

BELAJAR MENYENANGKAN DENGAN MEDIA VIDEO ANIMASI

Theophany Deasinatalia Kumaat

Universitas Negeri Manado
td.kumaat@unima.ac.id

Abstrak :

Dalam mengajar anak-anak berbagai media dan cara digunakan untuk menarik perhatian. Hasil belajar dapat diperoleh maksimal bila anak menangkap isi materi dengan baik. Anak-anak mudah bosan apabila belajar dengan cara konvensional. Video animasi selain sebagai hiburan dapat juga dimanfaatkan sebagai media belajar bagi anak. Guru dapat memanfaatkan ketertarikan anak pada video animasi dengan memasukan materi pembelajaran kedalam tontonan anak.

Kata Kunci:

Video Animasi, Media Belajar, Sekolah Dasar

Abstract

To teach and educate children, teachers have to use various media and ways to keep the student interested. The best result will happen if the student can understand all the materials. Children are easy to be bored if the teacher use old style teaching method. Animated video can be used as a teaching method. Teacher can maximize students' interest in animated video to create a creative way of teaching.

Keywords:

Video Animasi, Media Belajar, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, Nadiem Makarim dalam rapat kerja bersama Komisi X DPR, hari Kamis (2/7/2020) menyampaikan bahwa "Pembelajaran jarak jauh, ini akan jadi permanen. Bukan pembelajaran jarak jauh *pure* saja, tapi *hybrid model*. Adaptasi teknologi itu pasti tidak akan kembali lagi,".

Melihat dan merujuk pada pernyataan menteri pendidikan diatas, pendidikan Indonesia saat ini sedang diarahkan menjadi sistem pendidikan yang berbasis teknologi. Tidak hanya dikarenakan oleh pandemi *covid-19* yang mengharuskan siswa belajar dari rumah, tetapi kedepannya aktivitas belajar mengajar yang mulanya dilakukan dengan tatap muka di sekolah akan berganti dengan model yang lebih modern.

Guru sebagai pendidik harus siap menghadapi perubahan jaman yang terjadi sangat cepat. Menurut Alaydrus (2017) ada beberapa kemampuan yang harus dimiliki guru abad 21, diantaranya adalah tuntutan untuk menjadi guru yang kreatif dan inovatif. Siswa yang kreatif lahir dari guru yang kreatif dan inovatif. Guru diharap mampu memanfaatkan variasi sumber belajar untuk menyusun kegiatan di dalam kelas. Kemudian kemampuan lain lagi adalah mengoptimalkan teknologi. Salah satu ciri dari model pembelajaran abad 21 adalah blended learning, gabungan antara metode tatap muka tradisional dan penggunaan digital dan online media. Pada pembelajaran abad 21, teknologi bukan sesuatu yang sifatnya tambahan atau pelengkap, bahkan wajib.

Tugas utama seorang guru sebagai sumber belajar adalah memastikan bahwa setiap materi pembelajaran dapat diterima dan dipahami oleh setiap siswa. Suprihatin (2015) mengemukakan bahwa suasana yang menyenangkan dalam belajar dan variasi metode penyajian yang menarik adalah faktor yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar.

Sejalan dengan pendapat Suprihatin, Robertson (2015) mengemukakan bahwa, guru perlu pengembangan profesional dalam aplikasi pedagogis, keterampilan untuk meningkatkan pengajaran dan pembelajaran. Dukungan teknologi untuk guru sehari-hari juga penting. Kemampuan guru diharapkan untuk lebih terampil dan memberikan fasilitas dalam mendukung pembelajaran.

Dari pemaparan diatas dapat dilihat bahwa, maka guru dituntut untuk menciptakan kreasi kegiatan belajar mengajar yang dapat membuat siswa tertarik untuk belajar dengan basis teknologi. Terlebih bagi guru yang mengajar anak di sekolah dasar. Anak-anak sekolah dasar khususnya kelas kecil (kelas1-3) jika merujuk pada teori perkembangan kognitif Piaget berada pada tahapan operasional konkrit. Dalam tahapan ini kemampuan anak untuk berpikir abstrak belum terbentuk dengan baik. Anak masih memerlukan objek konkrit (nyata) secara sensori untuk dapat membantu dia dalam belajar (Santrock, 2012).

Pada tahapan ini anak-anak dapat belajar maksimal apabila disertai objek yang dapat dilihat dan diamati secara langsung. Misalnya saat belajar berhitung, akan lebih mudah

bagi anak menghitung dengan jari yang dapat dilihat dibanding ketika disuruh untuk menghitung tanpa alat bantu apapun.

Dalam kegiatan belajar mengajar pemakaian teknologi sebagai sumber pendukung dapat menjadi solusi untuk menjembatani penyampaian materi dari guru kepada siswa. Terlebih lagi anak-anak sekolah dasar saat ini termasuk dalam kategori generasi *digital native*. Menurut Sudirwan (2016) generasi ini adalah anak-anak yang tumbuh dalam lingkungan familiar dengan teknologi seperti internet, komputer dan perangkat *mobile*. Guru dapat memanfaatkan kefasihan siswa dalam mengoperasikan gawai untuk memperlancar pemberian materi.

Metode apakah yang dapat membantu guru menyampaikan materi pada siswa dengan cara yang kreatif, menarik, berbasis teknologi, dan dapat diterapkan pada pembelajaran tatap muka maupun belajar jarak jauh?

METODE

Observational learning dan *Modeling* adalah metode pertama yang digunakan anak-anak untuk memperoleh pengetahuan dari dunia sekitarnya (Bandura, 1962&1977). Berdasarkan hasil observasi pada lingkungannya anak belajar mengenal dan kemudian meniru apa yang dilakukan oleh orang yang ada di sekitarnya. Kemampuan mengobservasi dan meniru ini akan membantu anak dalam mempelajari hal-hal baru dan juga untuk bertahan hidup.

Pembelajaran perilaku baru pada anak tidak hanya terjadi melalui pengamatan langsung tetapi dapat terjadi juga secara tidak langsung misalnya melalui media televisi. Bandura, Ross, dan Ross pada tahun 1963 melakukan penelitian perilaku agresif yang muncul pada anak-anak setelah mereka menonton tayangan melalui televisi. Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa anak-anak melihat dan mempraktekan apa yang mereka lihat melalui tayangan televisi.

Sebagian besar tayangan televisi untuk anak dibuat dalam bentuk animasi. Menurut Neeley & Schumann (2004) Karakter animasi yang dapat berbicara cenderung menarik

perhatian anak dibandingkan dengan stimulus lain. Animasi sendiri menurut Furniss (2000) adalah *“the imagery is recorded frame-by-frame and the illusion of motion is created, rather than recorded”*. Furniss menambahkan bahwa animasi menekankan pada sekumpulan gambar dari suatu kejadian dan membuat gambar-gambar tersebut seakan bergerak. Contoh penggunaan animasi yang paling familiar adalah film kartun anak-anak.

Jika melihat teori diatas dapat dilihat bahwa media video animasi dapat menjadi pilihan sebagai metode penyampaian materi khususnya bagi anak-anak. Tampilan yang menarik dan bentuk yang kreatif menjadi kunci utamanya. Metode ini dapat digunakan saat pembelajaran tatap muka dan juga dapat digunakan saat pembelajaran jarak jauh. Video dapat diunggah guru pada media sosial, atau kanal yang menampilkan video dan anak-anak dapat menonton dari rumah.

PEMBAHASAN

Video animasi bukanlah hal yang asing bagi anak-anak. Tayangan bagi anak yang biasa ditonton di televisi sebagian besar berupa animasi atau lebih dikenal dengan istilah kartun. Menurut Ariska Puspita Anggraini (Kompas.com) ada beberapa dampak positif yang dapat diperoleh anak dari menonton animasi:

1. Membantu tahap awal belajar anak. Khususnya bagi animasi yang menampilkan pembelajaran. Misalnya belajar mengenal warna, bentuk, dan huruf.
2. Dapat membantu mengembangkan keterampilan kognitif anak seperti bekerja dan memori jangka panjang, perhatian berkelanjutan dan selektif, dan logika dan penalaran, pemrosesan visual, dan pendengaran.
3. Memperkenalkan anak-anak terhadap berbagai bahasa sehingga kemampuan linguistik mereka semakin berkembang. Tidak hanya terbatas pada bahasa ibu saja tetapi juga bahasa asing.
4. Membantu meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak. Anak dapat memikirkan ide-ide dan menghasilkan cerita atau karya seni baru berdasarkan cerita yang telah mereka lihat.

5. Sarana pendidikan, salah satu cara yang bagus untuk mengajari anak-anak tentang adat, tradisi, sejarah, dan mitologi lokal. Misalnya, menonton kartun tentang dongeng tradisional dapat mengajar anak-anak tentang moral, kebaikan, dan kasih sayang yang baik.
6. Sarana hiburan anak-anak.

Berdasarkan isi artikel di atas dan didukung oleh penelitian yang telah dilakukan oleh penulis di tahun 2015 berkaitan dengan penggunaan video animasi hasilnya memberikan implikasi bahwa video animasi dapat menjadi salah satu bentuk variasi dalam pembelajaran di kelas dan dapat membantu pembelajaran bagi anak-anak (Kumaat, 2015).

Beberapa penelitian sebelumnya yang telah mencoba menggunakan video animasi dalam pembelajaran juga menunjukkan hasil positif. Misalnya penelitian dari Werona Krol di tahun 2013 menemukan hasil bahwa video animasi membantu pemahaman siswa mengenai pelajaran Bahasa Inggris khususnya bagi siswa dengan disabilitas dan gangguan tertentu.

Penelitian lain yang dilakukan di Indonesia juga menunjukkan hasil serupa Laily Rahmayanti dan Farida Istianah di tahun 2018 menggunakan video animasi untuk pembelajaran IPA dan hasilnya menunjukkan bahwa ada perubahan signifikan pada hasil belajar siswa yang belajar menggunakan media video animasi.

Beberapa hal yang perlu menjadi perhatian apabila guru ingin menerapkan penggunaan media belajar video animasi (Fisch, 2005)

1. Video yang ditampilkan harus dapat menarik perhatian anak-anak melalui tampilannya. Misalnya dengan mengulik rasa penasaran siswa dengan cara mengajak siswa memecahkan misteri bersama atau dengan menyelipkan percakapan lucu antar karakter.
2. Karakter yang ditampilkan sebaiknya bukan karakter yang pasif. Karakter harus terlihat aktif dan bersemangat. Semangat dan keaktifan karakter dalam video akan turut memberi semangat bagi siswa yang menonton.

3. Karakter harus menampilkan sosok yang kompeten dan juga cakap. Sehingga siswa akan tertarik untuk mengikuti apa yang ditampilkan oleh karakter tersebut dalam video.
4. Siswa diajak terlibat aktif dalam kegiatan karakter video. Siswa tidak hanya menonton tetapi juga diberikan aktivitas sesuai materi yang diberikan.
5. Topik yang ditampilkan disesuaikan dengan usia dan keadaan siswa. Sehingga siswa dapat merasa ikut terlibat atau dapat merasakan apa yang ditampilkan dalam video
6. Jalan cerita yang ditampilkan jelas dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Penentuan jalan cerita dan penggunaan bahasa mempertimbangkan usia dan kemampuan siswa yang akan menonton.
7. Durasi video tidak terlalu panjang. Materi dapat diberikan dalam beberapa episode video yang berkelanjutan. Sehingga siswa tidak bosan harus menonton dalam waktu yang panjang.
8. Disetiap episode baru, diberikan waktu untuk kembali mengulang materi yang ditampilkan sebelumnya. Materi yang berkesinambungan akan membantu siswa dalam pemahaman dan pendalaman materi.

KESIMPULAN

Menhadapi perkembangan jaman dan tuntutan perubahan dalam sistem pendidikan, guru dituntut untuk menjadi kreatif dan melek teknologi sehingga dapat mengaplikasikan pembelajaran yang menyenangkan. Media video animasi dapat menjadi alternatif metode belajar bagi anak-anak. Metode inipun dapat diaplikasikan pada pembelajaran tatap muka dan pembelajaran jarak jauh.

Guru dapat menggunakan aplikasi yang banyak beredar di internet untuk membantu membuat video animasi yang menarik. Video yang tersedia memang banyak tetapi ada baiknya guru membuat video sendiri agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan kondisi siswa yang diajar.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dapat membantu memfasilitasi guru dengan pelatihan penggunaan aplikasi atau dengan menyediakan aplikasi tanpa bayar yang dapat membantu guru berkreasi dengan video animasi bagi pembelajaran siswa-siswanya.

DAFTAR RUJUKAN

- Alaydrus, R. (2017, 7 Januari). *7 Karakteristik Guru Abad 21*. Diakses dari <https://pendidikkreatif.wordpress.com/2017/01/07/7-karakteristik-guru-abad-21/>.
- Auken, S. V. & Lonial, S. C. (1985). Children's perceptions of characters: Human versus animate assessing implications for children's advertising. *Journal of Advertising*, 14(2), 13-22,61.
- Bandura, A., Ross, D., Ross, S. A. (1963). Imitation of Film Mediated Aggressive Models. *Journal of Abnormal and Social Psychology*. 66, 3-11.
- Bandura, A. (1962). *Social learning trough imitation*. Lincoln. NE: University of Nebraska Press.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Engelwood Cliffs, NJ:Prentice Hall.
- Fisch, S.M. (2005). Children's learning from television. *TelevIZion*, 18, pp. 10-14.
- Furniss, M. (2000). *Art in motion: Animation aesthetics*. Sydney: John Libbey.
- Kumaat, T. D. (2015). *Pengaruh Usia Model Terhadap Perilaku Over Imitation - Model Dalam Video Animasi*. Tesis, Universitas Indonesia.
- Król, Weron. (2013). *Research Communiqué on the Use of Animated Cartoons in Teaching English to Children with Disorders and Disabilities*. Procedia - Social and Behavioral Sciences. DOI: 106. 2259-2268. 10.1016/j.sbspro.2013.12.257.
- Rahmayanti, L & Istaniah, F. (2018) *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Se-Gugus Sukodono Sidoarjo*. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya Volume 06 Nomor 04 Tahun 2018, 429-439.
- Robertson, W. (2015). *Technology and Student Motivation to Learn*. Disertasi, Concordia University Chicago, 2015. Dissertation PublishingUMI Number 3702630.
- Santrock, John W. (2012). *Life-span Development. 13 th Edition*. University of Texas, Dallas : Mc Graw-Hill

Suprihatin Siti. (2015). *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro Vol.3.No.1 (2015) 73-82. DOI: <http://dx.doi.org/10.24127/ja.v3i1.144>

Wartakotalive.com. (2020, 3 Juli). Mendikbud Nadiem Makarim Permanenkan Belajar dari Rumah Meski Pandemi Covid Sudah Berakhir. Diakses dari <https://wartakota.tribunnews.com/2020/07/03/mendikbud-nadiem-makarim-permanenkan-belajar-dari-rumah-meski-pandemi-covid-sudah-berakhir>.