

PENGUNAAN AUDIO VISUAL ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN MENGUNAKAN APLIKASI KINEMASTER

Amara Noer Alifah

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

Amara2005733@upi.edu

Tri Fahmi Muzaki

Trifahmi56@upi.edu

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

Chealsy Junianti

chealsyjunianti@upi.edu

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

Ani Nur Aeni

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

aninuraeni@upi.edu

Abstrak

Perkembangan teknologi yang semakin berkembang memberikan dampak positif bagi sistem pembelajaran di dunia pendidikan, pemanfaatan kemajuan teknologi yang berbasis digital memberikan sebuah referensi baru bagi dunia pendidikan. Dengan hadirnya teknologi membuat sistem pembelajaran yang sekarang ada lebih efektif dan lebih dapat memudahkan tenaga pendidik dalam melakukan pengajaran kepada siswa dan selain memberikan dampak positif kepada tenaga pendidik kemajuan teknologi juga memberikan kemudahan kepada siswa dalam menerima materi pembelajaran. Siswa yang cenderung lebih mudah dalam menerima materi yang diberikan melalui media yang berbasis audio visual harus dapat dipahami oleh tenaga pendidik dengan memberikan metode pembelajaran yang memanfaatkan audio visual. Pada saat ini untuk membuat media pembelajaran yang berbasis digital yang mencakup audio visual sangat mudah dibuat, terdapat banyak aplikasi yang bisa dimanfaatkan oleh tenaga pendidik dalam membuat media pembelajaran animasi yang berbasis audio visual, seperti aplikasi kine master, aplikasi kine master dapat digunakan oleh tenaga pendidik dalam membuat media pembelajaran yang berbasis audio visual. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan desain pembelajaran animasi audio visual (2) mendeskripsikan keefektifan hasil pembelajaran animasi pengembangan audio visual, dan (3) mengetahui efektifitas pembelajaran animasi pengembangan audio visual. Model pengembangan yang digunakan adalah model audio visual, dan data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan metode ini. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket atau panduan angket.

Kata kunci: Audio, Visual, Animasi, Aplikasi, Media Pembelajaran

Abstract

The development of technology that is increasingly developing has a positive impact on the learning system in the world of education, the use of digital-based technological advances provides a new reference for the world of education. With the presence of technology, the existing learning system is more effective and can make it easier for educators to teach students and in addition to having a positive impact on educators, technological progress also makes it easier for students to receive learning materials. Students who tend to be easier to accept the material provided through audio-visual-based media must be understood by educators by providing learning methods that utilize audio-visual. At this time to make digital-based learning media that includes audio-visual is very easy to make, there are many applications that can be used by educators in making audio-visual-based animation learning media, such as the kine master application, the kine master application can be used by educators in making audio-visual-based learning media. This study aims to (1)

describe the learning design of audio-visual animation, (2) describe the effectiveness of the learning outcomes of audio-visual development animation, and (3) determine the effectiveness of learning animation for audio-visual development. The development model used is the audio-visual model, and the data in this study were collected using this method. The tool used to collect data is a questionnaire or questionnaire guide.

Keywords: Audio, Visual, Animation, Application, Learning Media

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah usaha sadar dan terencana yang bertujuan untuk dapat menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang dimana nantinya siswa dengan cara aktif dapat mengembangkan suatu potensi pada dirinya baik dalam spiritual, pengendalian diri maupun dalam keterampilan.¹ Di era perkembangan teknologi dunia pendidikan mendapatkan suatu terobosan dalam menjalankan aktivitasnya, karena dengan adanya kemajuan dan perkembangan teknologi informasi yang memudahkan untuk aktivitas pendidikan serta untuk memberikan ke efektifan dalam pembelajaran nantinya.²

Media merupakan alat bantu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam penggunaannya, media sangat dibutuhkan untuk menerangkan kerumitan pembelajaran yang akan disampaikan.³ Dengan berkembangnya pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin mendorong upaya pembaharuan dalam pemanfaatan teknologi. Hal ini mempengaruhi berbagai isi kehidupan salah satunya dalam bidang pendidikan.⁴

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) membawa implikasi pada tiap generasi dalam berbagai bidang pengetahuan, sehingga generasi tersebut akan terdidik sesuai dengan perkembangan IPTEK.⁵ Ini sejalan dengan teori yang mengatakan bahwa media pembelajaran harus mempunyai kualitas memotivasi artinya membuat media yang berkualitas harus dapat memotivasi pengguna sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.⁶ Menurut AECT, media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.⁷ Untuk meningkatkan semua itu maka dilakukan terobosan dalam pembelajaran mulai dari pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, serta pemenuhan sarana dan prasarana.

Pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan dapat dilakukan dengan berbagai macam cara, mulai dari memanfaatkan platform yang ada untuk dijadikan sebagai bahan media

¹ Musa Asy'Arie, *Manusia Pembentuk Kebudayaan dalam Al-Qur'an* (Yogyakarta: Lesfi, 1992).

² Burhanuddin Abdullah, *Pendidikan Keimanan* (Banjarmasin: Antasari Pers, 2008).

³ Lailatul Masruro dan Ganes Gunansyah, "Penggunaan Media Cerita Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi IPS Kelas III SD YPI Darussalam Cerme-Gresik," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6, no. 2 (2018).

⁴ Richard West dan Lynn H. Turner, *Pengantar Teori Komunikasi: Analisis Dan Aplikasi (Introducing Communication Theory: Analysis And Application)* (Jakarta: Salemba Humanika, 2017).

⁵ Syaepul Manan, "Pembinaan Akhlak Mulia Melalui Keteladanan dan Pembiasaan," *Jurnal Pendidikan Agama Islam-Ta'lim* 15, no. 1 (2017): 49–65.

⁶ Siti Amzah, "Penggunaan media lingkungan untuk meningkatkan keterampilan menulis kalimat berita transitif bahasa Indonesia di kelas II SDN Arjosari 1 Malang" (Universitas Negeri Malang, 2012).

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja grafindo persada, 2011), h. 3.

pembelajaran, seperti memanfaatkan platform youtube, google classroom dan lainnya.⁸ Selain itu juga pemanfaatan teknologi dibidang pendidikan dapat berupa menciptakan suatu inovasi ataupun suatu media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi yang menyediakan berbagai fitur untuk menciptakan media pembelajaran yang nantinya dapat digunakan oleh siswa,⁹ adapun aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti aplikasi Kinemaster.

Pengembangan penggunaan audio visual animasi dalam pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster merupakan sebuah terobosan yang dapat dimanfaatkan oleh tenaga pendidik dalam pembuatan media pembelajaran yang nantinya akan disajikan kepada siswa dikelas, seperti yang kita ketahui perkembangan dan kemajuan Teknologi menciptakan banyak sekali aplikasi yang memudahkan manusia untuk membuat kebutuhan digitalnya, hal ini dapat dimanfaatkan oleh tenaga pendidik dalam membuat media pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi kinemaster untuk menciptakan media pembelajaran yang berbasis audio visual. Dalam aplikasi kinemaster sendiri terdapat beberapa pilihan fitur yang bisa digunakan untuk pembuatan media pembelajaran seperti bisa memasukan audio dalam sebuah gambar maupun video dan dalam aplikasi kinemaster juga terdapat fitur yang bisa mengatur masuk atau keluarnya kata sehingga mampu membuat media pembelajaran yang dibuat lebih menarik perhatian siswa nantinya.¹⁰

Salah satu alternative yang bisa digunakan untuk mempermudah penyampaian materi adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu untuk proses belajar mengajar.¹¹ Dalam proses belajar mengajar pemilihan salah satu metode mengajar tentu mempengaruhi jenis media pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran ini diharapkan mampu mencapai tujuan pendidikan dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan minat baru siswa. Penggunaan media pembelajaran ini akan sangat membantu keaktifan proses pembelajaran dan membangkitkan motivasi minat siswa dan pemahamannya.¹²

Dengan pemanfaatan aplikasi Kinemaster untuk mengolah materi yang akan diajarkan guru dalam bentuk video animasi diharapkan dapat mempermudah penyerapan informasi secara efektif dan efisien oleh peserta didik di atas yaitu penyampaian materi pelajaran menjadi menarik

⁸ Mayang Ayu Sunami dan Aslam Aslam, "Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis zoom meeting terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 1940–45.

⁹ Delila Khoiriyah Mashuri, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 5 (2020).

¹⁰ Hafizatul Khaira, "Pemanfaatan aplikasi kinemaster sebagai media pembelajaran berbasis ICT," dalam *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3* (FBS Unimed Press, 2021), 39–44.

¹¹ Tim Prima Pena, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Gita Media Press, 2018).

¹² Rahmatullah Rahmatullah, Inanna Inanna, dan Andi Tenri Ampa, "Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva," *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 12, no. 2 (2020): 317–27.

tidak membosankan karena tertera media audio visual, video, maupun gambar-gambar penuh warna (animasi) menarik.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini metode penelitian yang penulis gunakan yaitu metode penelitian Desain and Development (D&D), metode ini dapat digunakan untuk mengembangkan suatu produk tertentu dan mencoba keefektifan penggunaan produk yang di buat untuk pembelajaran siswa. Dari metode yang telah diterapkan penulis dalam penelitian ini mendapatkan hasil dari beberapa siswa dan juga orang tua siswa di jenjang sekolah dasar SD. Model penelitian ini sama dengan metode penelitiannya yakni memiliki prosedur dan tahapan sistematis yang dapat dilakukan dari awal sampai akhir penelitian.¹³

Penelitian ini berlokasi di Sumedang Partisipan pada penelitian ini adalah siswa sekolah dasar SD dan guru sekolah dasar SD dari berbagai SD yang ada di Sumedang, Sukabumi, dan Kota Cirebon. Kriteria subjek yang dipilih oleh peneliti yaitu siswa-siswa sekolah dasar SD. Tujuan dari adanya penelitian ini, yakni untuk mengembangkan pengetahuan Kisah-kisah Para Nabi kepada siswa sekolah dasar, terutama siswa kelas yang tidak sekolah agama.

Dalam tahapan pengembangan metode (*Design & Develop the Artifact*) peneliti membuat produk Audio Visual Animasi dalam Menggunakan Aplikasi Kinemaster yang memuat pembahasan mengenai mukjizat Nabi Ibrahim dan Nabi Ismail AS yang dilengkapi dengan animasi, teks, gambar, audio, maupun video dengan disusun secara kreatif. Produk ini diharapkan dapat membangkitkan semangat dan motivasi belajar siswa dan agar lebih mengetahui pemahaman tentang kisah para nabi dan mukzijatnya yang dikemas dalam bentuk video animasi dan dapat di akses dengan mudah melalui YouTube dan platform lainnya.¹⁴ Desain dibuat menyesuaikan kurikulum SD menggunakan aplikasi yang ada dibuat dalam bentuk animasi dan audio visual menggunakan aplikasi Kinemaster.

Penelitian ini dilaksanan secara *online* dengan subjek yaitu anak-anak khususnya kepada para siswa sekolah dasar SD. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode kuisisioner atau angket. Angket ini juga terdiri dari beberapa angket validasi dan angket uji coba produk, angket validasi diberikan kepada partisipan yang telah melihat produk yang ditentukan seperti guru sekolah dasar, dan guru sekolah agama, sedangkan angket uji coba produk disebarkan kepada siswa yang sudah mencoba produk Audio Visual Animasi ini. Kemudian dari data yang sudah terkumpul lalu dilakukan analisis data dengan menggunakan metode kualitatif, analisis data ini dilakukan untuk memperoleh saran atau komentar dari para ahli, tentang produk yang dibuat

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013).

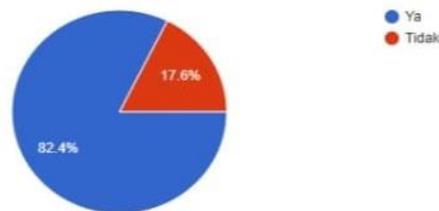
¹⁴ Wahyudi Hidayat, "KISAH NABI IBRAHIM AS DALAM AL-QUR'AN (Kajian Nilai-Nilai Teologi Moralitas Perspektif Buya Hamka)" (Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2015).

agar nantinya akan peneliti gunakan untuk menyempurnakan produk ini yang sedang dikembangkan oleh peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Instrumen penelitian digunakan ini untuk memperoleh data yang dibutuhkan peneliti, diantaranya terdiri dari instrumen kesesuaian konten, kepraktisan, keefektifan, dan kualitas produk. Instrumen dibuat untuk mengumpulkan data yang terdiri dari angket respon guru dan angket respon siswa. Instrumen efektivitas ini untuk mengumpulkan data berupa keefektifan produk yang dikembangkan dan diperoleh melalui proses pengamatan aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa, (berupa penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan). Peneliti menggunakan angket secara online melalui google form yang diisi oleh siswa dengan responden berjumlah 17 responden yang berasal dari berbagai daerah di daerah Jawa Barat, yakni Sumedang, Sukabumi, dan Cirebon.

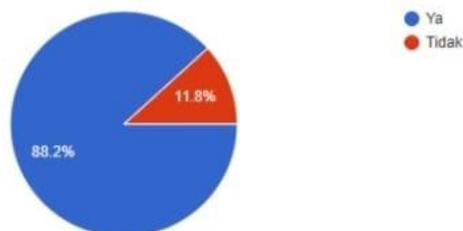
Apakah dengan adanya video animasi membuat anda termotivasi agar lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran ?
17 responses



Gambar 1. Hasil Angket Mengenai Termotivasi dan Bersemangat

Hasil penataran menunjukkan bahwa terdapat 17 responden yang mengisi angket, 82,4% responden termotivasi mengikuti pembelajaran, dan 33,3% responden tidak termotivasi.

Apakah dengan menggunakan video animasi anda merasa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran?
17 responses



Gambar 2. Hasil Mengenai Semangat dalam Mengikuti Pembelajaran

Hasil penataran menunjukkan bahwa terdapat 17 responden yang mengisi angket, 88,2% responden bersemangat mengikuti pembelajaran, dan 11,8% responden tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

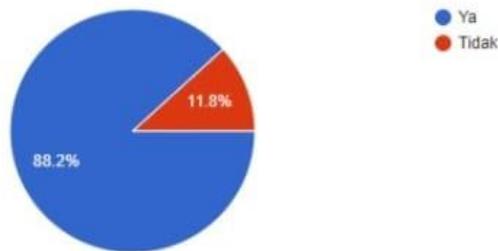
Apakah gambar animasi yang digunakan pada video animasi membuat belajar menjadi menarik ?
17 responses



Gambar 3. Hasil Mengenai Gambar Animasi yang Digunakan

Hasil penataran menunjukkan bahwa terdapat 17 responden yang mengisi angket, 94,1% responden mengisi menarik.

Apakah dengan menggunakan video animasi anda merasa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran?
17 responses



Gambar 4. Hasil Mengenai lebih bersemangat

Hasil penataran menunjukkan bahwa terdapat 17 responden yang mengisi angket, 88,2% responden lebih merasa bersemangat mengikuti pembelajaran, dan 11,8% responden tidak merasa bersemangat.

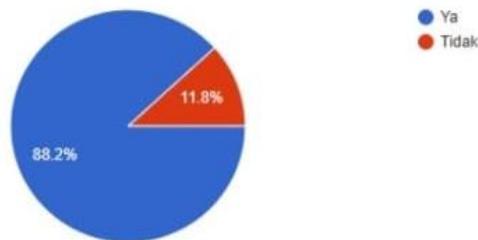
Apakah belajar menggunakan video animasi "keteladanan nabi ibrahim dan ismail" mudah dimengerti ?
17 responses



Gambar 5. Hasil Angket Mengenai Produk yang ditampilkan

Hasil penataran menunjukkan bahwa terdapat 17 responden yang mengisi Video Animasi "Keteladanan Nabi Ibrahim dan Nabi Ismail" mudah dimengerti angket, 94,1% responden mengisi mudah dimengerti.

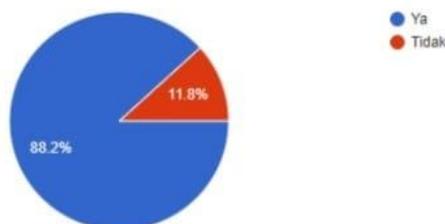
Apakah pembelajaran seperti ini sesuai dengan pembelajaran yang anda inginkan ?
17 responses



Gambar 6. Hasil Pembelajaran yang sesuai dengan yang diinginkan

Hasil penataran menunjukkan bahwa terdapat 17 responden mengisi angket, 88,2% responden menjawab sesuai, dan 11,8% responden merasa tidak sesuai.

Apakah audio/suara yang terdapat pada video animasi terdengar dengan jelas ?
17 responses



Gambar 7. Hasil Angket dari pendapat mengenai Audio/Suara

Hasil penataran menunjukkan bahwa terdapat 17 responden mengisi angket, 88,2% responden memilih terdengar jelas, dan 11,8% responden tidak terdengar dengan jelas.

Berdasarkan respon dari siswa terhadap audio visual animasi, sebagian dari responden siswa menyatakan bahwa produk Animasi “Keteladanan Nabi Ibrahim dan Nabi Ismail” sangat diterima sebagai media pembelajaran dan siswa menyukai materi, mudah dimengerti materi dan lebih bersemangat dalam mempelajari materi sehingga mereka menilai muatan materi yang disajikan mudah untuk dipahami serta mudah digunakan kapan saja dan di mana saja. Hal ini selaras dengan pendapat Menurut Sudjana dan Rivai, Media audio visual diartikan sebagai kumpulan peralatan yang digunakan oleh guru ketika memberikan gagasan, konsep maupun pengetahuan yang nantinya bisa ditangkap oleh indra penglihatan maupun pendengaran. Jadi media ini sebagai penyalur informasi yang bisa diterima oleh indera penglihatan maupun pendengaran.

Penilaian yang diberikan siswa terhadap produk Animasi “Keteladanan Nabi Ibrahim dan Nabi Ismail” mendapatkan nilai yang sangat baik. Terdapat masukan dari siswa sebagai bahan evaluasi peneliti, terdapat responden yang memberi saran video animasi cenderung membosankan, karena gerakan tokoh yang ada sangat terbatas. Responden merasa lebih tertarik jika pembelajaran menggunakan media berbentuk animasi, dan siswa juga lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran. Materi yang digunakan juga harus disesuaikan dengan kompetensi dasar dan kurikulum. Penggunaan animasi juga menyesuaikan dengan kompetensi dasar siswa, sehingga siswa lebih merasa nyaman saat menonton video animasi ini.

Penelitian ini tentu masih terdapat beberapa keterbatasan dan kekurangan dalam proses implementasinya. Karna itu, implikasi dari penelitian ini diharapkan menjadi langkah perkembangan inovasi dalam pembelajaran agar lebih memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga siswa lebih dapat bersemangat dalam melakukan pembelajaran.

KESIMPULAN

Pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan dapat dilakukan dengan berbagai macam cara, mulai dari memanfaatkan platform yang ada untuk dijadikan sebagai bahan media pembelajaran, seperti memanfaatkan platform youtube, google classroom dan lainnya. Pengembangan penggunaan audio visual animasi dalam pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster merupakan sebuah terobosan yang dapat dimanfaatkan oleh tenaga pendidik dalam pembuatan media pembelajaran yang nantinya akan disajikan kepada siswa di kelas, seperti yang kita ketahui perkembangan dan kemajuan Teknologi menciptakan banyak sekali aplikasi yang memudahkan manusia untuk membuat kebutuhan digitalnya, hal ini dapat dimanfaatkan oleh tenaga pendidik dalam membuat media pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi kinemaster untuk menciptakan media pembelajaran yang berbasis audio visual.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media audio visual animasi ini memberikan semangat belajar siswa, dan agar siswa lebih dapat mempelajari kisah-kisah para nabi. Dengan adanya video animasi menggunakan Aplikasi Kinemaster sebagai media pembelajaran menjadikan solusi bagi guru dan siswa untuk menanamkan nilai-nilai kebudayaan dalam perspektif islam di zaman sekarang. Aplikasi ini juga mendapatkan respon yang baik dari guru dan juga siswa saat peneliti melakukan uji coba. Siswa sekolah dasar tentu tentu menyukai hal-hal menarik seperti video animasi yang disajikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Burhanuddin. *Pendidikan Keimanan*. Banjarmasin: Antasari Pers, 2008.
- Amzah, Siti. "Penggunaan media lingkungan untuk meningkatkan keterampilan menulis kalimat berita transitif bahasa Indonesia di kelas II SDN Arjosari 1 Malang." Universitas Negeri Malang, 2012.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada, 2011.
- Asy'Arie, Musa. *Manusia Pembentuk Kebudayaan dalam Al-Qur'an*. Yogyakarta: Lesfi, 1992.
- Hidayat, Wahyudi. "KISAH NABI IBRAHIM AS DALAM AL-QUR'AN (Kajian Nilai-Nilai Teologi Moralitas Perspektif Buya Hamka)." Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2015.
- Khaira, Hafizatul. "Pemanfaatan aplikasi kinemaster sebagai media pembelajaran berbasis ICT." Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3*, 39–44. FBS Unimed Press, 2021.
- Manan, Syaepul. "Pembinaan Akhlak Mulia Melalui Keteladanan dan Pembiasaan." *Jurnal Pendidikan Agama Islam-Ta'lim* 15, no. 1 (2017): 49–65.
- Mashuri, Delila Khoiriyah. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 5 (2020).
- Masruro, Lailatul, dan Ganes Gunansyah. "Penggunaan Media Cerita Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi IPS Kelas III SD YPI Darussalam Cerme-Gresik." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6, no. 2 (2018).
- Rahmatullah, Rahmatullah, Inanna Inanna, dan Andi Tenri Ampa. "Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva." *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 12, no. 2 (2020): 317–27.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sunami, Mayang Ayu, dan Aslam Aslam. "Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis zoom meeting terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 1940–45.
- Tim Prima Pena. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gita Media Press, 2018.
- West, Richard, dan Lynn H. Turner. *Pengantar Teori Komunikasi: Analisis Dan Aplikasi (Introducing Communication Theory: Analysis And Application)*. Jakarta: Salemba Humanika, 2017.