

pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (Kabaran & Duman, 2021, hlm. 683). *Digital storytelling* juga mempunyai fungsi lain dalam video pembelajaran ini, yaitu sebagai acuan agar peserta kursus tidak tertipu oleh agen asuransi seperti diceritakan oleh instruktur.

Instruktur juga menambahkan animasi ke dalam video pembelajaran saat sedang bercerita, hal ini berguna untuk mempertahankan fokus peserta kepada video pembelajaran. Selain itu, instruktur juga menggunakan *stock video* berupa video seseorang yang sedang dirawat di rumah sakit pada video pembelajaran ini. Dalam kasus ini, penggunaan *stock video* sangat tepat karena instruktur tidak mempunyai video tersebut. *Stock video* sendiri merupakan video jadi yang sudah direkam oleh orang lain dan bebas untuk digunakan siapa saja (Munger, 1999). Dalam video pembelajaran ini, *stock video* berfungsi untuk memvisualisasikan cerita yang instruktur bicarakan.

Video pembelajaran “Mindset yang salah tentang asuransi” menggunakan bahasa informal, hal ini dapat dilihat dari pemilihan kata yang digunakan oleh instruktur. Penggunaan bahasa informal di dalam video pembelajaran ini dapat membuat video pembelajaran lebih menarik karena para generasi muda menganggap bahasa formal terlalu kaku, seperti yang dikatakan oleh Anggini et al. (2022). Lalu, penggunaan teknik *digital storytelling* merupakan salah satu teknik presentasi yang dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan, seperti yang dikatakan oleh Kabaran dan Duman (2021, hlm. 683). Selain itu, sebuah cerita dapat dijadikan materi untuk pembelajaran (Robin, 2006, hlm. 711). Dengan menggabungkan bahasa informal dan *digital storytelling*, video pembelajaran akan terlihat lebih menarik bagi *target audience*.

5. KESIMPULAN

Dalam kursus *online* “Insurance is Fun and Simple for Gen Z and Millennials”, instruktur kursus menggunakan bahasa informal dan teknik *digital storytelling* untuk menjelaskan materi tentang asuransi. Hal ini membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik karena instruktur menggunakan cerita dan juga

animasi. Ditambah dengan penggunaan bahasa informal, video pembelajaran ini menjadi lebih menarik bagi generasi muda. Meskipun begitu, pada penelitian ini penulis tidak mencari bagaimana reaksi generasi muda terhadap video pembelajaran yang menggunakan bahasa informal dan *digital storytelling* ataupun teknik lainnya. Penulis mempunyai saran bagi penulis lainnya yang ingin melakukan penelitian pada video pembelajaran. Penulis lain dapat meneliti bagaimana pendapat generasi muda terutama gen Z terhadap video pembelajaran yang menggunakan *digital storytelling* atau teknik lain yang menarik.

Selain itu, penulis juga mempunyai saran bagi para pengajar atau guru yang akan membuat video pembelajaran. Para pengajar atau guru sebaiknya mencari referensi agar dapat membuat video pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Pada platform *social media* seperti Youtube, terdapat banyak video pembelajaran yang menarik dan memiliki jumlah *views* ratusan ribu hingga jutaan. Berdasarkan pengamatan penulis, hampir semua dari video-video tersebut tidak menggunakan metode ceramah saat menjelaskan materi pembelajaran. Selain itu ada beberapa video yang menggunakan teknik *digital storytelling* dan bahasa informal yang mempunyai ratusan ribu *views* di Youtube. Hal ini dapat menjadi bukti bahwa gaya bahasa dan teknik presentasi yang digunakan berpengaruh terhadap seberapa menarik suatu video pembelajaran.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, H. Z. (2021). *Metode penelitian kualitatif*. CV. Syakir Media Press.
- Akhmad, Z., & Amiri, N. I. (2018). Analysis of Students' Understanding in Using Formal and Informal Expression. *Al-Lisan*, 3(2), 94–103.
<https://doi.org/10.30603/al.v3i2.424>
- Anggini, N., Afifah, N. Y., & Syaputra, E. (2022). Pengaruh Bahasa Gaul (SLANG) Terhadap Bahasa Indonesia Pada Generasi Muda. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 143–148.
<https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2477>