

OPTIMALISASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI SEBAGAI SOLUSI PEMBELAJARAN DI TENGAH PANDEMI COVID-19

Herlika Savitri, Rina Sundari, Ira Marlina, Emillia Sigg, Raferly Hernanda

¹ IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung

Info Artikel :

Diterima 3 Februari Juni, 2021
Direvisi 19 Februari 2021
Dipublikasikan 1 April 2021

Kata Kunci:

Optimalisasi

Media

Video Animasi

ABSTRAK (9PT)

Penelitian ini bertujuan untuk menjabarkan bagaimana optimalisasi penggunaan media pembelajaran video animasi pada pembelajaran daring yang dilakukan pada masa pandemic covid 19. Metode penelitian menggunakan pendekatan kepustakaan dengan pengumpulan data dari jurnal-jurnal ilmiah. Hasil penelitian menunjukkan Pembelajaran menggunakan media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar, minat dan perhatian. Hal tersebut dikarenakan adanya variasi dalam visual kemudian pembelajaran dikemas secara menarik sehingga meningkatkan perhatian peserta didik. Video animasi juga membantu pembelajaran yang bersifat praktek dapat terlihat lebih nyata. Optimalisasi penggunaan media animasi dalam membuat media pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi-aplikasi powtoon, format factory, Audacity dan Pinnacle studio..



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2019 by author.

Koresponden:

Rafeli Hernanda

Email: raferly24@gmail.com

Pendahuluan

COVID-19 adalah penyakit pernapasan yang disebabkan oleh virus korona jenis baru (novel Coronavirus). Penyakit ini pertama kali terdeteksi di Cina dan sekarang telah menyebar secara global. Virus korona adalah keluarga besar virus yang umum terdapat pada manusia dan pada banyak spesies hewan. Pada manusia, beberapa virus korona diketahui dapat menyebabkan infeksi pernapasan, mulai dari flu biasa hingga penyakit yang lebih parah. Untuk mengendalikan kondisi ini, Arab Saudi melakukan kebijakan pembatasan sosial, menyosialisasikan menjaga hygiene personal (mencuci tangan dengan air mengalir dan sabun, etika batuk dan bersin, penggunaan masker, dan lainlain) serta melakukan disinfeksi permukaan benda publik yang sering disentuh bersama.

Kebijakan sosial memberikan dampak yang besar terhadap kehidupan manusia. Salah satunya adalah ditiadakannya sistem tatap muka secara langsung dalam proses belajar mengajar di sekolah. Proses belajar mengajar di alih bentukkan prosesnya menjadi belajar dalam jaringan (selanjutnya di singkat Daring). Pembelajaran daring tentu menjadi hal baru untuk sistem pendidikan di Indonesia. Maka dari itu para pemeran dalam pendidikan masih meraba dalam menjalankan proses ini. Pembelajaran daring bisa menggunakan berbagai aplikasi seperti *whatsapp*, *zoom*, *google classroom*, dll.

Pembelajaran tabu masih tabu dalam proses pendidikan sehingga dalam metode dan pendekatannya masih mencoba-coba mana yang paling efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain metode dan pendekatan media pembelajaran juga sangat penting perannya dalam pembelajaran daring untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran menjadi perhatian yang besar dalam pembelajaran daring karena berguna untuk tetap menarik peserta didik untuk fokus belajar. Pembelajaran daring dianggap meningkatkan kreativitas pendidik dalam mengkreasi media belajarnya karena banyaknya media yang dapat menghasilkan media belajar, banyak aplikasi yang dapat merealisasikan media belajarnya, banyak waktu yang juga dapat digunakan oleh pendidik untuk membuat media belajar. Salah satu media belajar yang banyak digunakan saat proses belajar daring adalah video.

Seiring dengan perkembangan jaman, ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami perkembangan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dari hari ke hari menjadi semakin canggih, secara

langsung maupun tidak langsung memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap beberapa aspek dalam kehidupan manusia. Salah satu yang membawa perubahan pada kreativitas pembuatan video sebagai media belajar. Video media pembelajaran sekarang bisa sangat kreatif dan imajinatif menampilkan beragam macam *fitur*, video ini biasa disebut video animasi. Berdasarkan penjelasannya di atas penulis tertarik untuk membahas bagaimana optimisasi media pembelajaran video animasi sebagai solusi pembelajaran di tengah pandemic covid-19?

Pembahasan

Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran terdapat proses komunikasi yang berlangsung dalam suatu sistem, dan di dalamnya terdapat media pembelajaran sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran tersebut. Menggunakan media dalam proses pembelajaran harus didasarkan filosofi atau alasan teoritis yang benar. Istilah media yang merupakan bentuk jamak dari medium secara harfiah berarti perantara atau pengantar.

Media dikatakan pula sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Kata segala memberi makna bahwa yang disebut media tidak terbatas pada jenis media yang dirancang secara khusus untuk mencapai tujuan tertentu, akan tetapi juga yang keberadaannya dapat dimanfaatkan untuk memperjelas atau mempermudah pemahaman siswa terhadap materi atau pesan tertentu. Jadi apapun bentuknya apabila dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dapat disebut media (Sukiman, 2012). Terkait dengan pembelajaran, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian anak didik untuk tercapainya tujuan pendidikan.

Dalam kegiatan pembelajaran, terdapat proses belajar mengajar yang pada dasarnya merupakan proses komunikasi. Dalam proses komunikasi tersebut, guru bertindak sebagai komunikator (*communicator*) yang bertugas menyampaikan pesan pendidikan (*message*) kepada penerima pesan (*communican*) yaitu anak. Agar pesan-pesan pendidikan yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh anak, maka dalam proses komunikasi pendidikan tersebut diperlukan wahana penyalur pesan yang disebut media pendidikan/pembelajaran (Susilana, 2009).

Seorang pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran harus memiliki gagasan yang ditunjukkan dalam desain pembelajaran, sebagai titik awal dalam melaksanakan komunikasi dengan siswa. Karena itu, diperlukan pemahaman tentang unsur-unsur yang dapat menunjang proses komunikasi serta tujuan dari komunikasi. Agar proses komunikasi pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien, pendidik perlu menggunakan media untuk merangsang siswa dalam belajar. Jadi pada prinsipnya media bermanfaat untuk menunjang proses pembelajaran, hal ini bukan saja membuat penyajian menjadi lebih konkrit, tetapi juga ada beberapa kegunaan yang lain.

Media Video

Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran masal, individual, maupun berkelompok. Pada pembelajaran yang bersifat masal, manfaat kaset video sangat nyata. Video juga merupakan bahan ajar noncetak yang kaya informasi dan efisien karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung. Di samping itu, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran. Hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyampaikan gambar bergerak kepada siswa, di samping suara yang menyertainya. Media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara bersamaan. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa.

Kartun animasi adalah sebuah film yang digambar tangan atau digambar dengan bantuan komputer lalu diberikan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu untuk ditampilkan pada bioskop, televisi, atau layar komputer yang memiliki alur cerita tertentu. Perkembangan teknologi di bidang film mendorong perkembangan kartun animasi ke arah yang lebih modern. Kartun animasi yang dulunya digambar secara manual menggunakan tangan serta peralatan yang sederhana, kini mulai digantikan oleh komputer sebagai alat untuk memproduksi sebuah kartun animasi. Kemajuan ini tentu dimanfaatkan oleh pelaku pendidikan untuk membuat sebuah media pembelajaran dengan tujuan meningkatkan pemahaman peserta dan tercapainya tujuan pembelajaran (Zhang, 2008).

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Sesuai dengan obyek kajian jurnal ini, maka jenis penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian kepustakaan (*library research*), karena penelitian ini menganalisis bagaimana mengoptimalkan media pembelajaran video animasi. Teknik pengumpulan data pada

penelitian ini adalah dengan mencari berbagai penelitian dari jurnal-jurnal ilmiah sesuai dengan variabel kemudian menganalisisnya memberikan penjabaran deskripsi.

Hasil Penelitian

Mahasiswa pascasarjana Universitas Yogyakarta Umi Wuryanti dan Badrun Kartowagiran Melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa kelas V SD sudah diuji kelayakan dan keefektifannya (Wuryanti, 2016).

Relis Agustien, Nurul Umamah, Sumarno telah meneliti tentang Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS (The Development of Two Dimensional Animation). Hasil penelitian menunjukkan produk media pembelajaran tervalidasi dan dalam kategori menarik. Secara klasikal hasil validasi ahli isi bidang studi sebesar 80%, validasi ahli media dan desain pembelajaran sebesar 78%. Tingkat daya tarik pada penelitian ini sebesar 84% pada uji coba kelompok kecil, dan 87% pada uji kelompok besar. Kesimpulan penelitian ini bahwa media pembelajaran video animasi dua dimensi tervalidasi ahli dan menarik (Agustien, 2018).

Nur Widiyanto melakukan penelitian Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Troubleshooting Perangkat Keras Komputer Kelas X Smk Muhammadiyah 1 Sukoharjo. Mendapatkan hasil penelitian penilaian ahli media masuk kategori layak dengan rata-rata keseluruhan sebesar 72% dan penilaian oleh ahli materi masuk kategori sangat layak dengan rata-rata keseluruhan sebesar 82,6%. Berdasarkan hasil uji t diperoleh sig (2-tailed) sebesar 0.00 dan thitung sebesar 5.03, jika sig < 0,05 dan thitung > ttabel (5.036 > 2.34) maka H0 tidak diterima dan Ha diterima yang artinya terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan media berupa animasi dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran troubleshooting perangkat keras komputer pada kelas X SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo. Berdasarkan hasil penelitian video animasi sebagai troubleshooting perangkat keras dinyatakan layak digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik (Widiyanto, 2018).

Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. Penelitian itu dilakukan oleh Andriana Johari, Syamsuri Hasan, Maman Rakhman. Hasil penelitian menunjukkan tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran video maupun animasi pada aspek kognitif. Sementara itu, pada aspek psikomotor dan afektif terdapat perbedaan hasil belajar siswa dimana siswa yang menggunakan media video lebih baik daripada siswa yang menggunakan media animasi. Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran video lebih baik daripada animasi untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa pada materi memvakum dan mengisi refrigeran.

Analisa yang dapat diambil bahwa Media video mampu memvisualisasikan langkah-langkah yang sebenarnya terjadi oleh subjek (manusia) terhadap objek asli (benda dan alat kerja) yang di tampilkan melalui layar monitor, LCD atau proyeksi dari proyektor. Sedangkan media animasi hanya memvisualisasikan melalui gambar bergerak yang di desain sedemikian rupa dan diharapkan hal itu mampu menggambarkan langkah-langkah yang sebenarnya terjadi. Hal ini berhubungan dengan kekurangan pada media animasi yang tidak dapat menggambarkan realitas seperti video. Siswa mengalami kesulitan dalam hal mengimajinasikan apabila dilakukan terhadap benda aslinya. Selanjutnya pemilihan dan penggunaan media video maupun animasi untuk pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan, efektivitas serta efisiensi berdasarkan kelebihan dan kekurangan dari masing-masing media pembelajaran tersebut. Contoh penggunaan media video untuk pembelajaran adalah penyampaian materi yang bertujuan pada praktek sehingga langkah demi langkah akan teramati pada benda kerjanya yang asli.

Penyajian pembelajaran yang menarik dan melibatkan siswa dalam fantasi serta situasi tiruan (karakter fiktif) merupakan hal yang mendasari dalam pengembangan media video animasi. Video animasi yang didalamnya terdapat fantasi menggambarkan berbagai situasi tiruan sehingga siswa menjadi tertarik. Untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran video animasi dapat menggunakan berbagai macam perangkat lunak berikut :

a. Powtoon

Powtoon merupakan web apps online untuk membuat presentasi atau video animasi kartun dengan cara yang mudah. Powtoon memiliki fitur animasi sangat menarik, diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang lebih mudah. Dengan menggunakan powtoon kita akan lebih mudah dalam membuat animasi untuk video atau presentasi. Kelebihan dari powtoon sendiri yakni interface dalam pembuatan video yang baik dan mudah digunakan serta tersedianya banyak animasi-animasi yang lucu dan menarik yang dapat dijadikan sebagai penunjang proses pembelajaran.

b. Pinnacle Studio

Pinnacle Studio adalah perangkat lunak video editing yang cocok bagi pemula dalam video editing. Semua pengerjaan bisa dilakukan melalui pinnacle termasuk memotong film, merapikan video agar terlihat bagus di film yang anda buat, serta merekam video tersebut kedalam format compact seperti DVD dan CD sederhana mungkin. Pinnacle lebih user friendly daripada ketika kita menggunakan perangkat lunak yang lain seperti Premiere ataupun After Effect. Pinnacle juga tidak memerlukan spesifikasi PC yang tinggi jadi tidak diperlukan PC khusus untuk mengedit video menggunakan pinnacle. Kelebihan tersebut sangat cocok untuk digunakan dalam membuat media pembelajaran yang berjenis video.

c. Audacity

Audacity adalah perangkat lunak yang berfungsi untuk merekam dan memberikan efek suara. Dengan Audacity, pengguna bisa mengoreksi berkas suara tertentu atau sekedar menambahkan berbagai efek yang disediakan. Selain itu, pengguna juga dapat berkreasi dengan suara yang dimiliki sendiri serta perangkat lunak ini sangat stabil jika digunakan. Oleh karena itu, perangkat lunak ini sangat cocok untuk membuat efek-efek suara yang terdapat di media pembelajaran.

d. Format Factory

Format Factory adalah suatu program yang berguna untuk mengubah suatu format file agar bisa dipakai di semua gadget atau program multimedia. Kelebihan format factory adalah mendukung hampir semua format file yang ada (Zhang, 2008).

Kesimpulan

Pembelajaran menggunakan media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar, minat dan perhatian. Hal tersebut dikarenakan adanya variasi dalam visual kemudian pembelajaran dikemas secara menarik sehingga meningkatkan perhatian peserta didik. Video animasi juga membantu pembelajaran yang bersifat praktek dapat terlihat lebih nyata. Optimalisasi penggunaan media animasi dalam membuat media pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi-aplikasi powtoon, format factory, Audacity dan Pinnacle studio.

Referensi

Agustien, Relies dan Nurul Umamah, Sumarno . Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua

Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS (The Development of Two Dimensional Animation). Jurnal Edukasi 2018, V(1): 19-23.

Muliawan, Jasa Ungguh. 2009. Epistemologi Pendidikan, Yogyakarta: GadjahMada University Press.

Mulyatiningsih, Endang.2013. Metode Penelitian Terapan bidang pendidikan. Bandung : Alfabeta.

Prayitno, Elida. 1989. Motivasi dalam Belajar. Bandung: Angkasa. Pribadi, Benny A. 2010. Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Dian Rakyat.

Sukiman. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: Pedagogia.

Susilana Rudi dan Cepi Riyana.2009. Media Pembelajaran. Bandung: CV Wacana Prima.

Widiyanto, Nur. Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Troubleshooting Perangkat Keras Komputer Kelas X Smk Muhammadiyah 1 Sukoharjo. 2018

Wuryanti, Ummi dan Badrun Kartowagiran. Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidik an Karak ter, Tahun VI, Nomor 2, Oktober 2016.

Uno,HamzahB.2011.Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis diBidang Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.

Zhang, Y.A. 2012. Developing Animated Cartoons for Economic Teaching. *Journal of University Teaching & Learning Practice*. Volume 9. Halaman 22-23.