

PEMBUATAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK SISWA SMP IHBS KOTA DEPOK

Sinantya Feranti Anindya¹, Ade Rahma Yuly², Hata Maulana³, Noorlela Marcheta⁴,
Malisa Huzaifa⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Teknik Multimedia Digital, Jurusan Teknik Informatika dan Komputer,
Politeknik Negeri Jakarta

e-mail: sinantya.feranti.anindya@tik.pnj.ac.id

Abstrak

Aplikasi TIK di lingkungan SMP IHBS masih cenderung terbatas pada pemanfaatan platform edukasi gratis, sedangkan pemanfaatan multimedia untuk pembelajaran masih terbatas pada slide PowerPoint dan video yang diambil langsung dari Internet sehingga penyampaian materi dan ide dari guru belum bisa maksimal. Oleh karena itu diperlukan pembuatan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan sekolah, video pembelajaran animasi untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia menjadi salah satu solusi yang mana Bahasa Indonesia merupakan bahasa yang dipakai dalam kehidupan sehari-hari dan besar pengaruhnya terhadap pola pikir siswa. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini terdiri atas beberapa tahapan yaitu studi pendahuluan, produksi video animasi, dan uji coba video pembelajaran kepada siswa dan guru pendamping di SMP IHBS. Pada kegiatan pengabdian ini dibuat lima buah video animasi untuk menunjang proses pembelajaran Bahasa Indonesia di lingkungan SMP IHBS. Kelima video animasi ini membahas tentang cara menulis berbagai teks Bahasa Indonesia yang terdiri atas laporan hasil percobaan, pidato persuasif, cerita inspiratif, cerita pendek, dan teks deskriptif. Berdasarkan hasil pengujian dan survei yang dilakukan kepada siswi kelas IX SMP IHBS, para siswi menerima dengan baik keberadaan video animasi untuk menunjang proses pembelajaran ini, dengan rata-rata tingkat kepuasan mencapai 90,1% yang artinya siswa sangat puas dengan pemanfaatan video animasi dalam pembelajaran.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, Bahasa Indonesia

Abstract

In the present, the use of information and communication technology in SMP IHBS is limited to the use of free education platforms, as well as presentation slides and videos from the Internet, which results in the limited information delivery process by the teacher. To alleviate this problem, this community service focused on the production of animation videos to enhance the learning experience in SMP IHBS, specifically for Indonesian language lesson. Indonesian language is applied in daily lives and has significant impact on shaping students' mindset, hence why the lesson was selected as target for the animation video production. This community service is comprised of several phases: preliminary study on the school's situation, animation video production, and testing of the animation video by the students and teacher. Five videos were produced, with each of them focusing on lessons on how to write different types of texts: experiment report, persuasive speech, inspirational story, short story, and descriptive text. Based on the testing and survey result conducted to grade IX students of SMP IHBS, the students responded positively to the use of the animation videos for enhancing the learning process; in average, the students have 90.1% satisfaction rate towards the animation videos, thus indicating high level of satisfaction towards the animation videos' application for their learning.

Keywords: Learning Media, Animation Video, Indonesian Language

PENDAHULUAN

SMP Ibnu Hajar Boarding School (SMP IHBS) merupakan lembaga pendidikan menengah pertama berbasis Islam yang berada di kawasan Cimanggis, Kota Depok. SMP IHBS merupakan sekolah yang memiliki visi untuk membentuk generasi Islam moderat yang bertakwa, cerdas, kreatif, berkompotensi global berdasarkan manhaj as salaf ash sholi; visi ini dijabarkan berdasarkan tantangan pendidikan masa kini terkait pengaruh globalisasi dan perkembangan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan yang mendorong masyarakat modern untuk dapat beradaptasi dengan cepat. Untuk mencapai visi tersebut, proses pembelajaran di lingkungan SMP IHBS dirancang sedemikian rupa agar tidak hanya

mencakup pemahaman agama, tetapi juga kemampuan dalam bidang sains dan teknologi untuk membekali siswa dalam menghadapi berbagai tantangan tersebut.

Sebagai salah satu bentuk pembekalan teknologi, SMP IHBS memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) secara ekstensif dalam proses belajar dan mengajar. Di masa kini, pemanfaatan TIK merupakan hal yang krusial dalam proses belajar dan mengajar; guru dapat meningkatkan ketertarikan (engagement) dan keberhasilan siswa dalam pembelajaran, sedangkan murid dapat menggunakan platform digital yang ada untuk berkolaborasi dengan teman-temannya dan memanfaatkan kreativitas mereka dalam menggunakan TIK untuk belajar [1]. Di lingkungan SMP IHBS, hal ini direalisasikan melalui berbagai fasilitas seperti laptop untuk setiap siswa dan murid, jaringan internet, dan learning management system (LMS) yang digunakan untuk berbagai kegiatan seperti ujian. Melalui pemanfaatan teknologi informasi ini, diharapkan proses pembelajaran di sekolah menjadi inovatif, kreatif, dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Meskipun teknologi informasi dan komunikasi sudah diintegrasikan dalam proses pembelajaran di lingkungan SMP IHBS, bentuk aplikasi teknologi tersebut dirasa masih belum maksimal. Menurut narasumber dari SMP IHBS, salah satu aspek pemanfaatan teknologi informasi yang belum maksimal di lingkungan tersebut adalah pemanfaatan multimedia dalam proses belajar dan mengajar. Saat ini, aplikasi TIK di lingkungan SMP IHBS masih cenderung terbatas pada pemanfaatan platform edukasi gratis, sedangkan pemanfaatan multimedia untuk pembelajaran masih terbatas pada slide PowerPoint dan video yang diambil langsung dari Internet sehingga penyampaian materi dan ide dari guru belum bisa maksimal. Padahal, pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran yang terdiri atas kombinasi audio, video, gambar, dan teks dapat membantu siswa untuk mencerna informasi dengan lebih baik [2]; hal ini telah ditunjukkan oleh beberapa penelitian terdahulu seperti penelitian oleh Damopoli dkk. [3] dan Novianto dkk. [4] terkait penggunaan media pembelajaran di lingkungan siswa SMP. Kondisi ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor seperti keterbatasan fasilitas untuk membuat media pembelajaran tertentu, dan belum cukupnya pengetahuan yang diperlukan untuk membuat media pembelajaran yang spesifik.

Berdasarkan latar belakang dan masalah yang dihadapi oleh mitra, pada kegiatan pengabdian ini dilakukan kerjasama dengan pihak SMP IHBS untuk mengembangkan media pembelajaran animasi untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Mata pelajaran ini dipilih sebagai target media pembelajaran pada kegiatan ini karena Bahasa Indonesia merupakan bahasa yang dipakai dalam kehidupan sehari-hari dan besar pengaruhnya terhadap pola pikir siswa. Melalui pemanfaatan media animasi ini, proses pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan dapat menjadi lebih menarik bagi siswa, sehingga siswa lebih termotivasi belajar dan tujuan pendidikan dari SMP IHBS dapat tercapai.

METODE

Metode pengabdian yang dilakukan lebih mengarah ke difusi ipteks yaitu kegiatan yang dilakukan adalah menghasilkan produk yang akan digunakan untuk implementasi dalam proses pembelajaran. Kegiatan terdiri atas beberapa tahapan, diantaranya adalah

Wawancara dan diskusi awal dengan mitra

Kegiatan pengabdian ini diawali dengan diskusi dan wawancara dengan mitra pengabdian yaitu SMP IHBS. Kegiatan diskusi dilakukan secara daring melalui WhatsApp untuk dua tujuan: (a) memahami profil mitra yang mencakup visi, misi, dan tujuan mitra selaku pelaksana pendidikan menengah, dan (b) mengidentifikasi kebutuhan dan tantangan yang dihadapi oleh mitra saat ini dalam pencapaian visi, misi, dan tujuan tersebut. Berdasarkan hasil diskusi dengan perwakilan mitra, diperoleh informasi-informasi berikut terkait kondisi dan kebutuhan mitra:

- a. Visi dan misi SMP IHBS selaku penyelenggara pendidikan untuk mempersiapkan generasi muda dalam menghadapi tantangan globalisasi.
- b. Kondisi pembelajaran di SMP IHBS yang mencakup kurikulum, fasilitas, dan cara belajar siswa di kelas yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi.
- c. Kebutuhan mitra terhadap media pembelajaran yang menarik untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai salah satu mata pelajaran inti.

Berdasarkan hasil diskusi dengan perwakilan mitra, pada kegiatan ini dibuat seperangkat video animasi untuk pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas IX, khususnya tentang cara menulis berbagai jenis teks. Adapun cakupan materi jenis-jenis teks yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

- a. Cara menulis laporan hasil percobaan
- b. Cara menulis pidato persuasif

- d. Cara menulis cerita inspiratif
- e. Cara menulis cerita pendek
- f. Cara menulis teks deskriptif

Selain cakupan topik yang akan dibuatkan media pembelajaran, pihak sekolah juga memberikan spesifikasi tambahan terhadap animasi yang dibuat, yaitu untuk sebisa mungkin tidak menampilkan wajah karakter manusia. Berdasarkan hasil diskusi lebih lanjut, disetujui bahwa desain karakter manusia untuk video animasi dapat menampilkan fitur-fitur wajah namun tidak lengkap (tanpa hidung).

Produksi video animasi pembelajaran

Pembuatan video animasi terdiri atas beberapa tahap, yaitu: pengumpulan materi referensi, penyusunan storyboard video animasi, pembuatan aset animasi, dan penyusunan konten dan aset animasi sesuai dengan storyboard. Pembuatan video pembelajaran ini dilakukan per pokok bahasan yang ditetapkan, sehingga dihasilkan lima video pembelajaran yang mencakup masing-masing topik. Adapun durasi rata-rata dari setiap video animasi tersebut ditargetkan tidak lebih dari 6 menit; hal ini ditetapkan berdasarkan hasil tinjauan terhadap literatur-literatur yang ada terkait durasi efektif video pembelajaran [5]–[7].

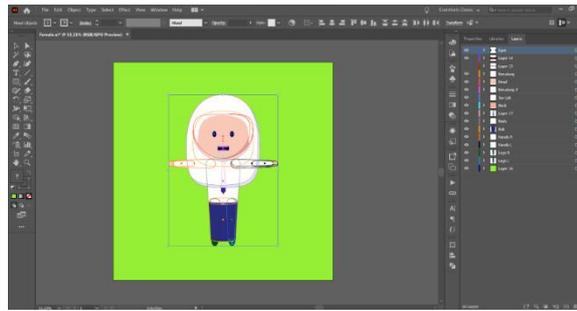
Pada tahap awal produksi video animasi, pencarian referensi dilakukan untuk menetapkan konten setiap video animasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia di lingkungan SMP IHBS saat ini didasarkan kepada Kurikulum 2013; oleh karena itu, pada kegiatan ini digunakan buku ajar Bahasa Indonesia yang didasarkan kepada kurikulum tersebut. Materi dari buku ajar ini selanjutnya digunakan untuk menyusun storyboard animasi pembelajaran.

Pembuatan storyboard dilakukan untuk memetakan setiap video animasi menjadi beberapa adegan (scene), informasi yang harus disampaikan pada setiap scene, dan tata letak (layout) setiap scene agar penyampaian informasi bersifat efektif. Selain itu, pada bagian bawah layout juga dijelaskan mengenai dialog/voice-over pada setiap adegan dan aksi yang harus dilakukan oleh setiap karakter yang terlibat. Contoh dari storyboard untuk kegiatan ini dipaparkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Contoh *storyboard* untuk animasi pembelajaran Bahasa Indonesia (teks laporan ilmiah, adegan 14).

Setelah storyboard video dibuat, pada tahap selanjutnya dibuat aset-aset yang diperlukan untuk membuat masing-masing video. Aset-aset ini mencakup latar belakang, karakter, voice-over, dan aset-aset lain yang muncul di setiap video pembelajaran. Pembuatan aset visual dilakukan menggunakan Adobe Illustrator dan Adobe Animate, sedangkan perekaman voice-over dilakukan menggunakan Adobe Audition. Contoh dari proses pembuatan aset dipaparkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Pembuatan aset visual menggunakan Adobe Photoshop

Setelah aset video selesai, langkah selanjutnya adalah menyatukan semua aset tersebut dan menyusun video animasi sesuai dengan storyboard. Pembuatan video animasi dilakukan menggunakan Adobe After Effects (Gambar 3).



Gambar 3. Pembuatan video animasi pembelajaran menggunakan Adobe After Effects

Uji coba video pembelajaran terhadap siswa dan guru pendamping

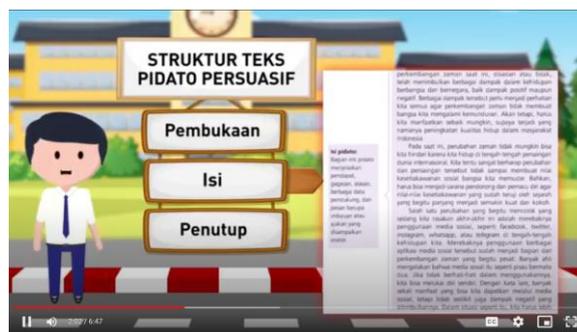
Video animasi yang telah selesai selanjutnya diujicobakan bersama dengan pihak SMP IHBS untuk meninjau hasil pembuatan setiap video. Pengujian dilakukan pada bulan Agustus 2023 di Sekolah Putri SMP IHBS Depok, dengan target pengujian terdiri atas siswi kelas IX-B yang terdiri atas 16 siswi. Pengujian ini terdiri atas tahap-tahap berikut:

- a. *Pre-test* untuk mengukur pengetahuan siswa terhadap suatu topik.
- b. Demonstrasi video animasi pembelajaran.
- c. *Post-test* untuk mengukur pengetahuan siswa terhadap suatu topik setelah diberikan media pembelajaran tersebut.
- d. Kuesioner untuk mengukur respon dan antusiasme siswa terhadap video animasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Video Animasi

Hasil produksi video animasi adalah lima buah file .mp4 yang masing-masing membahas cara menyusun jenis teks tertentu dalam Bahasa Indonesia (Gambar 4). Setiap video memiliki durasi antara 5-6 menit.



Gambar 4. Screenshot video animasi pembelajaran cara menulis teks pidato.

Pengujian dan Survei Kepuasan

Pre-test dilakukan secara daring menggunakan Google Forms untuk mengumpulkan data terkait pengetahuan siswa dalam cara menyusun masing-masing jenis teks. Pre-test berlangsung selama 20 menit dan terdiri atas 30 pertanyaan pilihan ganda.

Setelah pre-test dilaksanakan, demonstrasi video animasi dilakukan untuk memberikan materi kepada siswa terkait jenis-jenis teks dalam Bahasa Indonesia. Demo video animasi ini dilakukan menggunakan fasilitas yang tersedia di SMP IHBS dan diawasi oleh guru pendamping kelas tersebut.

Setelah menonton video animasi terkait masing-masing jenis teks, siswa diminta untuk melakukan post-test melalui Google Forms untuk meninjau pengetahuan mereka setelah menonton video tersebut. Seperti halnya pre-test, post-test berlangsung selama 20 menit dan terdiri atas 30 pertanyaan.

Setelah post-test, pihak siswa dan guru juga diminta untuk mengisi kuesioner terkait kepuasan terhadap produk video animasi yang dibuat.

Berdasarkan hasil survei dan pengujian yang diperoleh, tim pelaksana mendapati hal-hal berikut:

- a. Secara umum, siswa memberikan respon yang positif terhadap adanya video animasi sebagai alat bantu untuk pembelajaran. Berdasarkan hasil survei kepuasan yang dilakukan, tingkat kepuasan rata-rata dari seluruh siswa mencapai 90,7% (Gambar 5).
- b. Meskipun secara keseluruhan siswa dan guru memberikan respon yang positif terhadap media animasi yang diberikan, perbandingan antara hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan belum ada peningkatan yang signifikan di antara para siswa. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor seperti waktu demonstrasi video animasi yang bersifat tanpa jeda (*successive*) dan proses pembelajaran yang bersifat pasif (hanya menonton video animasi). Oleh karena itu, diperlukan koordinasi lebih lanjut dengan pihak sekolah untuk mengukur efektivitas penggunaan video animasi ini, khususnya dalam jangka panjang.



Gambar 5. Hasil survei kepuasan siswi SMP IHBS terhadap video animasi pembelajaran.

SIMPULAN

Pada kegiatan pengabdian ini dibuat lima buah video animasi untuk menunjang proses pembelajaran Bahasa Indonesia di lingkungan SMP IHBS. Kelima video animasi ini membahas tentang cara menulis berbagai teks Bahasa Indonesia yang terdiri atas laporan hasil percobaan, pidato persuasif, cerita inspiratif, cerita pendek, dan teks deskriptif. Berdasarkan hasil pengujian dan survei yang dilakukan kepada siswi kelas IX SMP IHBS, para siswi menerima dengan baik keberadaan video animasi untuk menunjang proses pembelajaran ini, dengan rata-rata tingkat kepuasan mencapai 90,1%.

SARAN

Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat dalam pembuatan produk video membutuhkan waktu yang cukup lama sehingga perlu lebih dikoordinasikan dalam hal penentuan timeline penyelesaian produk. Pembuatan storyboard untuk semua video disiapkan lebih awal untuk mempermudah proses pembuatan video animasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan pengabdian masyarakat ini didanai oleh Politeknik Negeri Jakarta melalui skema Pengabdian Penerapan IPTEKS Berbasis Kelompok Bidang Keahlian (PPIKKBK).

DAFTAR PUSTAKA

- C. D'angelo, "The Impact Of Technology: Student Engagement And Success," Dalam *Technology And The Curriculum: Summer 2018*, Power Learning Solutions, 2018. [Daring]. Tersedia Pada: <https://pressbooks.pub/techandcurriculum/chapter/engagement-and-success/>
- M. D. Abdulrahman Dkk., "Multimedia Tools In The Teaching And Learning Processes: A Systematic Review," *Heliyon*, Vol. 6, No. 11, Hlm. E05312, Nov 2020, Doi: 10.1016/J.Heliyon.2020.E05312.
- V. Damopolii, N. Bito, Dan R. Resmawan, "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Segiempat," *Algoritma J. Math. Educ.*, Vol. 1, No. 2, Hlm. 74–85, Jan 2020, Doi: 10.15408/Ajme.V1i2.14069.
- L. A. Novianto, I. N. S. Degeng, Dan A. Wedi, "Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Ipa Pokok Bahasan Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Kelas Viii Smp Wahid Hasyim Malang," *Jktp J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, Vol. 1, No. 3, Hlm. 257–263, 2018.
- D. K. Mashuri, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk Sd Kelas V," Vol. 08, 2020.
- M. U. Fahri, "Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran," *Open Science Framework*, Preprint, Okt 2020. Doi: 10.31219/Osf.Io/Z97qy.
- E. Susanti, R. Harta, A. Karyana, Dan M. Halimah, "Desain Video Pembelajaran Yang Efektif Pada Pendidikan Jarak Jauh: Studi Di Universitas Terbuka," *J. Pendidik. Dan Kebud.*, Vol. 3, No. 2, Hlm. 167–185, Des 2018, Doi: 10.24832/Jpnk.V3i2.929.