

MODEL VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI SEBAGAI SOLUSI BELAJAR EFEKTIF DI MASA PANDEMI COVID-19

Siti Muhibah¹

¹Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
Email : sitimuhibbah@gmail.com

Abstract

The purpose of this service is to provide alternative solutions for students for effective learning by using animation-based video learning media as an effective learning solution during the Covid-19 pandemic. The location of the service is located at SD Negeri Karundang 1, Karundang Village, Cipocok Jaya District, Serang City. The form of this service activity is partnership-based with the school and the distribution of learning videos once a week and the use of questionnaires. The main method used in the service is the creation of animation-based learning videos through doratoon with the ongoing curriculum adjustments at SD Negeri 1 Karundang. The target of this service is 5th grade students at SD Negeri Karundang 1, Karundang Village, Cipocok Jaya District, Serang City. The output target and impact to be achieved by this service is to increase student achievement by utilizing animation-based learning videos that online learning becomes effective during the Covid-19 pandemic

1. PENDAHULUAN

Di awal tahun 2020, dunia dikejutkan dengan mewabahnya virus baru yaitu Corona Virus jenis baru (SARS-Cov-2) yang disebut Corona Virus Disease (Covid-19). Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) dinyatakan oleh WHO (Organisasi Kesehatan Dunia) sebagai pandemi dan Pemerintah Indonesia berdasarkan Keputusan Presiden Nomor 11 Tahun 2020 tentang Penetapan Kedaruratan Kesehatan Masyarakat Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) telah menyatakan Covid-19 sebagai kedaruratan kesehatan masyarakat yang wajib dilakukan upaya penanggulangannya.

Langkah-langkah pencegahan juga telah dilakukan oleh pemerintah untuk dapat menyelesaikan kasus luar biasa ini, seperti menyosialisasikan gerakan Physical Distancing, Stay at Home, memakai masker saat keluar rumah, sampai dengan larangan

masyarakat untuk mudik (Kemenkes, 2020). Pandemi ini tidak hanya menyebabkan kekhawatiran publik utamanya pada bagaimana virus ini memberikan dampak tidak hanya pada dimensi kesehatan tetapi juga dimensi kemanusiaan, sosial, ekonomi dan pendidikan.

Pendidikan menjadi salah satu sektor yang mengalami dampak besar akibat pandemic Covid-19. Sekitar bulan April 2020, seluruh elemen pendidikan dari perguruan tinggi sampai tingkat dasar mengalami perubahan perilaku dalam menerapkan sistem belajar. Di masa pandemic ini, orang-orang dilarang berkerumun dalam suatu tempat tertentu untuk menghindari penyebaran virus Covid-19.

Pandemi Covid-19 secara tiba-tiba mengharuskan elemen pendidikan untuk mempertahankan pembelajaran secara online. Kondisi saat ini mendesak untuk melakukan

inovasi dan adaptasi terkait pemanfaatan teknologi yang tersedia untuk mendukung proses pembelajaran. Praktiknya mengharuskan pendidik maupun peserta didik untuk berinteraksi dan melakukan transfer pengetahuan secara online. Pembelajaran online dapat memanfaatkan platform berupa aplikasi, website, jejaring sosial maupun video pembelajaran. Berbagai platform tersebut dapat dimanfaatkan untuk mendukung transfer pengetahuan yang didukung berbagai diskusi dan lainnya. Video Pembelajaran Berbasis Animasi dapat menjadi alat transfer pengetahuan yang tepat bagi pembelajaran yang dilakukan secara online juga dapat meningkatkan kompetensi guru dalam melakukan pengajaran secara virtual (Agustina dkk, 2021). Video Pembelajaran Berbasis Animasi memiliki keunggulan metode pembelajaran yang tidak membosankan dan terdapat animasi untuk merangsang visualisasi dalam menangkap materi yang ingin disampaikan. Video Pembelajaran Berbasis Animasi dapat menjadi sebuah solusi bagi pendidik untuk menyampaikan materi agar peserta didik tidak jenuh dalam melakukan pembelajaran secara online.

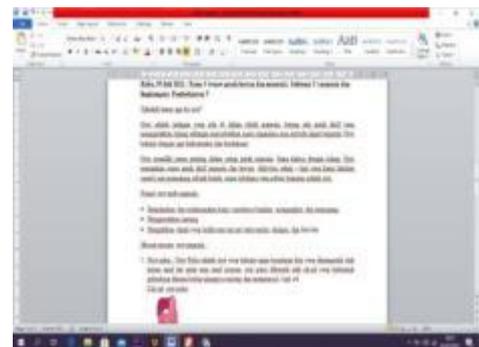
Berdasarkan pemaparan tersebut, maka penulis tertarik untuk mengkaji efektifitas video pembelajaran berbasis animasi secara deskriptif. Untuk itu, penulis mengajukan judul jurnal pengabdian masyarakat adalah “Model Video Pembelajaran Berbasis Animasi Sebagai Alternatif Solusi Belajar Efektif di Masa Pandemi Covid-19”.

2. METODE

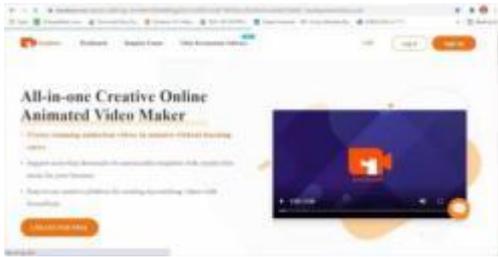
Pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilakukan pada khususnya peserta didik SD Negeri Karundang 1 selama bulan Juli-Agustus 2021 dengan pembagian waktu satu minggu untuk satu video. Pelaksanaan kegiatan didasari oleh inovasi penulis dalam membuat video pembelajaran berbasis animasi sebagai upaya meningkatkan minat belajar peserta didik di masa pembelajaran jarak jauh. Kegiatan ini menitikberatkan pada seberapa efektif video pembelajaran berbasis animasi sebagai alternatif solusi pembelajaran secara online. Metode yang digunakan dalam pembelajaran secara online ini menggunakan video pembelajaran berbasis animasi yang meliputi beberapa kegiatan, yaitu:

1. Persiapan

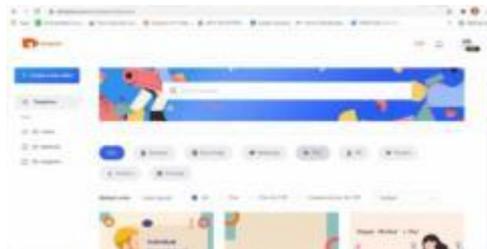
- a. Membuat rancangan materi sesuai dengan yang ada di buku tematik kurikulum 2013 revisi 2017



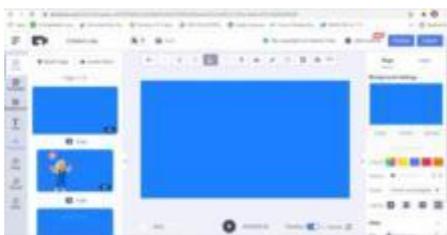
- b. Membuka aplikasi dan mengklik sign up atau log in



- c. Kemudian klik create a new video dan pilih templates yang akan digunakan



- d. Jika tampilan templates sudah terbuka maka tinggal kita gunakan atau edit sesuai kebutuhan yang kita inginkan dan mengklik save yang ada di atasnya untuk menyimpan video yang dibuat



- e. Setelah pembuatan video selesai klik export dan tampilan akan seperti ini dan tinggal diisi untuk title/judul sesuai dengan materi yang kita buat



- f. Lalu klik OK untuk mengunduh hasil video yang telah dibuat sebelumnya



1. Pelaksanaan

Video pembelajaran ini dilaksanakan sesuai tanggal yang telah ditentukan, yakni 21 & 28 Juli 2021 – 4 & 12 Agustus 2021. Untuk membagikannya bisa diupload terlebih dahulu ke Youtube agar mudah di akses oleh peserta didik maupun guru yang bersangkutan. Lalu dibagikan link nya melalui guru kelas 5 yang nantinya akan dikirim kembali ke peserta didiknya.

2. Evaluasi

Tahapan evaluasi ini dapat dilaksanakan setelah pelaksanaan program kerja Video Pembelajaran Berbasis Animasi

telah dilakukan. Bentuk evaluasi ini dapat dilihat melalui tingkat keberhasilan pembuatan video pembelajaran dan kepuasan peserta didik berdasarkan hasil kuesioner yang nantinya diberikan kepada peserta didik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berbicara mengenai video pembelajaran berupa animasi, tentu saja tidak hanya berbicara mengenai tampilan, namun memiliki peran lebih dari itu. Saat ini, zaman sudah memasuki era digital yang menuntut segala jenis kegiatan agar dapat memanfaatkan teknologi digital yang ada. Sehingga teknologi digital inilah yang dapat digunakan dalam dunia belajar mengajar di bidang pendidikan. Hal tersebut akan membuat pembelajaran lebih menarik dari pada metode yang dilakukan dengan cara tradisional berupa ceramah. Akan terlihat jelas dari perbedaan tersebut. Dengan begitu guru dituntut untuk kreatif dalam menyediakan media pembelajaran yang dibutuhkan bagi peserta didik sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan.

Dari penggunaan video pembelajaran yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dapat berpengaruh dan meningkatkan minat belajar peserta didik. Dari 35 peserta didik yang ada di kelas 5 merespon bahwasannya penggunaan video pembelajaran sangat membantu dan mempermudah dalam menerima atau memahami pembelajaran karena dikemas dalam bentuk animasi dengan berbagai macam gambar serta warna yang

disediakan. Kemudian untuk menguji pemahaman peserta didik terhadap video animasi, dilakukan kegiatan lembar kerja peserta didik untuk dapat mengukur sejauh mana ia menyimak dan memahami isi materi pelajaran. Jika diperhitungkan dari hasil kinerja melalui google formulir dalam lembar kerja peserta didik ini rata – rata 70 dari 100.

Situasi pandemi Covid-19 saat ini memaksa peserta didik untuk harus belajar di rumah, sehingga guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam membuat media pembelajaran yang akan dilakukan secara online. Guru juga harus bisa memanfaatkan aplikasi – aplikasi yang ada untuk menjadi acuan dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menghasilkan sebuah karya yang inovatif. Maka, media yang cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran di masa pandemi yaitu media pembelajaran Doratoon. Dengan adanya aplikasi Doratoon, diharapkan dapat mengubah dan meningkatkan kemampuan belajar yang efektif. Sehingga sangat penting dalam menggunakan aplikasi pembelajaran agar tetap berlangsung secara maksimal. Penggunaan media pembelajaran yang dilakukan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap buruk yang dimiliki oleh peserta didik dan membangkitkan semangat belajar.

Media teknologi sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran sebagai alternatif secara daring yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran. Melalui pemanfaatan teknologi

informasi dengan menggunakan perangkat gawai, laptop, dan komputer ini bertujuan untuk memenuhi standard pendidikan dan tetap saling terhubung antara pendidik dan peserta didik. Media yang digunakan sebagai sarana pembelajaran jarak jauh kini menggunakan akses internet yang dapat menyediakan fasilitas konektivitas di seluruh dunia. Internet yang tidak dibatasi oleh jarak dan waktu memungkinkan pembelajaran dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun.

Pembelajaran yang efektif mengacu pada pembelajaran yang dapat menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat dalam proses pembelajaran. Sistem pembelajaran jarak jauh merupakan salah satu alternatif untuk proses pembelajaran yang digunakan di masa pandemi Covid-19. Oleh sebab itu, media pembelajaran yang cocok digunakan dan dapat menjadi solusi dalam pembelajaran online yaitu media pembelajaran Doratoon yang dapat membuat peserta didik agar tidak bosan dalam pembelajaran karena aplikasi web ini memiliki dan menampilkan fitur – fitur yang menarik. Maka dari itu, penggunaan aplikasi Doratoon dapat menjadi solusi media pembelajaran yang digunakan pada masa pandemi Covid-19.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Dapat disimpulkan bahwa Video Pembelajaran Berbasis Animasi ini sangat bermanfaat untuk meningkatkan minat belajar peserta didik serta efektivitas dalam melakukan pembelajaran secara daring serta

penerimaan materi. Selain itu, juga memudahkan para guru untuk mengobservasi perilaku peserta didik berdasarkan persentase nilai yang didapat. Guru sebagai garda terdepan pendidikan perlu didukung oleh pemerintah setempat, perangkat pemerintahan, agar menjadi guru yang memiliki keahlian lebih untuk memberikan kreativitas pengajaran kepada peserta didik.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Agustina Irnin D. W., dkk. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pembuatan Video Animasi Pembelajaran Interaktif dengan Powtoon. *Jurnal Solma*, Vol. 10(1) 61-69. ISSN: 2614-1531. <https://journal.uhamka.ac.id/index.php/solma>
- Dirjen P2P Kemenkes RI. (2020) Pedoman Kesiapsiagaan Menghadapi Coronavirus Disease (COVID-19). Revisi ke-3. Jakarta: Kementerian Kesehatan Republik Indonesia