

ANALISIS PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI UNTUK SEKOLAH DASAR

Grace Devina Mulyadi

Program Master Teknologi Informasi, Universitas Pradita, Indonesia
Email: grace.devina@student.pradita.ac.id

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran berbasis animasi untuk sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah kajian pustaka, sedangkan teknik pengumpulan data dilaksanakan dengan mengeksplorasi jurnal-jurnal serta informasi lain yang relevan dengan kajian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis animasi merupakan media yang efektif untuk dijadikan sarana pembelajaran, terdapat beberapa tahapan untuk menjadikan animasi sebagai media pembelajaran mulai dari menganalisa rumusan masalah dan tujuan materi pembelajaran, kemudian diolah ke dalam bentuk animasi video menggunakan perangkat lunak 2D atau 3D. Setelah itu, video animasi tersebut dievaluasi oleh tenaga pendidik agar tidak ada kekeliruan makna yang tersampaikan pada saat implementasi langsung di sekolah dasar. Implementasi media pembelajaran animasi di sekolah dasar dapat dilakukan melalui berbagai cara diantaranya yaitu melalui persentasi langsung menggunakan proyektor, atau melalui sosial media seperti Youtube, Whatsapp dan lain sebagainya.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Animasi, Sekolah Dasar

Abstract

This article aims to describe the development of animation-based learning media for elementary schools. The method used is a literature review, while the data collection technique is carried out by exploring journals and other information relevant to the study. The results of this study indicate that the development of animation-based learning media is an effective medium to be used as a learning tool, there are several stages to make animation as a learning medium starting from analyzing the problem formulation and the objectives of the learning material, then processing it into video animation using 2D software or 3D. After that, the animated video was evaluated by educators so that there were no misunderstandings of meaning conveyed during direct implementation in elementary schools. The implementation of animation learning media in elementary schools can be done in various ways, including through direct presentations using a projector, or through social media such as Youtube, Whatsapp and so on.

Keywords: Development, Learning Media, Animation, Elementary School

Pendahuluan

Pendidikan merupakan sebuah upaya mendidik siswa melalui proses pembelajaran dengan tujuan siswa tersebut mampu memahami dan menerapkan materi yang disampaikan. Selain itu, pendidikan mampu mendorong siswa mengembangkan potensi diri sehingga dapat menangani perubahan-perubahan signifikan dampak dari kemajuan teknologi. Selaras dengan teknologi, proses pembelajaran juga mengalami perkembangan yang ditandai dengan beragamnya media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran merupakan suatu perantara komunikasi yang digunakan pada saat pembelajaran (Miftah, 2013). Memilih media pembelajaran harus diperhitungkan dengan baik karena mampu membantu perkembangan psikologis dan minat belajar pada anak. Selain itu media pembelajaran yang tepat dinilai mampu membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata (Supriyono, 2018). Salah satu media pembelajaran dalam pendidikan diimplementasikan dengan animasi yang merupakan gabungan dari audio dan visual dengan prosedur penceritaan memakai tahapan animasi serupa dengan kartun (Fathurohman, Nurcahyo, & Rondli, 2014).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kajian pustaka. Studi kepustakaan merupakan teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan (Yazdi, 2012). Sementara teknik pengumpulan data dilakukan dengan mengeksplorasi jurnal-jurnal serta informasi lain yang relevan dengan kajian. Jurnal yang digunakan dicari pada penelusuran Google Scholar dengan beberapa format penulisan. Setelah ditelusuri dan terkumpul, jurnal disortir berdasarkan tahun diterbitkannya.

Hasil dan Pembahasan

Media pembelajaran dijadikan sebagai alat guna mencapai tujuan sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang efektif, membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, meminimalisir verbalisme serta menumbuhkan nilai-nilai yang ada pada dalam diri siswa. Terdapat beberapa langkah yang efektif untuk merancang media pembelajaran yang baik diantaranya yaitu media harus didesain sesuai dengan pokok bahasan yang diajarkan, sederhana sehingga jelas dan mudah dipahami namun tidak mengurangi makna dan fungsi media itu sendiri serta media bisa didesain dalam bentuk model, gambar, bagan berstruktur dan jenis lainnya. Salah satu media pembelajaran yang dinilai dan terbukti efektif untuk siswa sekolah dasar adalah dengan mengembangkan media pembelajaran animasi, hal ini karena media animasi menyajikan materi dengan memvisualisasikan kehidupan sehari-hari yang melibatkan manusia, peristiwa, benda, tempat dan lain sebagainya yang dekat dengan diri siswa (Hidayah, 2019). Pada sebuah penelitian yang dilakukan oleh (Bujuri, 2018) menyebutkan bahwa kemampuan kognitif anak usia dasar masih terbatas dalam hal-hal yang bersifat konkret. Oleh karena keterbatasan pola pikir, media pembelajaran animasi menjadi solusi atas

permasalahan tersebut dimana penyajiannya memvisualisasikan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata. Contohnya anak kisaran usia sekolah dasar akan mengalami kesulitan jika dihadapkan dengan pertanyaan mengapa teknologi mampu membuat komunikasi jarak jauh lebih mudah. Pertanyaan yang dinilai mudah bagi orang dewasa, justru akan membuat anak usia dasar mengalami stress dan kebingungan untuk menjawab.

Animasi diartikan (Putri, Fahlevi, & Daifiria, 2021) sebagai sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan. Sehingga penggunaan animasi sebagai media pembelajaran merupakan gabungan dari gambar yang bergerak atau dibuat bergerak dalam bentuk file video. Pengembangan media animasi dibedakan menjadi dua yakni perangkat lunak (*software*) animasi 2D dan 3D. Perangkat lunak animasi 2D merupakan *software* yang digunakan untuk membuat animasi tradisional (*flat animation*) yang memiliki kemampuan mengatur gerak, waktu, gambar dan suara. Contohnya diantara lain yaitu Macromedia Flash, Adobe Flash, Macromedia Director, ToonBoom Studio, Adobe ImageReady, Adobe After Effect dan lain sebagainya. Sedangkan perangkat lunak 3D merupakan *software* yang memiliki fungsi serupa namun dengan segudang fasilitas yang lebih canggih seperti mampu membuat obyek 3D, mengatur gerak kamera, member efek, mengimpor video dan lain-lain. Contohnya meliputi 3D Studio Max, Maya, Poser (*figure animation*), Bryce (*landscape animation*), Vue (*landscape animation*) dan lain sebagainya (Toding, Lumenta, & Mamahit, 2017).

Kemampuan dasar tenaga pendidik meliputi kemampuan untuk merancang program pembelajaran serta kemampuan mengkomunikasikannya kepada siswa. Namun seiring dengan perkembangan teknologi, guru dituntut untuk memiliki keterampilan lain selain keahlian dasar tadi. Salah satu contohnya adalah kemampuan untuk mengoperasikan komputer sebagai sarana pembuatan animasi. Jika tenaga pendidik memiliki keahlian lain yang mendukung proses pembelajaran, hal tersebut akan memudahkan guru dalam memaparkan materi sehingga terciptanya pembelajaran yang efektif. Sebelum materi dikembangkan menjadi animasi, tenaga pendidik harus menganalisa terlebih dahulu rumusan masalah dan tujuan dari materi yang akan disampaikan (Kusmiah, 2019). Selanjutnya dalam tahap pengembangan yaitu mengolah materi tersebut ke dalam bentuk animasi video menggunakan *software* yang tersedia, animasi hasil olahan dari *software* tersebut dirancang sedemikian rupa sehingga dapat menampilkan tulisan, gambar, suara serta animasi dalam satu file video. Jika dilihat dari segi pembuatannya, teknik pembuatan animasi dibagi menjadi 3 macam yaitu Animasi Stop-motion (Stop Motion Animation), Animasi Tradisional (Traditional animation) dan Animasi Komputer (Computer Graphics Animation).

Terdapat beberapa prinsip yang harus diterapkan agar animasi terlihat seperti nyata diantaranya yaitu waktu, lengkungan, gerakan dan lain sebagainya. Misalnya prinsip mengenai waktu yang menggambarkan gerakan tersebut alami atau tidaknya. Contohnya menentukan waktu kecepatan gerakan tangan agar terlihat natural. Setelah melewati serangkaian pembuatan animasi, video animasi tersebut harus dievaluasi

kembali oleh tenaga pendidik yang menguasai materi tersebut agar tidak ada kekeliruan makna yang tersampaikan pada saat implementasi langsung di sekolah dasar (Ponza, Jampel, & Sudarma, 2018). Implementasi media pembelajaran animasi di sekolah dasar dapat dilakukan melalui berbagai cara diantaranya yaitu melalui persentasi langsung menggunakan proyektor. Namun pandemi Covid-19 membuat pemerintah menetapkan kebijakan untuk pembelajaran jarak jauh, oleh karena itu alternatif implementasi media pembelajaran animasi dapat melalui sosial media Youtube, Whatsapp, Zoom, Instagram dan lain sebagainya. Menariknya media pembelajaran animasi ini menjadi solusi yang efektif dalam permasalahan pembelajaran jarak jauh yang terjadi saat ini, dimana siswa dapat mengulang video animasi sendiri hingga paham (Achmad, Fanani, Wali, & Nadhifah, 2021).

Kesimpulan

Media pembelajaran berbasis animasi dinilai dan terbukti efektif diimplementasikan kepada siswa sekolah dasar dikarenakan penyajian materinya memvisualisasikan kehidupan sehari-hari yang melibatkan manusia, peristiwa, benda, tempat dan lain sebagainya yang dekat dengan diri siswa. Hal tersebut juga menjadi solusi atas permasalahan pola pikir siswa sekolah dasar yang masih bersifat konkret, dengan animasi materi yang bersifat abstrak akan lebih nyata. Oleh karena itu guru dituntut untuk memiliki keterampilan lain selain keahlian dasar. Salah satu contohnya adalah kemampuan untuk mengoperasikan komputer sebagai sarana pembuatan animasi. Pengembangan media pembelajaran berbasis animasi di sekolah dasar dapat dilakukan melalui beberapa pilihan software diantaranya seperti perangkat lunak 2D contohnya Macromedia Flash, Adobe Flash, Macromedia Director, Adobe Flash, Macromedia Director atau perangkat lunak 3D contohnya 3D Studio Max, Maya, Poser (figure animation). Setelah itu, video animasi tersebut dievaluasi oleh tenaga pendidik agar tidak ada kekeliruan makna yang tersampaikan pada saat implementasi langsung di sekolah dasar. Implementasi media pembelajaran animasi di sekolah dasar dapat dilakukan melalui berbagai cara diantaranya yaitu melalui persentasi langsung menggunakan proyektor, atau melalui sosial media seperti Youtube, Whatsapp dan lain sebagainya.

BIBLIOGRAFI

- Achmad, Zainal Abidin, Fanani, Muhammad Iqbal Dwi, Wali, Ghifari Zaka, & Nadhifah, Rizkiyatul. (2021). Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Efektif bagi Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi COVID-19. *JCommsci-Journal Of Media and Communication Science*, 4(2), 54–67. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jcommsci.v4i2.121>. [Google Shcolar](#)
- Bujuri, Dian Andesta. (2018). Analisis perkembangan kognitif anak usia dasar dan implikasinya dalam kegiatan belajar mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37–50. [https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50). [Google Scholar](#)
- Fathurohman, Irfai, Nurcahyo, Agung Dwi, & Rondli, Wawan Shokib. (2014). Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Untuk Memacu Keaksaraan Multibahasa Pada Siswa Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.24176/re.v5i1.430>. [Google Scholar](#)
- Hildayah, Dewi. (2019). Penggunaan Media Visual, Auditif, Dan Kinestik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 137–146. [Google Scholar](#)
- KUSMIAH, IRDA. (2019). *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas Iii Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Penelitian di SD Negeri Gerem III Kelas III Kota Cilegon Tahun Ajaran 2018/2019)*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. [Google Scholar](#)
- Miftah, Muhammad. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95–105. <https://doi.org/https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>. [Google Scholar](#)
- Ponza, Putu Jerry Radita, Jampel, I. Nyoman, & Sudarma, I. Komang. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9–19. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20257>. [Google Scholar](#)
- Putri, Dini Ridha Dwiki, Fahlevi, Muhammad Reza, & Daifiria, Daifiria. (2021). Masking Dan Guide Menggunakan Macromedia Flash 8 (Studi Kasus: SMA Negeri 20 Medan). *PUBLIDIMAS (Publikasi Pengabdian Masyarakat)*, 1(1), 92–99. [Google Scholar](#)
- Supriyono, Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43–48. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/eds.v2n1.p43-48>. [Google Scholar](#)
- Toding, Christman, Lumenta, Arie S. M., & Mamahit, Dringhuzen J. (2017).

Pembuatan animasi 3 dimensi perbedaan sampah organik dan anorganik untuk anak-anak. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.35793/jti.12.1.2017.17657>. [Google Scholar](#)

Yazdi, Mohammad. (2012). E-learning sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi. *Jurnal Ilmiah Foristek*, 2(1). [Google Scholar](#)

Copyright holder:

Grace Devina Mulyadi (2022)

First publication right:

Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia

This article is licensed under:

