



Sosialisasi Pembuatan Media Animasi dalam Pembelajaran Bahasa di Era Digital

Yanti Arasi Sidabutar^{1✉}, Tarida Alvina Simanjuntak², Marlina Agkris Tambunan³, Lydia Purba⁴

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia¹

Pendidikan Bahasa Jerman, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia^{2,4}

Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia³

E-mail : arasiyanti@gmail.com¹ ridajuntak@yahoo.com² marlinatambunan71@gmail.com³

lydiapurba699@yahoo.co.id⁴

Abstrak

Dalam pembelajaran bahasa, penguasaan kosakata menjadi sesuatu yang wajib. Khususnya di era digital, tantangan dalam pembelajaran bahasa dapat dijawab melalui penerapan media animasi. Seiring dengan itu, pembuatan media animasi dalam membelajarkan siswa belum terlihat optimal maka tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memperkenalkan pembuatan media animasi kepada guru-guru dalam pembelajaran bahasa serta melihat keefektifan penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran bahasa. Metode yang dilakukan dalam kegiatan ini adalah mencakup ceramah variatif disertai dengan praktek langsung. Hasil dari kegiatan ini adalah berupa kecakapan guru-guru dalam membuat media animasi terkhusus dalam pembelajaran bahasa. Sebelum adanya kegiatan ini masih sangat kecil persentasi guru yang dapat membuat dan menggunakan media animasi dalam pembelajaran. Terlihat antusiasme guru dalam kegiatan ini yaitu $\geq 90\%$ guru telah mampu membuat dan menggunakan media animasi dalam pembelajaran bahasa di SD 095130 Senio Bangun. Hal ini sangat efektif untuk membuat siswa tetap antusias mengikuti pembelajaran khususnya pada pembelajaran bahasa.

Kata kunci: media animasi, pembelajaran bahasa, era digital

Abstract

In language learning, vocabulary mastery is mandatory. Especially in the digital era, challenges in language learning can be answered through the application of animated media. Along with that, the manufacture of animated media in teaching students has not looked optimal, so the purpose of this activity is to introduce the manufacture of animated media to teachers in language learning and see the effectiveness of using animation media in the language learning process. The method used in this activity includes various lectures accompanied by direct practice. The result of this activity is in the form of teachers' skills in making animated media, especially in language learning. Prior to this activity, there was still a very small percentage of teachers who could create and use animated media in learning. It can be seen that the enthusiasm of the teachers in this activity is 90% of the teachers have been able to create and use animation media in language learning at SD 095130 Senio Bangun. This is very effective in making students enthusiastic about participating in learning, especially in language learning.

Keywords: animation media, language learning, digital era

Copyright (c) 2022 Yanti Arasi Sidabutar, Tarida Alvina Simanjuntak,
Marlina Agkris Tambunan, Lydia Purba

✉ Corresponding author

Address : Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Email : arasiyanti@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/abdidas.v3i1.564>

ISSN 2721-9224 (Media Cetak)

ISSN 2721- 9216 (Media Online)

PENDAHULUAN

Sumber belajar tidak hanya selalu bersumber pada buku, modul, atau bahan ajar cetak lainnya yang biasa digunakan pada pembelajaran konvensional (Nindiati, 2020). Memasuki era revolusi industri 4.0 atau era digital pendidikan merupakan salah satu bidang yang berimbas langsung dimana sistem atau teknik belajar konvensional mengalami revolusi ke arah digital berbasis elektronik dan internet (*e-learning*) Mantasiah R et al., 2(021);Wiswanti & Belaga, (2020). Menghadapi tantangan besar di era inovasi disruptif saat ini, dimana inovasi berkembang sangat pesat, khususnya pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran yang mampu menciptakan pembelajaran secara kontiniu tanpa batas ruang dan waktu. Maka sejalan dengan tuntutan tersebut guru harus mampu meng-*upgrade* kompetensi diri.

Penggunaan media pembelajaran akan menarik minat belajar siswa serta memudahkan siswa memahami materi jika dikemas secara menarik pula Rohani, (2019);Kustiawan, (2016). Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata adalah menggunakan media animasi Wulandari, (2016);(Simarmata et al., (2017);.Gusty et al., (2020) Dimana pada media animasi ini akan menunjukkan benda-benda yang sering dilihat oleh siswa dan siswa mampu mengenal benda-benda dengan cara mendeskripsikan benda-benda tersebut (Marlianingsih, 2016). Dalam meningkatkan motivasi seorang siswa, terlebih dahulu harus menciptakan kesenangan dalam belajar, dimana dalam menciptakan kesenangan siswa yaitu dengan menggunakan media animasi dalam pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan persepsi guru-guru SD 095130 Senio Bangun yang belum begitu memahami dan belum terampil membuat dan

menggunakan media animasi dalam pembelajaran di kelas khususnya pada pembelajaran Bahasa. Para guru menginginkan sebuah media yang memudahkan baik guru maupun siswa dalam berinteraksi di luar tatap muka dalam kelas. Pembuatan dan penggunaan media animasi ini bertujuan agar memudahkan guru dan siswa berkaitan dengan pertemuan virtual maupun langsung, pemberian tugas, materi pembelajaran, serta komunikasi (diskusi). Sekolah mitra dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah guru-guru SD 095130 Senio Bangun.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka kegiatan ini dianggap penting dilakukan guna memberikan pemaparan dan pelatihan kepada guru-guru perihal pembuatan dan penggunaan media animasi dalam pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa

METODE

Pelaksanaan kegiatan ini berlangsung pada semester ganjil Tahun Ajaran 2021/2022 di SD Negeri 095130 Senio Bangun. Mitra kegiatan adalah guru-guru pada SD Negeri 095130 Senio Bangun. Beberapa bentuk dukungan yang diberikan oleh mitra antara lain: (1) menyiapkan jadwal dan tempat pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, (2) memberikan bantuan kepada tim pelaksana berupa sarana dan prasarana dalam kegiatan yang akan dilaksanakan, (3) mendata guru-guru yang akan mengikuti kegiatan pengabdian kepada masyarakat, (4) menginformasikan jadwal dan tempat kegiatan kepada guru-guru yang akan mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat.

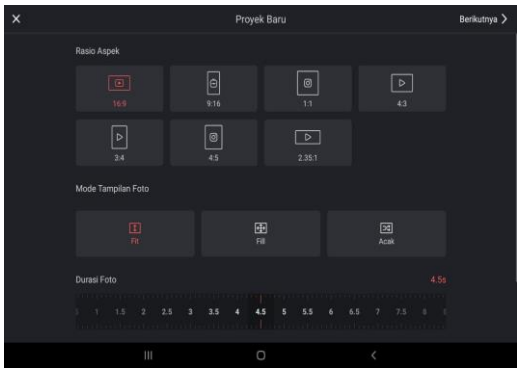
Dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan atau praktik ini peserta akan mempraktikan secara optimal tata cara pembuatan dan penggunaan media animasi dalam pembelajaran sesuai arahan atau petunjuk yang diberikan oleh tim pengabdi.

Tim pengabdian akan memandu peserta dalam mengaplikasikan secara langsung materi yang disajikan oleh tim pengabdian. Kemudian peserta akan diberi tugas mandiri yang dikerjakan secara individu yang akan di bimbing oleh tim pengabdian. Sejalan dengan itu dalam prosesnya para peserta juga akan diminta untuk mengisi kuesioner sebelum dan sesudah kegiatan pelatihan dilakukan. Untuk melihat persepsi peserta terkait dengan pemahaman peserta dalam pembuatan dan penggunaan media animasi dalam pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

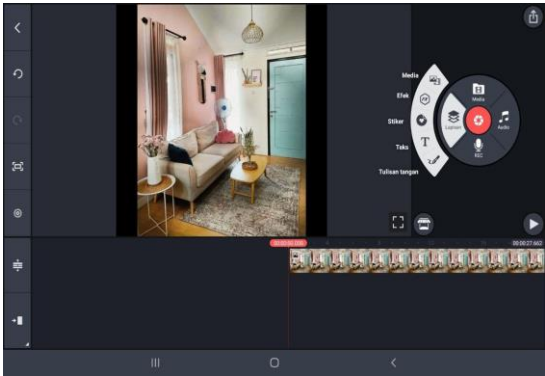
Kegiatan sosialisasi ini dimulai dengan menyampaikan tujuan pelaksanaan kegiatan agar guru-guru mampu membuat media animasi dalam pembelajaran bahasa. Adapun Langkah-langkah pembuatan media animasi dalam pembelajaran bahasa adalah:

- 1. Mengumpulkan bahan materi
Materi yang diperlukan dipersiapkan dalam satu folder
- 2. Mengunduh aplikasi kinemaster
- 3. Menginstal aplikasi kinemaster
- 4. Menentukan ratio aspek
Aplikasi akan mengarahkan ke folder media yang akan dibuat dan dapat memilih materi yang sudah disiapkan.



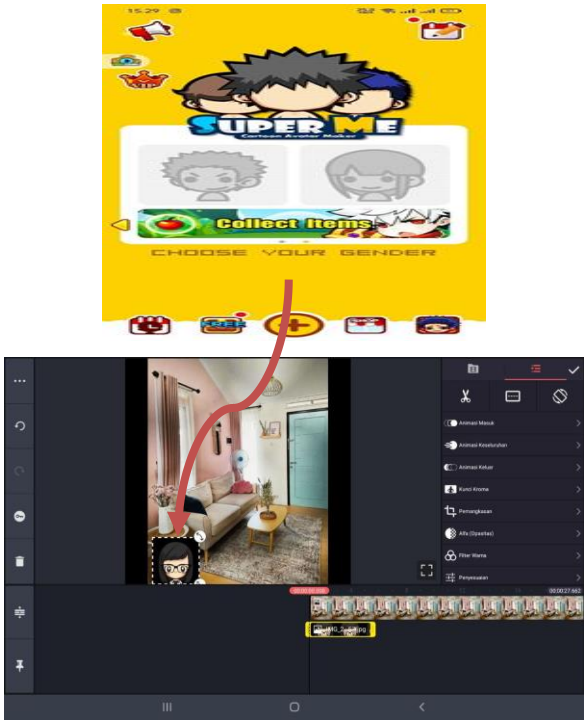
Gambar 1. Menentukan Rasio

- 5. Masukkan latar
Memilih latar belakang pilih “lapisan” dan klik “media”.



Gambar 2. Memilih Latarbelakang

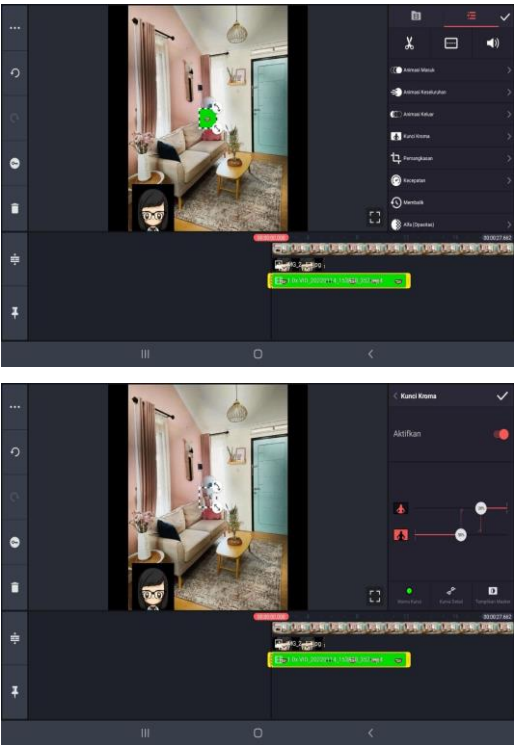
- 6. Membuat tokoh animasi
Jika ingin membuat karikatur dapat membuat dan memilih karakter yang diinginkan dari aplikasi supreme yang terdapat pada playstore.



Gambar 3. Membuat Animasi

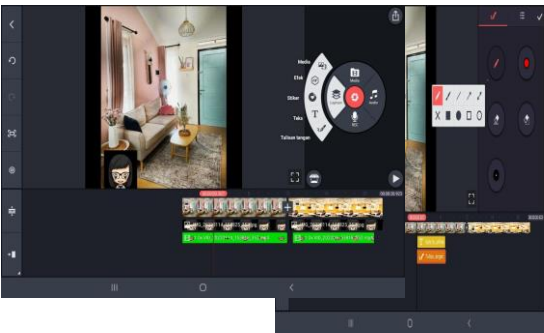
- 7. Membuat Animasi berbicara
Untuk membuat animasi berbicaranya tinggal membuat gift pengulangan untuk gerakan bibir yang sudah kita siapkan di folder

project. Agar hijau dari animasi bibir bicaranya hilang, maka dapat mengaktifkan “Kunci Kroma” pada Kinesmaster kemudian memposisikan animasi mulut ke karikatur yang telah dibuat.



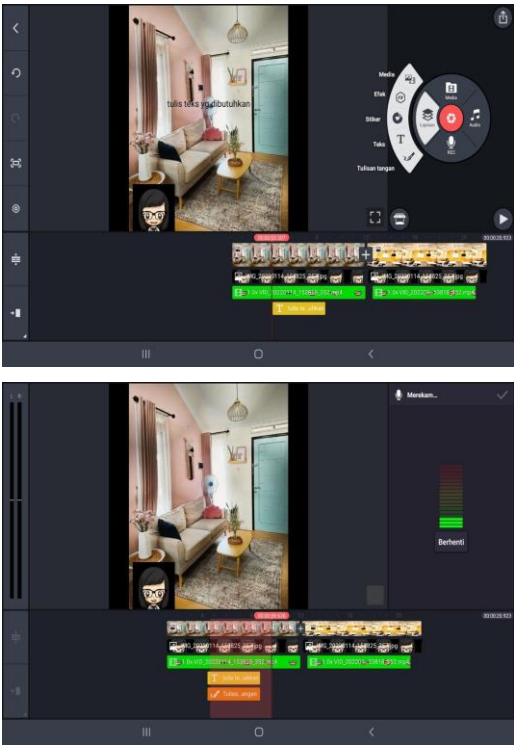
Gambar 4. Animasi Bicara

- 8. Membuat teks narasi
Untuk membuat teks tinggal memilih “lapisan” dan memilih “teks”.
- 9. Membuat Arah Petunjuk
Untuk membuat tanda panah kita memilih “lapisan” dan memilih “tulisan tangan” dan memilih tanda penunjuk yang diinginkan.



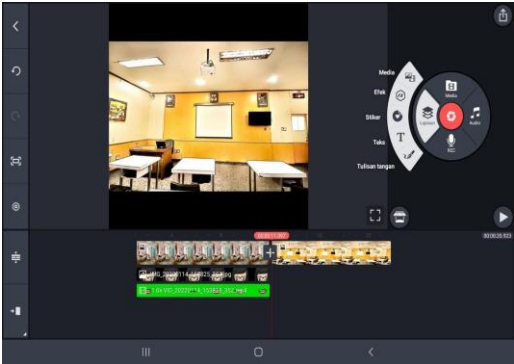
Gambar 5. Membuat Arah Petunjuk

- 10. Mengisi Suara
Untuk mengisi suara pada video, dapat melakukan perekaman langsung sesuai durasi yang ada aplikasi.



Gambar 6. Mengisi Suara

- 11. Menambah latar
Jika ingin menambahkan latar, dapat memilih media dan memilih latar yang diinginkan dan melakukan langkah-langkah di proses sebelumnya.



Gambar 7. Menambah Latar

Kegiatan sosialisasi pembuatan media animasi dalam pembelajaran bahasa terlihat sangat

antusias dalam merespon kegiatan ini dengan sangat baik. Sebelum guru mendapatkan sosialisasi, persepsi guru mengenai pembelajaran bahasa masih terkesan monoton tanpa menggunakan media. Banyak guru-guru yang masih menggunakan metode ceramah tanpa dibantu oleh media yang bisa membuat siswa menjadi lebih mudah untuk menangkap pelajaran, khususnya belajar bahasa. Apalagi di era digital ini, guru-guru mau tidak mau harus bisa mengikuti perkembangan zaman khususnya digitalisasi. Penggunaan media dalam pembelajaran bahasa hanya digunakan oleh beberapa guru atau sekitar 40%. Sedangkan 60% lagi masih menggunakan ceramah atau pemberian tugas kepada siswa. Setelah kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan, tim menyebarkan survey kepada guru-guru SD 095130 Senio Bangun sebagai peserta untuk memilih kategori kebermanfaatan kegiatan sosialisasi ini yang terdiri dari: sangat bermanfaat, bermanfaat, kurang bermanfaat, dan tidak bermanfaat.

Setelah diberikan penjelasan mengenai penggunaan media dalam pembelajaran bahasa maka persepsi guru-guru dalam menghadapi masa pandemi yang menuntut penggunaan aplikasi digital semakin terjawab. Guru-guru menjadi mendapatkan wawasan yang lebih luas dalam memilih media yang akan digunakan dalam pembelajaran bahasa, sehingga pembelajaran dapat dicerna oleh siswa dan tersampaikan dengan baik.

Tabel.1.Tingkat kebermanfaatan kegiatan sosialisasi di SD 095130 Senio Bangun

No	Tingkat Kebermanfaatan	Presentasi
1	Sangat bermanfaat	90%
2	bermanfaat	10%
3	Kurang bermanfaat	0
4	Tidak bermanfaat	0

Pada tabel di atas terlihat jelas bahwa manfaat kegiatan sosialisasi ini sangat besar. Mayoritas peserta sosialisasi 90% menyatakan bahwa kegiatan ini sangat bermanfaat. Artinya, guru-guru sudah menyadari media animasi sangat membantu pelaksanaan pembelajaran bahasa. Sebanyak 10% menyatakan bahwa kegiatan sosialisasi ini bermanfaat. Kegiatan ini memberikan informasi yang baru bagi seluruh peserta bahwa media animasi bisa digunakan dalam membantu guru dalam mengajar khususnya di masa pandemi ini.

Tim yang mengadakan kegiatan ini juga dinilai baik dan dapat menjelaskan dengan sedetail mungkin sehingga guru-guru dengan berbagai usia juga dapat memahami penjelasan tim. Selain menjelaskan, tim juga langsung mengajak guru-guru yang semuanya memiliki android/gadget untuk praktik langsung dalam menggunakan media animasi khususnya *Kinemaster* tersebut dan simulasi berulang-ulang sampai mahir. Selain itu, terlihat juga dari respon guru-guru yang memberikan pertanyaan atau sanggahan tentang materi sebagai bukti keantusiasan peserta. Hal ini memotivasi guru untuk senantiasa meng-*upgrade* pengetahuannya dalam bidang digital. Para peserta sudah mampu secara langsung mulai dari menginstal aplikasi *Kinemaster*, menentukan ratio, memasukkan latar, membuat tokoh animasi, membuat animasi berbicara, membuat teks narasi, membuat arah petunjuk, mengisi suara dan menambah latar. Setelah materi, latar dan suarat sudah menyatu dalam aplikasi *Kinemaster*, maka guru hanya tinggal membagikan ke grup whatsapp siswa berdasarkan kelasnya.

Seluruh guru-guru SD 095130 Senio Bangun yang mengikuti sosialisasi ini mengatakan bahwa dengan menggunakan media animasi khususnya *Kinemaster* dapat mempermudah guru untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran daring.

Pembelajaran juga tidak monoton karena dapat divariasikan dengan menggunakan aplikasi Kinemaster yang sewaktu-waktu dapat digunakan untuk pembelajaran virtual dan dapat diputar ulang oleh siswa kapanpun asal tersimpan dalam gadget. Hal ini juga bermanfaat di kala diperlukan untuk pembelajaran yang materinya harus praktik langsung. Media animasi khususnya Kinemaster ini disimpulkan sangatlah efektif.

SIMPULAN

Dalam pembelajaran bahasa, penguasaan kosakata menjadi sesuatu yang wajib. Khususnya di era digital, tantangan dalam pembelajaran bahasa dapat dijawab melalui penerapan media animasi. Seluruh guru-guru SD 095130 Senio Bangun yang mengikuti sosialisasi ini mengatakan bahwa dengan menggunakan media animasi khususnya Kinemaster dapat mempermudah guru untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran daring. Pembelajaran juga tidak monoton karena dapat divariasikan dengan menggunakan aplikasi Kinemaster yang sewaktu-waktu dapat digunakan untuk pembelajaran virtual dan dapat diputar ulang oleh siswa kapanpun asal tersimpan dalam gadget. Terlihat antusiasme guru dalam kegiatan ini yaitu $\geq 90\%$ guru telah mampu membuat dan menggunakan media animasi dalam pembelajaran bahasa di SD 095130 Senio Bangun. Hal ini sangat efektif untuk membuat siswa tetap antusias mengikuti pembelajaran khususnya pada pembelajaran bahasa

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada kepala sekolah dan guru-guru SD 095130 Senio Bangun yang mewadahi proses Pengabdian Masyarakat ini. Terima kasih juga kepada pihak-pihak yang telah mendukung kegiatan ini berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Gusty, S., Nurmiati, N., Muliana, M., Sulaiman, O. K., Ginantra, N. L. W. S. R., Manuhutu, M. A., Sudarso, A., Leuwol, N. V., Apriza, A., & Sahabuddin, A. A. (2020). *Belajar Mandiri: Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19*. Yayasan Kita Menulis.
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan media pembelajaran anak usia dini*. Penerbit Gunung Samudera [Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia].
- Mantasiah R, M. R., Rivai, T., & Anwar, M. (2021). Development of German Grammar Textbook Based on Metacognical Skills. *Jurnal Eralingua*, 5(2), 538–549.
- Marlianingsih, N. (2016). Pengenalan kosa kata Bahasa Inggris melalui media audio visual (animasi) pada paud. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(2), 133–140.
- Nindiati, D. S. (2020). Pengelolaan pembelajaran jarak jauh yang memandirikan siswa dan implikasinya pada pelayanan pendidikan. *JOEAI: Journal of Education and Instruction*, 3(1), 14–20.
- Rohani, R. (2019). *Media pembelajaran*.
- Simarmata, E. A., Santyadiputra, G. S., ST, M. C., & Divayana, D. G. H. (2017). Pengembangan e-modul berbasis model pembelajaran project based learning pada mata pelajaran pemrograman desktop kelas XI rekayasa perangkat lunak di SMK Negeri 2 Tabanan. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 6(1), 93–102.
- Wiswanti, C., & Belaga, S. Y. (2020). Integrasi Nilai Keislaman Dalam Proses Pembelajaran Di Era Mooc (E-Learning) Melalui Strategi Pre-Post Rules. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 86–99.
- Wulandari, D. A. N. (2016). Pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran kosakata bahasa inggris. *Paradigma-Jurnal Komputer Dan Informatika*, 18(2), 18–24.