pembelajaran yang menyenangkan, baik di sisi peserta didik maupun guru (Sherly et al.). Merdeka belajar lahir dengan adanya ketidakpuasan terhadap kurikulum 2013 yang menggunakan nilai ketuntasan minimum yang berbeda di setiap pelajaran. Pemerintah memberikan tiga pilihan dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka di sekolah, di antaranya merdeka belajar, merdeka berubah, dan merdeka berbagi (Rahimah). Tiga pilihan kurikulum merdeka tersebut berusaha mengembalikan esensi konsep kemerdekaan sekolah dalam menginterpretasi silabus, kompetensi dasar, dan sistem penilaian secara mandiri (GTK). Adapun perubahan antara kurikulum 2013 revisi 2017 dengan kurikulum merdeka mempunyai beberapa pertimbangan, di antaranya (1) standar nasional disusun oleh pusat dan dijabarkan oleh pemerintah provinsi, kota dan kabupaten; (2) fokus pelatihan literasi dan numerasi dalam menjadikannya sebagai kemampuan belajar sepanjang hayat pembelajar; beban pendidikan pendidikan harus dikurangi dan dilaksanakan secara tematik, (4) konteks kurikulum disesuaikan dengan literasi dalam konteks nyata (*life skill*) yang sesuai di wilayah pembelajar; (5) sekolah membuat program *life skill*, dan (6) program pendidikan yang beragam tujuannya disesuaikan dengan kepentingan nasional yakni sebagai alat pemersatu bangsa (UU No 20,2003).

Fokus perubahan kurikulum merdeka yang dapat memperkuat karakter pemuda bangsa melalui program pendidikan yang disesuaikan dengan kepentingan nasional. Selain itu, fokus kurikulum merdeka yakni pembelajaran berdiferensiasi. Pembelajaran berdiferensiasi menyiasati kebutuhan peserta didik yang memiliki beragam gaya belajar (Siagian et al.). Pembelajaran berdiferensiasi akan berfokus dalam tiga hal yakni menyiapkan peserta didik, menentukan minat, dan mengetahui profil peserta didik. Melalui hal tersebut, guru akan mempertimbangkan pemilihan model yang sesuai dengan potensi yang dimiliki oleh peserta didik (Subhan). Adapun beberapa ciri-ciri pembelajaran yang dapat dikategorikan sebagai berdiferensiasi di antaranya (1) lingkungan belajar yang penting dalam menarik minat peserta didik untuk belajar, (2) tujuan pembelajaran yang terdapat dalam kurikulum dirincikan secara jelas, (3) guru merespons kebutuhan peserta didik akan pembelajaran, dan (4) merancang pembelajaran kelas yang efektif. Aspek-aspek yang harus dilakukan oleh guru ketika melaksanakan pembelajaran berdiferensiasi, di antaranya 1) guru memetakan akan kebutuhan belajar, yakni minat akan belajar, kesiapan akan belajar, dan profil pembelajar peserta didik (hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan metode observasi, angket, dan wawancara), 2) perencanaan pembelajaran yang berdiferensiasi dan disesuaikan dengan hasil pemetaan, dan 3) melakukan penilaian dan refleksi pembelajaran yang telah terselenggara (Kadek Mustika).

Pembelajaran berdiferensiasi pada kurikulum merdeka belajar membutuhkan adanya pengembangan pada aspek proses pembelajaran. Guru akan melakukan proses pembelajaran secara kompleks sehingga melibatkan berbagai aspek yang saling berhubungan (N. Dewi & Riandi). Oleh sebab itu, guru diharapkan mampu menerapkan keterampilan mengajar dengan menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan mengelaborasi, memvariasikan, memodifikasi, dan mentransformasi sehingga memunculkan kebaruan (Maryam) dan (Maryam and Hasanah). Perlu ditandai, kebaruan bukan berarti dari tidak ada menjadi ada, melainkan mengolah, memvariasikan, dan mentransformasi beberapa hal sehingga muncul warna baru. Pada kajian ini, kreativitas merujuk kepada guru yang berupaya berpikir dan bertindak untuk menemukan sebuah ide yang dapat membantu pengelolaan proses pembelajaran. Kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan guru baik

berpikir maupun bertindak untuk menemukan sebuah ide yang dapat membantu pengelolaan proses pembelajaran. Pengelolaan pembelajaran tersebut tidak lepas dari penggunaan berbagai aspek-aspek pembelajaran di antaranya pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran (Oktiani). Salah satu pengembangan yang dapat guru lakukan dalam membantu proses pembelajaran berupa desain pembelajaran.

Desain pembelajaran adalah pendekatan yang berurutan dan digunakan untuk menciptakan keefektifan dalam pembelajaran. Desain pembelajaran dapat dilakukan dengan perencanaan bahan, sumber, dan evaluasi keberhasilan proses belajar. Desain pembelajaran diciptakan untuk mengembangkan, melaksanakan, menilai, dan mengelola keadaan dalam memberikan fasilitas terhadap pelayanan pembelajaran yang digunakan berbagai mata pelajaran (Sari). Dalam mengembangkan sebuah desain pembelajaran diperlukan adanya komponen utama. Komponen utama tersebut diperinci menjadi lima, yakni (1) tujuan pembelajaran dapat dikatakan sebagai jabaran hal-hal yang penting dalam kegiatan belajar-mengajar yang harus dapat diuji melalui penilaian untuk mengukur pemahaman peserta didik, (2) pembelajar merupakan sasaran dalam fokus pengembangan (pemahaman atas karakteristik gaya belajar dan kemampuan awal prasyarat peserta didik), (3) analisis pembelajaran yakni rangkaian kegiatan yang digunakan dalam menganalisis sebuah materi, (4) strategi dalam pembelajaran berisi langkah-langkah memahami materi yang digunakan dalam durasi yang ditentukan saat belajar-mengajar, dan (5) penilaian terhadap pembelajaran berupa kegiatan yang digunakan untuk mengukur hasil kemampuan atau kompetensi yang ketika mempelajari materi (Pribadi).

Desain pembelajaran tidak lepas dengan penggunaan model. Model pembelajaran disajikan oleh guru dari awal sampai dengan akhir yang berkaitan dengan penggunaan berbagai bentuk pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik (Khoerunnisa and Aqwal). Model pembelajaran dapat berbentuk rancangan yang membentuk rencana pembelajaran untuk durasi yang panjang, merencanakan aspek dalam pembelajaran, dan membimbing kegiatan belajar-mengajar baik di dalam maupun luar kelas (Mirdad). Mengenai hal tersebut model desain pembelajaran terbagi menjadi empat, di antaranya model desain sistematis, ASSURE, Cycles, dan ADDIE. Model ASSURE digunakan dalam pengembangan desain pembelajaran ini. ASSURE merupakan model yang terdiri dari (A) *Analyze learners*, (S) *State objectives*, (S) *Select methods, media and materials*, (U) *Utilize media and materials*, (R) *Require learner participation*, (E) *Evaluate and review* (Darlis and Movitaria). Pemilihan model tersebut memiliki alasan bahwa model ASSURE mengombinasikan antara penggunaan media, strategi, materi, dan teknologi (Wahyuni). Selain itu, model ASSURE juga berfokus dalam pemanfaatan teknologi di dalam situasi pembelajaran kelas (Smaldino).

Pada tingkatan menengah pertama, Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang menggunakan kurikulum merdeka belajar. Pada pembelajaran bahasa tersebut masih ditemukan permasalahan khususnya di dalam kegiatan menulis kreatif. Menulis kreatif merupakan kegiatan menuangkan gagasannya yang dikaitkan dengan imajinasi keseharian peserta didik (Jannah et al.). Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilaksanakan oleh guru terkait pembelajaran menulis kreatif didapatkan beberapa permasalahan yang dialami peserta didik di antaranya 1) kurangnya ide dan gagasan dalam menentukan cerita fantasi, 2) peserta didik merasa bahwa menulis merupakan kegiatan yang tidak menarik dan membosankan, dan 3) minimnya daya imajinasi peserta didik dalam menentukan keunikan tokoh. Cerita fantasi merupakan jenis cerita fiksi yang mempunyai kandungan isi berkaitan dengan sesuatu yang ajaib

dan pemunculan tokoh-tokoh yang bersifat unik, di antaranya penyihir, superhero, dan benda-benda mati yang dapat berperilaku dan berbicara seperti manusia (Kapitan et al.). Berbagai bentuk hubungan yang terjadi antara tokoh-tokoh dalam cerita tersebut akan memunculkan aspek-aspek di luar pemahaman manusia. Tokoh-tokoh dan tempat yang digunakan dalam cerita fantasi yang tidak terdapat dalam kehidupan nyata (Kurniawan, 2014). Alasan pemilihan teks ini bahwa cerita fantasi dapat mengakomodasi segala imajinasi secara tidak terbatas para peserta didik. Cerita fantasi dalam kurikulum merdeka memiliki tujuan pembelajaran yakni, melalui kegiatan menulis peserta didik dapat bergotong-royong mengekspresikan gagasan, imajinasi, dan amanat tertentu dalam bentuk prosa dengan menggunakan diksi dan elemen intrinsik yang menarik dan kreatif (dialog, konflik, penokohan) untuk memikat pembaca.

Video animasi adalah salah satu media yang unik sebab berisi kumpulan dari beberapa gambar yang digerakan dalam sebuah video (Triawanati). Di dalam media tersebut, seseorang dapat mengombinasikan antara audio, teks, gambar, serta animasi sesuai dengan keinginan (Antika et al.). Media video animasi memanfaatkan teknologi dalam pembuatan dan pengoperasiannya. Media video animasi dirasa penting dalam menarik perhatian peserta didik sehingga lebih memahami materi yang kompleks. Beberapa keunggulan yang dimiliki oleh media video animasi yakni dapat menyampaikan materi yang kompleks sehingga dapat lebih mudah dalam peserta didik memahami, memotivasi peserta didik dalam mengetahui materi yang diajarkan, serta peserta didik menjadi kreatif dalam menuangkan gagasannya (Kurniawan and Husna). Video animasi memiliki peranan penting dalam menciptakan minat peserta didik untuk belajar suatu materi, khususnya cerita fantasi. Dengan perkembangan teknologi yang semakin tinggi memberikan pengaruh yang besar ke dalam beberapa media yang digunakan untuk menciptakan video animasi. Dari berbagai media teknologi, Plotagon menjadi salah satu sarana dalam pengaplikasian media teknologi. Plotagon dirancang dapat digunakan untuk menulis cerita fantasi dalam bentuk animasi yakni Plotagon. Plotagon merupakan sebuah animasi yang dapat membuat film sesuai dengan kemauan kita (Rejeki). Plotagon memungkinkan penggunaannya untuk membuat animasi sesuai dengan bantuan skenario yang tertulis di *platform*. Melalui Plotagon peserta didik dapat menuangkan kreativitasnya dalam bentuk imajinasi yang tidak terbatas. Imajinasi tersebut dapat dibentuk melalui karakter 3D dalam Plotagon yang cukup banyak serta penentuan gerakan dan percakapan cerita (Sholihatin).

Penelitian serupa pernah dilakukan oleh (Muzakki et al.) *Desain Pembelajaran Model ASSURE Berbasis Multimedia pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits* penelitian ini membuat desain pembelajaran yang sesuai dengan perencanaan, pembelajaran yang efektif, dan efisien. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model ASSURE berbasis multimedia akan menambah variasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru serta bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Persamaan dalam penelitian ini berkaitan dengan penggunaan metode yang digunakan yakni jenis deskriptif kualitatif berkaitan dengan mendeskripsikan desain model pembelajaran ASSURE. Perbedaan dalam penelitian ini basis yang digunakan yakni multimedia dan subjek penelitian pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Hairul) *Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Berbasis Trikosu (Trisula Kompetensi Literasi)* penelitian ini berfokus menginovasikan desain pembelajaran Trikosu (trisula kompetensi literasi) dalam kegiatan menulis teks cerita fantasi. Data hasil pengaplikasian inovasi pembelajaran menulis pada teks cerita fantasi berbasis Trikosu menjadikan peserta didik dapat lebih antusias baik secara mandiri maupun berdiskusi kelompok dalam memahami materi. Selain itu, kemampuan peserta didik yang berkaitan dengan motorik-

ginestetik dapat terlatih, kemampuan berbahasa lisan dan tulisan siswa juga berkembang. Persamaan dalam penelitian ini yakni pengembangan desain pembelajaran pada kegiatan menulis teks cerita fantasi. Perbedaannya terletak pada model desain yang digunakan, yakni trikosi dan basis yang digunakan belum digital.

Berdasarkan latar belakang, penelitian ini berjudul *Desain Pembelajaran Menulis Kreatif Cerita Fantasi Berbasis Digital Menggunakan Media Plotagon di Era Merdeka Belajar*. Pembahasan judul tersebut untuk merancang sebuah inovasi desain pembelajaran pada materi menulis kreatif cerita fantasi berbasis digital yang efektif dan efisien. Desain pembelajaran tersebut akan dikaitkan dengan penggunaan media digital Plotagon dan model ASSURE.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan jenis kualitatif dengan pendekatan deskriptif analitis. Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan berupa dokumentasi. Analisis yang digunakan menggunakan model ASSURE yang bersumber dari kajian pustaka yang diambil dari sumber primer dan sekunder. Adapun tahapan desain pembelajaran menggunakan model ASSURE terbagi menjadi enam, di antaranya (1) menganalisis siswa (*analyze learner*), (2) merumuskan standar dan tujuan (*state standard and objectives*), (3) memilih strategi, teknologi, media dan materi ajar (*select methods, media, and materials*), (4) memanfaatkan teknologi, media dan materi ajar (*utilize methods, media, and materials*), (5) mengajak siswa untuk berpartisipasi (*requires learner participation*), (6) melakukan evaluasi dan revisi (*evaluate and revise*).

HASIL PENELITIAN

Model ASSURE

Sharon E. Smaldino adalah tokoh yang memperkenalkan desain pembelajaran model ASSURE. Model ASSURE ini dapat mempermudah guru dalam melakukan perencanaan dalam merencanakan, mengidentifikasi, memutuskan tujuan, memilih metode, bahan dan media, serta evaluasi yang sesuai (Munandar). Kelebihan dari penggunaan model ASSURE ini terletak pada susunan yang sistematis sekaligus dapat mengintegrasikan penggunaan teknologi agar pembelajaran lebih efektif dan efisien (Achmadi and Suryani). Di dalam model ASSURE ini terdapat enam langkah yang dijelaskan sebagai berikut.

Analyze Learner

Langkah pembelajaran permulaan yang diimplementasikan oleh guru dalam pengembangan desain pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi menulis teks cerita fantasi. Langkah ini terdiri dari identifikasi dan analisis peserta didik (Darlis and Movitaria). Langkah ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan belajar yang mendesak sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan yang sesuai dengan tingkatan pemikirannya secara maksimal. *Analyze learner* ini berkaitan dengan tiga faktor, di antaranya karakteristik umum, tingkatan kompetensi, dan gaya belajar (Wa-Mbaleka).

States Objectives

Langkah pembelajaran *states objectives* berkaitan dengan proses guru dalam merumuskan tujuan yang akan dicapai oleh peserta didik. Tujuan adalah pernyataan yang berisi tentang apa yang akan dicapai, bukan hanya bagaimana tujuan akan dicapai (Iskandar and F). Dalam menentukan tujuan pembelajaran harus disusun secara rinci. Tujuan tersebut berkaitan penguasaan peserta didik dalam ranah pengetahuan, keterampilan, dan sikap setelah mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya kegiatan menulis teks cerita fantasi. Selain itu, perumusan tujuan pembelajaran juga memerlukan perihai yang jelas tentang siapa yang akan mengikuti kegiatan belajar, lalu apa yang dilaksanakan peserta didik sebagai uji kemampuan hasil belajar, dan berdasarkan keadaan kegiatan pembelajaran yang ingin diharapkan (Faryadi).

Select Methods, Media, and Material

a. Metode

Dalam memilih strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang dikaitkan dengan penggunaan teknologi diupayakan sesuai dengan standar dan tujuan pembelajaran yang berlaku. Selain itu, pemilihan strategi pembelajaran juga disesuaikan dengan motivasi dan gaya belajar peserta didik yang menunjang pembelajaran, khususnya Bahasa Indonesia (Ayu and Fitriani). Terdapat beberapa hal yang digunakan dalam mempertimbangkan memilih metode pembelajaran, di antaranya guru harus dapat memusatkan perhatian kepada peserta didik, berhubungan dengan tujuan dan kebutuhan akan pembelajaran, desain pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami sebuah materi, serta dapat memuaskan usaha belajar yang telah dilakukan oleh peserta didik (Nasution).

b. Media

Menurut Dewi & Budiana (2018) media pembelajaran berkaitan dengan alat-alat fisik, baik perangkat keras maupun perangkat lunak yang diambil dari sumber dan strategi pembelajaran kemudian dapat digunakan untuk menjelaskan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki berbagai fungsi di antaranya dapat memenuhi kebutuhan peserta didik untuk menguasai materi secara lebih mudah. Dalam memilih sebuah media pembelajaran, guru dapat menentukan kriteria, di antaranya kesesuaian tujuan, sasaran, karakteristik pembelajar, teori, gaya belajar, lingkungan, jumlah pembelajar, fasilitas pendukung, alokasi waktu, kompetensi pengajar, dan keontentikan isi media.

c. Material

Guru dalam menyampaikan sebuah pembelajaran harus dapat memilih materi yang sesuai, dengan ini pemanfaatan materi yang sudah diubah dengan melihat kondisi lingkungan belajar peserta didik. Tugas dan tantangan guru dalam hal ini dapat menemukan hal-hal baru terkait media pembelajaran, khususnya terkait dengan bidang teknologi. Guru harus lebih mudah peka terhadap materi yang diimplementasikan di kelas dengan memanfaatkan media di lingkungan sekitar peserta didik sehingga tidak terciptanya pembelajaran yang monoton atau membosankan (Prayitno).

Utilize Media and Materials

Pendekatan pembelajaran yang fleksibel melalui instruksi yang memusatkan kepada guru memungkinkan peserta didik untuk dapat memanfaatkan materi secara mandiri dan kelompok. Dalam pengaplikasian materi dan media berbasis teknologi, guru perlu melakukan pengkajian bahan ajar, penyiapan bahan ajar, menyiapkan lingkungan belajar, penyiapan pembelajar, dan penentuan pengalaman belajar (Nurfadhillah et al.)

Require Learner Participation

Tahapan ini guru menyelenggarakan pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran dapat berpusat kepada peserta didik. Pada langkah ini guru ikut menjadikan peserta didik secara aktif dalam kegiatan pembelajaran agar dapat terlaksana secara maksimal (Nawawi). Guru juga harus mengetahui keinginan peserta didik dalam pelibatan pembelajaran di kelas, misalnya kerja kelompok, tugas individu, diskusi, presentasi, dan praktikum. Dalam hal ini guru hendaknya menghindari gaya mengajar dengan komunikasi satu arah atau ceramah di sepanjang sesi pembelajaran (Inah).

Evaluate and Revise

Setelah desain pembelajaran diimplementasikan dalam kegiatan belajar-mengajar, guru diharapkan melakukan evaluasi dalam mengenali pengaruh dan keefektifan penggunaan desain pembelajaran. Hal tersebut bertujuan untuk mendapatkan penjelasan yang lengkap terkait pembelajaran serta penilaian di bidang proses dan hasil. Dalam mengetahui evaluasi pembelajaran dapat dilihat melalui aspek proses dapat dilihat melalui aspek media (Suardipa & Primayana).

Plotagon

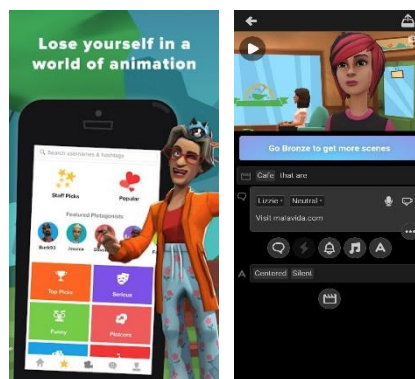
Plotagon merupakan perangkat lunak yang membantu penulis, sutradara ataupun tenaga pendidik dalam pembuatan animasi 3D yang efektif sesuai dengan kebutuhannya (Guzmán Gámez). Banyak fitur animasi yang disediakan dalam aplikasi ini, di antaranya animasi kartun, tulis tangan, pengaturan selang waktu yang mudah, dan efek transisi yang lebih hidup (Astika et al.). Plotagon bersifat *opensource* sehingga dapat digunakan oleh siapa pun tanpa dipungut biaya (Thohir et al.). Aplikasi ini memiliki fitur dengan penggunaan yang mudah dengan penambahan fitur suara ke dalam animasi. Aplikasi Plotagon dapat dipergunakan pada perangkat gawai. Hasil output yang disajikan dalam aplikasi ini berformat video.

Dalam menggunakan aplikasi Plotagon dapat mengikuti langkah-langkah sebagai berikut (1) Pengguna dapat membuka aplikasi Plotagon yang sudah diunduh melalui Playstore atau Appstore, (2) Pilihlah logo kamera yang berada di tengah bawah, (3) Setelah itu akan ada pilihan plot dan karakter, pengguna dapat memilih karakter, (4) Setelah memilih karakter yang diinginkan pilih bagian plot, (5) Selanjutnya pilih tombol + *create new plot*, (6) Pilih logo *acting*, (7) Pilih tulisan *scenes*, (8) Lalu pilihlah *scenes* yang berfungsi untuk dijadikan *background* sesuai dengan alur cerita, (9) Selanjutnya pilihlah karakter sesuai dengan apa yang diinginkan, (10) Setelah itu pilih logo kamera untuk mengatur kegiatan dalam video animasi, (11) Selanjutnya lakukan pengolahan alur yang sesuai dengan perencanaan, dan (12) Dalam hal

ini untuk menambahkan suara di dalam animasi dapat memilih logo mikrofon dan merekam suara yang diinginkan.

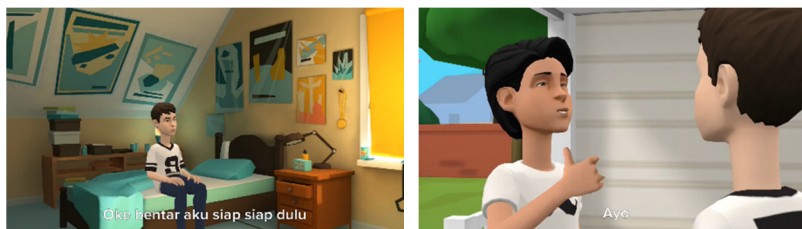
Pemilihan Plotagon sebagai basis media dalam penelitian ini mengandung beberapa alasan, di antaranya, (1) plotagon dapat digunakan oleh semua kalangan sebab dapat diunduh secara gratis, (2) pengguna dapat secara kreatif memilih karakter yang disediakan sekaligus memodifikasinya, (3) waktu yang digunakan dalam pengembangan animasi di aplikasi ini tidak lama sebab hanya bermodalkan plot dan rekaman suara saja, (4) penggunaan fitur *subtitle* yang dapat membantu pengguna dalam memunculkan teks tanpa perlu adanya aplikasi tambahan, (5) karakter yang dipilih pengguna dalam video animasinya tidak ada batasan, dan (6) pengguna dapat membagikan video hasil animasinya melalui Youtube ataupun media sosial lainnya.

Plotagon dirasa sesuai dalam pengembangan desain pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya kegiatan menulis kreatif cerita fantasi. Hal tersebut memiliki asumsi bahwa Plotagon dapat menciptakan gagasan dari khayalan peserta didik dalam menulis kreatif cerita fantasi yang kompleks menjadi sesuatu yang konkret. Dalam pembelajaran menulis kreatif ini, peserta didik dapat mengekspresikan hasil pikirannya melalui penggunaan unsur gambar, suasana, ruang, dan waktu agar mudah memahami alur cerita. Plotagon membuat peserta didik mampu menjelaskan pesan-pesan verbal layaknya komunikasi secara langsung. Oleh karena itu, aplikasi ini tergolong ke dalam jenis audio-visual. Berikut ini ilustrasi dari aplikasi Plotagon.



Gambar 1: Ilustrasi aplikasi Plotagon

Setelah mengetahui penggunaan aplikasi Plotagon, peserta didik akan mengaplikasikan hasil skenario atau plot yang sudah dibuat di dalam aplikasi tersebut. Peserta didik akan memilih animasi yang dikehendaki dengan cerita atau plot yang sudah dirancang. Selanjutnya peserta didik juga dapat merekam suara yang dikehendaki agar animasi yang dibuat dapat memunculkan suara. Dalam hal ini keberadaan aplikasi Plotagon dapat menunjang pembelajaran peserta didik pada kegiatan menulis kreatif cerita fantasi sebab mewujudkan hasil skenario atau alur secara nyata yang dapat mudah dipahami. Selain itu Plotagon dapat menumbuhkan jiwa kreativitas peserta didik dalam berkarya membuat bentuk cerita fantasi dalam bentuk digital yang tergambar melalui ilustrasi berikut.



Gambar 2: Ilustrasi cerita di Plotagon

Penerapan Desain Pembelajaran Model ASSURE

Desain pembelajaran model ASSURE dapat diterapkan dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi secara digital yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik di era merdeka belajar. Melalui hal tersebut desain pembelajaran model ASSURE dapat diterapkan dalam kegiatan menulis kreatif teks cerita fantasi secara digital. Penggunaan model ini berfokus pada kelas VII. Langkah-langkah yang terdapat pada model ASSURE dapat diterapkan oleh guru yang diuraikan sebagai berikut.

Analyze Learners

Pada tahapan *analyze learners*, guru melakukan analisis yang berkaitan dengan karakter para peserta didik. Guru melakukan penganalisisan pada peserta didik yang meliputi tiga faktor, di antaranya karakteristik umum, tingkatan kompetensi, dan gaya belajar. Karakteristik umum peserta didik sekolah menengah pertama dalam pengembangan desain pembelajaran ini berada di kelas bawah atau VII. Jumlah peserta didik 137 yang terbagi menjadi 79 laki-laki dan 58 perempuan. Para peserta didik tersebut memiliki rata-rata umur di antara 12 sampai dengan 13 tahun. Berdasarkan gaya belajar para peserta didik terbagi menjadi lima kelas yakni VII-A, VII-B, VII-C, VII-D, dan VII-E.

Tingkatan kompetensi peserta didik berhubungan dengan pengetahuan yang dimiliki sebelum melakukan kegiatan pembelajaran menulis kreatif teks cerita fantasi yang diuraikan sebagai berikut. 1) pemahaman peserta didik terkait pengertian cerita fantasi, 2) alur cerita fantasi, 3) penggunaan kalimat langsung dan tidak langsung, 4) tokoh dan penokohan cerita fantasi, dan 5) majas sarkasme. Selain berhubungan dengan kecakapan pengetahuan, juga terdapat kecakapan keterampilan yang berhubungan dengan penggunaan aplikasi Plotagon.

SMP Brawijaya Smart School menggunakan kurikulum merdeka belajar terbagi menjadi tiga gaya belajar (visual, audio, dan kinestetik). Menurut (Deporter,2000) pembelajar yang memiliki gaya belajar visual dapat terlihat dari ciri-ciri a) rapi dan teratur, b) berbicara cepat, c) tidak terganggu oleh suara keributan, d) mengingat apa yang dilihatnya lebih dari apa yang didengarkannya, e) lebih senang langsung membaca sendiri daripada dibacakan oleh orang lain, f) dijuluki sebagai pembaca yang cepat dan tekun, g) tidak pandai dalam memilih kata-kata, tetapi mengetahui apa yang harus dikatakan, h) mengingat dalam bentuk visual, i) kelemahannya dalam mengingat petunjuk dalam ucapan kecuali jika dituliskan, dan j) teliti dan rinci. Selanjutnya gaya belajar audio dapat terlihat dari ciri-ciri sebagai berikut (a) saat mengerjakan sesuatu bisa berbicara kepada diri sendiri, (b) mudah terganggu oleh suara keributan, (c) suka mendengarkan dan membaca dengan nyaring, (d) merasa senang ketika berbicara, tetapi

mengalami kesulitan dalam menulis, (e) belajar dengan berfokus untuk mendengarkan, dan (f) senang melakukan diskusi, berbicara dan menjelaskan sesuatu yang rinci. Terakhir, gaya belajar kinestetik dapat terlihat dari ciri-ciri sebagai berikut a) memiliki gaya berbicara yang pelan, b) sulit mengingat gambar kecuali apabila pernah mengetahui secara langsung, c) senang melakukan gerakan dalam menghafal sesuatu, d) menggunakan bantuan jari sebagai penunjuk dalam membaca, e) apabila duduk dengan durasi yang lama akan cepat merasa bosan, f) tulisannya kemungkinan jelek, g) senang dengan gerakan fisik, dan h) senang dengan segala sesuatu. Dalam menganalisis gaya belajar peserta didik di era merdeka belajar, SMP Brawijaya Smart School menggunakan tes diagnostik. Tes diagnostik merupakan uji yang digunakan untuk melihat kesulitan peserta didik dalam memahami kompetensi tertentu (Darimi, 2016). Dalam tes ini membagi gaya belajar peserta didik berdasarkan kelas, VII-A dan VII-B dominan menggunakan jenis visual dalam gaya belajarnya, VII-C percampuran antara gaya belajar visual dan auditori, VII-D dominan menggunakan kinestetik dalam gaya belajarnya, dan VII-E peserta didik yang dominan menggunakan gaya belajar visual dan kinestetik.

Berdasarkan tiga poin penganalisisan tersebut, guru menyesuaikan desain pembelajaran dengan kebutuhan para peserta didik. Kebutuhan tersebut menjawab permasalahan peserta didik akan pembelajaran menulis teks cerita fantasi di antaranya 1) kurangnya ide dan gagasan dalam menentukan cerita fantasi, 2) peserta didik merasa bahwa menulis merupakan kegiatan yang tidak menarik dan membosankan, dan 3) minimnya daya imajinasi peserta didik dalam menentukan keunikan tokoh. Berdasarkan tiga permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan adanya desain pembelajaran yang dapat memudahkan dalam menyampaikan gagasan cerita fantasi dalam bentuk yang kreatif berbasis digital. Dalam hal ini guru menggunakan aplikasi Plotagon dalam pengkreasian bentuk cerita fantasi berupa digital.

States Objectives

Pada tahapan *states objectives*, guru akan menentukan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang digunakan diimplementasikan dalam kurikulum merdeka berisi pernyataan tentang apa yang akan dicapai, bukan hanya bagaimana tujuan akan dicapai (Anna, 2016). Dalam menentukan tujuan pembelajaran harus disusun secara rinci (Isodarus, 2017). Tujuan tersebut berkaitan penguasaan peserta didik dalam ranah pengetahuan, keterampilan, dan sikap setelah mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya kegiatan menulis teks cerita fantasi. Proses penentuan tujuan pembelajaran pada kurikulum merdeka melalui penganalisisan silabus Bahasa Indonesia, selanjutnya analisis capaian pembelajaran yang terdiri dari penentuan elemen keterampilan berbahasa dan capaian pembelajaran (Komariah et al., 2022). Terdapat beberapa komponen yang harus ada dalam tujuan pembelajaran di kurikulum merdeka di antaranya 1) elemen keterampilan berbahasa (membaca, menulis, menyimak, dan berbicara), 2) kegiatan pembelajaran, 3) materi, dan 4) sikap pelajar Pancasila (beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; berkebinekaan global; bergotong royong; mandiri; bernalar kritis; dan kreatif). Berdasarkan uraian tersebut berikut tujuan pembelajaran dalam desain pembelajaran teks cerita fantasi yang tertuang dalam modul pembelajaran:

Melalui kegiatan **menulis**, peserta didik mampu **mengekspresikan gagasan, imajinasi, dan amanat tertentu** dalam **bentuk prosa dengan menggunakan diksi dan elemen intrinsik yang menarik dan kreatif (dialog, konflik, penokohan)** untuk **memikat pembaca** secara bergotong-royong.

1. Peserta didik dapat merencanakan pengembangan cerita fantasi.
2. Peserta didik dapat menulis kreatif cerita fantasi menggunakan diksi dan elemen intrinsik yang menarik dan kreatif (dialog, konflik, dan penokohan).
3. Peserta didik dapat mengkreasikan cerita fantasi dalam bentuk digital.

Keterangan:

merah : elemen keterampilan berbahasa

biru : kegiatan pembelajaran

hijau : materi pembelajaran

ungu : profil pelajar Pancasila

Select Methods, Media, and Materials

Pada tahapan ini guru akan menentukan metode, media, dan materi yang digunakan dalam desain pembelajaran menulis teks cerita fantasi. Dalam pemilihan elemen tersebut mengintegrasikan dengan penggunaan teknologi. Tahapan ini diuraikan sebagai berikut.

a. *Methods*

Dalam memilih strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang dikaitkan dengan penggunaan teknologi diupayakan sesuai dengan standar dan tujuan pembelajaran yang berlaku (Ati et al.). Selain itu, pemilihan strategi pembelajaran juga disesuaikan dengan motivasi dan gaya belajar peserta didik yang menunjang pembelajaran, khususnya Bahasa Indonesia (Kurniawan). Dalam hal ini inovasi strategi yang digunakan bernama *kreasi* (kreatif, aktif, dan kolaborasi). Strategi *kreasi* bertujuan agar peserta didik secara aktif dapat menghasilkan produk kreatif melalui cara berkolaborasi sesuai dengan gaya belajarnya masing-masing.

Strategi *kreasi* juga diintegrasikan dengan tema “wisata lokal”. Pengintegrasian tersebut berupaya untuk mempertahankan budaya lokal melalui pariwisata di tengah gempuran kemajuan zaman. Tema “wisata lokal” diangkat untuk memberikan kemudahan guru dalam memberikan pengajaran sekaligus mengenalkan wisata lokal kepada peserta didik (Winaryati et al.). Selain itu, wisata lokal juga sebagai potensi yang dapat diadaptasi untuk pembelajaran (Winaryati et al.). Dalam hal ini “wisata lokal” yang dipilih berada di kawasan Malang. Tema wisata lokal ini diimplementasikan berupa peserta didik diajak mengunjungi salah satu tempat wisata di Malang, mengeksplorasi hal-hal apa saja di sana, dan memilih hal-hal unik apa yang dapat digali untuk dijadikan sebuah solusi permasalahan.

b. *Media*

Dalam memilih media pembelajaran perlu disesuaikan dengan strategi pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran dapat berbentuk perangkat keras dan lunak yang dimanfaatkan untuk menyampaikan tujuan dalam pembelajaran. Pada desain pembelajaran menulis teks cerita fantasi digital ini menggunakan beberapa media berbasis teknologi yang disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik (visual, audio, dan kinestetik). Media

berbasis teknologi digunakan pada desain pembelajaran ini sehingga mengakomodasi gaya belajar peserta didik, yakni Plotagon. Media Plotagon didesain agar peserta didik secara aktif dapat berkreasi membuat video animasi 3D. Gaya belajar visual akan terakomodasi dalam pemilihan karakter dan pembuat cerita, gaya belajar audio akan terakomodasi dalam perekaman suara karakter, dan gaya belajar kinestetik terakomodasi dengan membantu realisasi setiap *scene* di rancangan video animasi tersebut. Selain itu, desain pembelajaran menulis teks cerita fantasi ini menggunakan perangkat-perangkat yang dapat membantu pembelajaran berbasis teknologi secara efektif, di antaranya LCD *proyektor*, laptop, gawai, dan *sound*.

c. *Material*

Pemilihan materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran, guru dapat memanfaatkan materi yang dimodifikasi dengan memanfaatkan basis pembelajaran yang digunakan. Tugas dan tantangan guru dalam hal ini dapat menemukan hal-hal baru terkait media pembelajaran, khususnya terkait dengan bidang teknologi. Bahan ajar utama yang digunakan yakni Plotagon, dalam menunjang penggunaan media tersebut dibutuhkan adanya media pembelajaran tambahan di antaranya:

- (1) *E-book* Bahasa Indonesia kelas VII terbitan 2021, buku ini berfungsi sebagai sumber rujukan utama dalam pembelajaran teks cerita fantasi di era kurikulum merdeka.
- (2) Youtube, dalam hal ini berfungsi untuk memberikan bahan simakan berupa video tentang wisata lokal di Malang berjudul *Eco Green Park*. Dalam hal ini peserta didik dapat mengingat kembali karakter-karakter unik yang terdapat di dalam wisata tersebut.
- (3) Google Jamboard, berfungsi untuk menuliskan hasil eksplorasi peserta didik terhadap karakter unik yang terdapat di tempat wisata.
- (4) Google Docs, digunakan untuk menuliskan hasil gagasan kreatifnya dalam bentuk narasi.
- (5) Miro, berfungsi untuk menuliskan skenario terkait hasil narasi yang telah dibuat sebelum dikreasikan dalam bentuk cerita fantasi digital.
- (6) Flip, berfungsi untuk mempresentasikan hasil karya video animasi yang telah dibuat oleh peserta didik. Selanjutnya, dalam media ini peserta didik juga dapat menilai hasil karya teman-teman yang lain baik menggunakan *emoticon* maupun komentar.
- (7) Youtube, berfungsi untuk memberikan bahan simakan berupa video tentang wisata lokal di Malang berjudul *Eco Green Park*. Dalam hal ini peserta didik dapat mengingat kembali karakter-karakter unik yang terdapat di dalam wisata tersebut.
- (8) Google Jamboard, berfungsi untuk menuliskan hasil eksplorasi peserta didik terhadap karakter unik yang terdapat di tempat wisata.
- (9) Google Docs, digunakan untuk menuliskan hasil gagasan kreatifnya dalam bentuk narasi.
- (10) Miro, berfungsi untuk menuliskan skenario terkait hasil narasi yang telah dibuat sebelum dikreasikan dalam bentuk cerita fantasi digital.

- (11) Flip, berfungsi untuk mempresentasikan hasil karya video animasi yang telah dibuat oleh peserta didik. Selanjutnya, dalam media ini peserta didik juga dapat menilai hasil karya teman-teman yang lain baik menggunakan *emoticon* maupun komentar.
- (12) Canva, berfungsi untuk menampung materi tentang “Bagaimana kreatif dalam membuat cerita fantasi.”

Utilize Media and Materials

Pendekatan pembelajaran yang fleksibel melalui instruksi yang memusatkan kepada guru memungkinkan peserta didik untuk dapat memanfaatkan materi secara mandiri dan kelompok. Setelah penentuan metode, media, dan materi selanjutnya pengaplikasian strategi pembelajaran. Strategi kreasi digunakan dalam desain pembelajaran menulis teks cerita fantasi. Strategi *kreasi* memiliki lima langkah pembelajaran, di antaranya (1) pembangkitan minat, (2) eksplorasi, (3) interpretasi, (4) re-kreasi, dan (5) evaluasi. Langkah-langkah tersebut diuraikan sebagai berikut.

(1) Pembangkitan Minat

- a) Peserta didik akan dibagi menjadi 5 kelompok sesuai dengan gaya belajarnya yang terbagi menjadi 6 anggota dengan rincian 2 orang sebagai pembuat cerita, 2 orang membuat animasi, dan 2 orang presentasi (Berkebhinekaan Global).
- b) Peserta didik dibangkitkan minatnya tentang menulis teks cerita fantasi dengan menyimak video tentang Eco Green Park melalui pranala <https://bit.ly/StudiWisataMalang>
- c) Kelompok memilih salah satu karakter yang unik atau khas yang terdapat di Eco Green Park.

(2) Eksplorasi

- d) Setelah memilih karakter yang menurutnya unik, perwakilan kelompok dapat menuliskannya dalam website Google Jamboard melalui pranala <https://bit.ly/JamboardTulis>
- e) Masing-masing kelompok dapat memberikan alasan mengapa memilih karakter tersebut. (Bernalar Kritis)
- f) Kelompok lain dapat bersama-sama menanggapi dan memberikan masukan terkait pemilihan karakter dan alasannya. (Gotong royong)

(3) Interpretasi

- g) Masing-masing kelompok menuliskan gagasan kreatif dalam bentuk narasi di website Google Docs melalui pranala <https://bit.ly/TulisFantasi> dengan ketentuan (alur cerita terdiri dari pengenalan, konflik, sampai dengan penyelesaian; adanya tokoh protagonis dan antagonis, menggunakan kalimat langsung dan tidak langsung; serta adanya majas sarkasme)
- h) Setelah selesai masing-masing kelompok dapat menuliskan amanat atau pesan yang dapat diambil dari cerita tersebut.

(4) Re-Kreasi

- i) Setelah cerita selesai, masing-masing kelompok dapat membuat skenario di Miro pranala <https://bit.ly/MiroSkenario> (Kreatif)
- j) Agar lebih menarik skenario yang telah disiapkan tersebut diaplikasikan dalam bentuk video animasi yang dapat dikerjakan melalui Plotagon.

(5) Evaluasi

- k) Masing-masing kelompok dapat mempresentasikan hasil karya animasinya melalui website Flipgrid pranala <https://flip.com/f15de6c6>.
- l) Kelompok yang lain dapat memberikan apresiasi dengan menggunakan emotikon atau memberikan komentar dan saran.

Require Learner Participation

Pada tahapan *require learner participation*, guru menyelenggarakan pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran dapat berpusat kepada peserta didik. Pada langkah ini guru bekerja sama dengan peserta didik secara aktif dalam kegiatan pembelajaran agar dapat terlaksana maksimal. Dalam hal ini guru tidak menggunakan dengan komunikasi satu arah atau ceramah di sepanjang sesi pembelajaran agar pembelajaran tidak membosankan. Desain pembelajaran menulis teks cerita fantasi ini menggunakan pendekatan belajar kelompok untuk membuat video animasi. Peserta didik setiap kelasnya terbagi menjadi 6 anggota dengan rincian 2 orang sebagai pembuat cerita, 2 orang membuat animasi digital, dan 2 orang presentasi.

Evaluate and Revise

Pada tahapan *evaluate and revise*, setelah desain pembelajaran diimplementasikan dalam kegiatan belajar-mengajar, guru diharapkan melakukan evaluasi dalam mengenali pengaruh dan keefektifan penggunaan desain pembelajaran. Hal tersebut bertujuan untuk memperoleh gambaran secara rinci terkait pembelajaran dan perlunya evaluasi terhadap proses dan hasil. Dalam mengetahui evaluasi pembelajaran dapat dilihat melalui aspek proses. Kendala yang didapatkan dalam desain pembelajaran menulis teks cerita fantasi ini yakni proses yang digunakan peserta didik dalam membuat video animasi cukup lama. Selain itu masih ditemukan tidak keterpaduan antar *scene*. Melalui kendala tersebut guru merevisi desain pembelajaran dengan menentukan maksimal jumlah *scene* dan menambahkan materi tentang keterpaduan cerita.

PENUTUP

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan tentang pembelajaran berdiferensiasi pada kurikulum merdeka belajar membutuhkan adanya pengembangan proses pembelajaran. Guru harus mampu menerapkan kegiatan mengajar dengan menciptakan desain pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Pengembangan desain pembelajaran dapat dilakukan dengan perencanaan bahan, sumber, dan evaluasi keberhasilan proses belajar. Perancangan desain pembelajaran diimplementasikan pada kegiatan menulis teks cerita fantasi. Pada kegiatan

tersebut masih ditemukan permasalahan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam menyampaikan gagasan cerita fantasi dalam bentuk yang kreatif berbasis digital. Pegintegrasian dengan media Plotagon dirasa perlu untuk mengatasi permasalahan tersebut. Desain pembelajaran menulis teks cerita fantasi ini menggunakan model ASSURE. Dalam merancang pembelajaran menulis teks cerita fantasi digital adapun beberapa hal yang perlu diperhatikan di antaranya karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran pada kurikulum merdeka, metode, media, dan materi, keaktifan kelas, dan evaluasi desain pembelajaran. Peranan media khususnya Plotagon penting dalam menumbuhkan jiwa kreativitas peserta didik membuat cerita fantasi berbasis digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, Heri. "Penerapan model assure dengan menggunakan media power point dalam pembelajaran bahasa inggris sebagai usaha peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas X Man Sukoharjo tahun pelajaran 2012/2013." *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran* 2.1 2014.
- Anna, Haerun. "Pembelajaran bahasa Indonesia dalam konteks multibudaya." *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan* 9.2 2016: 74-91.
- Antika, Hendi, Wawan Priyanto, and Iin Purnamasari. "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Sandisko Dengan Model Somatic Auditory Visualization Intellectually Terhadap Hasil Belajar Tema Kebersamaan Kelas 2." *Mimbar Ilmu* 24.2 2019: 247-258.
- Astika, Ridha Yoni, Bambang Sri Anggoro, and Siska Andriani. "Pengembangan video media pembelajaran matematika dengan bantuan powtoon." *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)* 2.2 2019: 85-96.
- Ati, Aster Pujaning, Maria Cleopatra, and Sigit Widiyarto. "Strategi pembelajaran dan pengajaran menulis bahasa Indonesia: Tantangan di era revolusi industri 4.0." *Prosiding Samasta* 2020.
- Fitriani, Winda Ayu Cahya. "Meningkatkan Kualitas Proses Pembelajaran dan Kemampuan Menulis Cerita dengan Model ASSURE." *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran* 6.01 2016.
- Darlis, Neneng, and Mega Adyna Movitaria. "Penggunaan model assure untuk meningkatkan hasil belajar tematik terpadu di sekolah dasar." *Jurnal Basicedu* 5.4 2021: 2363-2369.
- De Porter, Bobbi, and Mike Hernacki. *Quantum learning*. PT Mizan Publika, 1992.
- Dewi, Nastitisari, and R. Riandi. "Analisis kemampuan berpikir kompleks siswa melalui pembelajaran berbasis masalah berbantuan mind mapping." *Edusains UIN Syarif Hidayatullah* 8.1 2016: 98-107.
- Dewi, Putri Kumala., and Nia Budiana. *Media Pembelajaran: Aplikasi Teori Dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Ub Press. 2018
- Sherly, Sherly, Edy Dharma, and Humiras Betty Sihombing. "Merdeka belajar: kajian literatur." *UrbanGreen Conference Proceeding Library*. 2021.

- Faryadi, Qais. "The architecture of interactive multimedia courseware: a conceptual and an empirical-based design process: phase one." *International Journal of Humanities and Social Science* 2.3 2012: 199-206.
- GTK. (November 11). *Merdeka Belajar*. 2020
- Guzmán Gámez, Derly Yuleith, and Johana Andrea Moreno Cuellar. "The use of Plotagon to enhance the English writing skill in secondary school students." *Profile Issues in Teachers Professional Development* 21.1 2019: 139-153.
- Hairul, Mohammad. "Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Berbasis Trikosu (Trisula Kompetensi Literasi)." *FKIP e-PROCEEDING* 2020: 43-62.
- Inah, Ety Nur. "Peran komunikasi dalam interaksi guru dan siswa." *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan* 8.2 2015: 150-167.
- Iskandar, Rozi, and F. Farida. "Implementasi Model ASSURE untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4.4 2020: 1052-1065.
- Darimi, Ismail. "Diagnosis kesulitan belajar siswa dalam pembelajaran aktif di sekolah." *Jurnal Edukasi: Jurnal Bimbingan Konseling* 2.1 2016: 30-43.
- Isodarus, Praptomo Baryadi. "Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks." *Sintesis* 11.1 2017: 1-11.
- Jannah, Eka Mufidah Nur, Heri Suwignyo, and Titik Harsiati. "Analisis Nilai-nilai karakter hasil karya menulis kreatif siswa." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 4.2 2019: 149-155.
- Maryam, Siti. "Pengembangan Kreativitas Berbahasa Dalam Menulis Esai." *Educationist*, vol. I, no. 2, 2007, pp. 103–15,
<http://ejournal.sps.upi.edu/index.php/educationist/article/viewFile/58/42>.
- Maryam, Siti, and Aan Hasanah. "Kreativitas Mahasiswa Dalam Kegiatan Pembinaan Bahasa Kepada Siswa Sekolah Dasar Di Cianjur." *Simantik*, vol. 10, no. 1, 2021, pp. 1–10,
doi:10.22460/semantik.v10i1p1-10.
- Mustika, I. Kadek. "Optimalisasi Tes Diagnostik Berbasis It Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Bahasa Bali Pada Kurikulum Merdeka." *Kalangwan Jurnal Pendidikan Agama, Bahasa dan Sastra* 12.2 2022: 13-22.
- Kapitan, Yanner J., Titik Harsiati, and Imam Agus Basuki. "pengembangan bahan ajar menulis teks cerita fantasi bermuatan nilai pendidikan karakter di kelas VII." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 3.1 2018: 100-106.
- Khoerunnisa, Putri, and Syifa Masyhuril Aqwal. "ANALISIS Model-model pembelajaran." *Fondatia* 4.1 2020: 1-27.
- Komariah, Endang, Ari Nurweni, and Budi Kadaryanto. "Penguatan Kompetensi Profesi Guru Bahasa Inggris Tingkat SMP di Bandar Lampung Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar." *Education Language and Arts (ELA)* 1.2 Oktober 2022: 112-119.
- Kurniawan, Dicky Candra, Dedi Kuswandi, and Arafah Husna. "Pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran IPA tentang sifat dan perubahan wujud benda kelas IV

- SDN Merjosari 5 Malang." *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran* 4.2 2018: 119-125.
- Kurniawan, H. *Pembelajaran Menulis Kreatif*. PT Remaja Rosdakarya. 2014
- Kurniawan, Khaerudin. "Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berdasarkan Pendekatan Komunikatif." *Jurnal Ilmu Pendidikan* 9.4 2016.
- Mirdad, Jamal. "Model-model pembelajaran (empat rumpun model pembelajaran)." *Jurnal sakinah* 2.1 2020: 14-23.
- Munandar, Anhar. "Design Modeling ASSURE." *Al-Hasanah: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 5.2 2020: 71-78.
- Muzakki, Ahmad, et al. "Desain Pembelajaran Model ASSURE Berbasis Multimedia pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits." *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 10.01 2021: 149-162.
- Nasution, Mardiah Kalsum. "Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa." *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan* 11.01 2017: 9-16.
- Nawawi, Nawawi. "Mendesain Pembelajaran Efektif Berdasarkan Model'Assure'." *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)* 1 2018: 1302-1307.
- Nurfadhillah, Septy, et al. "Pengaplikasian Media Pembelajaran Visual pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Bina Bangsa." *EDISI* 3.2 2021: 253-263.
- Oktiani, Ifni. "Kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik." *Jurnal kependidikan* 5.2 2017: 216-232.
- Prayitno, Prayitno. "Pemilihan Materi Pembelajaran Apresiasi Puisi Berkarakter Bangsa Dalam Nilai Religius." *Jurnal Kependidikan* 2.1 2014: 86-100.
- Pribadi. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat. 2009
- Rahimah, Rahimah. "Peningkatan kemampuan guru SMP negeri 10 kota tebingtinggi dalam menyusun modul ajar kurikulum merdeka melalui kegiatan pendampingan tahun ajaran 2021/2022." *ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam* 6.1 2022: 92-106.
- REjeki, Meiyen Dwi. "Pemanfaatan animasi plotagon untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam mata pelajaran bahasa indonesia." *LANGUAGE: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra* 2.1 2022: 64-70.
- Siagian, Beslina Afriani, et al. "Sosialisasi Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Program Merdeka Belajar di SMP Gajah Mada Medan." *Indonesia Berdaya* 3.2 2022: 339-344.
- Sholihatin, Laily. "Pengembangan media pembelajaran bahasa arab berbasis aplikasi plotagon pada siswa ma nu petung panceng gresik." *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab* 6.2020 2020: 320-326.
- Smaldino, Sharon E., et al. "Instructional technology and media for learning." 2008.

- Suardipa, I. Putu, and Kadek Hengki Primayana. "Peran desain evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran." *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya* 4.2 2020: 88-100.
- Subhan, Subhan. "Peningkatan Kompetensi Guru Menerapkan Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk Mewujudkan Merdeka Belajar Melalui Lokakarya Di Smpn 3 Pontianak." *Jurnal Pembelajaran Prospektif* 7.1.
- Thohir, Muhammad, Kiki Cahya Muslimah, and Nihayatin Musyafa'ah. "Prelude Aplikasi Plotagon Story Untuk Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Arab Sesuai KMA 183 Tahun 2019." *Tadarus* 10.1 2021.
- Trianawati, I. Gst A. Km, I. Ketut Ardana, and IB Gd Surya Abadi. "Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Animasi terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA." *International Journal of Elementary Education* 4.1 2020: 73-82.
- UU No 20. *Sistem Pendidikan Nasional*. 2003
- Wa-Mbaleka, Safary. "An instructional design model for better refugee and IDP education." *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development* 3.3 2014: 1-14.
- Widyartono, Didin. "Pembelajaran Inovatif Bahasa Indonesia Melalui Alih Media Buku Pelajaran Kurikulum 2013." *Erudio Journal of Educational Innovation* 2.1 2013.
- Winaryati, Eny, Akhmad Fathurohman, and Setia Iriyanto. "Developmen model pembelajaran” wisata lokal” kabupaten rembang, jawa tengah." *Jurnal Pendidikan Sains Universitas Muhammadiyah Semarang* 3.1 2015: 34-42.
- Winaryati, Eny, Erma Handarsari, and Akhmad Fathurohman. "Analysis pengembangan model pembelajaran” wisata lokal” pada pembelajaran sains." *Prosiding Seminar Nasional & Internasional*. Vol. 1. No. 1. 2012.