

Eksistensi Pengembangan Media Animasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0

Dedi Zulkarnain Pulungan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Graha Nusantara

Abstrak

Media pembelajaran merupakan salah satu, komponen penting dalam menciptakan situasi belajar dalam diri siswa. Media pembelajaran sebagai alat dalam menyampaikan informasi pembelajaran kepada siswa terus mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan teknologi dan Informasi. Salah satu media pembelajaran yang berbasis teknologi dan informasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah media animasi. Dengan animasi akan lebih menarik minat belajar siswa daripada penyampaian materi secara lisan atau dalam buku pelajaran yang bersifat statis.

kata kunci: media animasi pembelajaran bahasa Indonesia

A. Pendahuluan

Ilmu pengetahuan dan teknologi terus berkembang sehingga membawa dampak perubahan yang positif dalam dunia pendidikan. Tuntutan kebutuhan akan peningkatan mutu dan kualitas pendidikan pun semakin tinggi. Oleh sebab itu sumber daya manusia harus ditingkatkan seiring perkembangan teknologi dan informasi. Sani (2014:8) menyatakan bahwa pembelajar harus menguasai informasi, media, dan teknologi, yakni: 1) melek informasi; 2) melek media; dan melek TIK. Penguasaan ini akan membuat siswa siap menghadapi tantangan di masa depan.

Adapun tujuan belajar mengajar tersebut diupayakan pencapaiannya melalui kurikulum 2013 berorientasi pada revolusi industri 4,0. Pada dasarnya kurikulum 2013 merupakan penyempurnaan dari KTSP. Widyastono (2014:119) menyatakan bahwa kurikulum 2013 menekankan pada pengembangan kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik secara holistik atau seimbang pada semua mata pelajaran. Hal ini yang menyebabkan semua mata pelajaran memiliki kompetensi inti yang sama.

Selanjutnya, kurikulum 2013 telah menyuratkan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah berbasis teks. Melalui muatan berbasis teks, bahasa Indonesia diharapkan dapat menjembatani penggunaan bahasa dalam komunitasnya. Selain itu, Bahasa Indonesia tidak dipandang sekadar mengajarkan berbahasa tetapi sebagai alat mengaktualisasikan diri untuk menjawab fenomena yang terjadi di tatanan masyarakat. Kemudian bahasa menjadi alat untuk mengonsumsi pengetahuan bahasa dan akhirnya menuntut peserta didik untuk memproduksi teks bahasa.

Media pengajaran yang diharapkan adalah media yang dapat memberikan deskripsi penjelasan dari pelajaran abstrak menjadi bersifat konkrit. Pelajaran yang dibuat visualisasinya ke dalam bentuk gambar animasi lebih bermakna, menarik, lebih mudah diterima, dipahami, dan lebih dapat memotivasi. Menurut Lee & Owens (2004: 127) penggunaan animasi dan efek khusus sangat bagus dan efektif untuk menarik perhatian peserta didik dalam situasi pembelajaran baik permulaan maupun akhir rangkaian pembelajaran. Kegitatan ini membutuhkan bantuan teknologi yakni komputer dan internet.

Dengan kemajuan teknologi komputer tentunya memberikan kemudahan bagi guru dalam menyiapkan media pembelajaran, khususnya media animasi. Namun kenyatannya masih terbatasnya penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran, karena memerlukan keahlian khusus.

Media animasi yang merupakan bahan dari teknologi multimedia dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pengajaran dan dijadikan lingkungan belajar yang efektif. Perkembangan media animasi semakin hari semakin berkembang. Bahkan, saat ini di dunia internet banyak tersedia web yang menyediakan pembuatan gratis media animasi. Salah satu media animasi yang gratis dan mudah diakses adalah “Powtoon”. Powtoon merupakan layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *time line* yang sangat mudah.

Hal ini tentu saja membawa pembaruan dalam dunia pembelajaran. Media animasi dapat disajikan sebagai media pembelajaran. Dalam hal ini peran guru yang diandalkan agar media tersebut dapat dimaknai siswa. Tidak hanya guru yang harus membuat media animasi. Lebih baik melibatkan siswa dalam proses pembuatannya. Keterlibatan siswa diharapkan membawa perubahan pada hasil belajarnya. Apalagi melihat aktivitas siswa saat ini, mereka cukup cerdas dalam penggunaan teknologi internet dan dapat mengeluarkan kreativitas yang mereka miliki.

B. Pembahasan

Apabila dilihat dari segi etimologi, kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan jamak dari medium. Menurut Miarso (2004:457) media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar, seperti buku, film, kaset dan sebagainya.

Selanjutnya, Susilana dan Riyana (2008:6) menyatakan bahwa media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Media dicontohkan seperti film, televisi, diagram, bahan cetak, komputer dan instruktur.

Media sebagai bagian dari sistem pengajaran mempunyai nilai-nilai praktis berupa kemampuan untuk: (a) membuat konkrit konsep abstrak; (b) membawa objek yang berbahaya atau sukar didapat dalam lingkungan belajar; (c) membawa objek yang terlalu besar; (d) mengamati gerakan yang terlalu cepat; (e) memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan lingkungannya; (f) membangkitkan motivasi belajar; (g) memberi kesan perhatian individual untuk seluruh anggota kelompok belajar; (h) menyajikan informasi: belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan; (i) menyajikan pesan atau informasi belajar secara serentak; (j) mengontrol arah maupun kecepatan belajar siswa.

Miarso (2004:462) juga menambahkan bahwa ada tiga kategori utama sebagai bentuk media pembelajaran itu. Pertama, media yang mampu menyediakan informasi, karena itu disebut sebagai media penyaji. Kedua, media yang mengandung informasi disebut media objek. Ketiga, media yang memungkinkan untuk berinteraksi disebut media interaktif.

Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi karena ia langsung berhubungan dengan benda, kejadian dan keadaan sebenarnya, siswa aktif bekerja sendiri, mengalami sendiri dan memecahkan masalah sendiri. Pengalaman tiruan melalui kejadian-kejadian tiruan sebenarnya dengan proses penciptaan kembali karena sulit di dapat bendanya atau terlalu kecil, besar dan jauh untuk diamati.

Untuk dapat menjamin efektivitas media dalam proses pembelajaran ada enam langkah yang sistematis, yaitu : (a) *analysis learner* maksudnya : menganalisa peserta pembelajaran. Harus mengenal peserta didik agar pengajar dapat memilih media yang tepat agar tercapai pengajaran; (b) *state objectives* adalah: keadaan yang harus dilakukan untuk mendapatkan rumusan tujuan pembelajaran yang spesifik. Tujuan ini dapat diturunkan dari

silabus, kurikulum, *text book* atau pengembangan instruktur. Dalam hal ini harus jelas. Apa yang ingin dicapai oleh peserta didik, termasuk kondisi apa yang memungkinkan pencapaian tujuan; (c) *select methods and materials* maksudnya: jika sudah mengenal peserta dan mengetahui tujuan, maka dapat dipastikan di mana titik pangkal (kondisi pengetahuan skill dan *attitude*) dan titik akhir. Tugas selanjutnya adalah membuat jembatan yang menghubungkan kedua titik tersebut dengan cara memilih metode dan format media yang relevan terhadap bahan ajar; (d) *utilize media and material* adalah: merencanakan bagaimana penggunaan bahan ajar pada implementasi pilihan metode pembelajaran; (e) *require learner participation* adalah: agar lebih efektif, ditumbuhkan partisipasi aktif dari peserta pembelajaran; (f) *evaluation and revise* adalah: setelah pembelajaran sangat penting dilakukan evaluasi untuk memperoleh gambar yang menyeluruh.

Tingkat keabstrakan pesan akan semakin tinggi karena pesan itu dituangkan ke dalam lambang-lambang seperti: bagan, grafik, atau kata. Jika pesan terkandung dalam lambang-lambang seperti itu, indra yang dilibatkan untuk menafsirkannya semakin terbatas, yakni indra penglihatan atau indra pendengaran. Meskipun tingkat partisipasi fisik berkurang, keterlibatan imajinatif semakin bertambah dan berkembang. Sesungguhnya pengalaman konkrit dan pengalaman abstrak dialami silih berganti. Prestasi belajar dari pengalaman langsung mengubah dan memperluas jangkauan abstraksi seseorang, dan sebaliknya kemampuan interpretasi lambing kata membantu seseorang untuk memahami pengalaman yang dialaminya yang di dalamnya ia terlibat langsung.

Susilana dan Riyana (2007: 9) menambahkan kegunaan media yakni: (1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas; (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra; (3) menimbulkan gairah belajar; (4) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditorial dan kinestetiknya. Selain itu kontribusi media pembelajaran adalah: (1) penyampaian pesan dapat lebih terstandar; (2) pembelajaran dapat lebih menarik; (3) pembelajaran dapat lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar; (4) waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek; (5) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan; (6) proses pembelajaran dapat dilakukan kapan pun dan dimanapun; (7) sikap positif siswa lebih meningkat; (8) peran guru lebih ke arah positif.

Secara teknik media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar yang dipahami sebagai segala macam sumber yang ada di luar diri seseorang (siswa) dan memungkinkan atau memudahkan terjadinya proses belajar, baik secara individual maupun kelompok. Dengan demikian kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa. Artinya, untuk beberapa hal media pembelajaran dapat menggantikan fungsi guru, terutama fungsi sumber belajar. Salah satu media yang dapat menjalankan fungsi tersebut adalah program multimedia komputer yang dalam hal ini adalah animasi komputer. Animasi merupakan salah satu multimedia interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan multimedia cocok untuk mengajarkan suatu proses atau tahapan.

Selanjutnya, pemanfaatan multimedia dalam pendidikan biasanya menggunakan perangkat lunak atau *software*. *Software* yang paling tersohor misalnya Macromedia Flash, adobe image ready, power point, dream weaver dan *software* animasi lainnya. Dengan berbagai perkembangan pada *software* dan sejumlah *hardware* penunjangnya telah menyebabkan terjadinya perubahan besar pada *trend* metode mengajar dengan multimedia saat ini.

Teknologi informasi dan komunikasi terus mengalami perkembangan setiap detik. Berbagai macam perangkat lunak (*software*) bertebaran dari yang instant sampai yang kompleks dan dari yang gratis sampai yang komersil. Sebuah komunitas pemerhati perangkat lunak seperti "Formulasi" merupakan salah satu faktor yang akan ikut berperan dalam menumbuhkembangkan penggunaan *software* secara maksimal dengan saling

berbagi informasi dan pengetahuan. Hal ini merupakan salah satu alasan yang kuat bahwa manusia harus bisa mengalahkan teknologi, yang berarti ketrampilan kita (bersama) dalam memaksimalkan penggunaan sebuah software lebih diutamakan daripada kemampuan software itu sendiri. Untuk itu seorang guru tidak hanya dituntut selektif dalam memilih software tetapi juga kreatif dalam mengembangkan penggunaannya agar lebih bermanfaat bagi sesama guru dan siswa. Sebatang lidi tentu belum dapat digunakan untuk menyapu bersih, satu software tidaklah cukup untuk memenuhi kebutuhan kita dalam pembelajaran di kelas. Seperti halnya software presentasi yang menjadi idola kita yaitu Powerpoint. Sebagai alternatif terdapat juga beberapa software seperti Aura 3d Presentation, Prezi, dan PowToon yang tidak kalah hebatnya.

C. Simpulan

Media animasi adalah salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar di era revolusi industri 4,0. Melalui media, proses penyampaian materi akan lebih terinternalisasikan di dalam diri siswa. Penggunaan media belajar ini dianggap penting dalam meningkatkan keberhasilan belajar siswa karena dapat mempengaruhi daya ingat, daya pendengaran dan adanya penglihatannya sehingga mereka dapat lebih mudah dalam memahami materi yang telah disampaikan.

Untuk itu pengadaan media pembelajaran terlebih dalam pembelajaran bahasa Indonesia semestinya adalah hal yang harus ada dalam rangka tercapainya tujuan pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia oleh guru harus terus dikembangkan dengan mengembangkan media yang kreatif sesuai dengan kriteria dan tujuan pembelajaran.

Daftar Rujukan

- Lee, W. W & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-based instruction design: computer-based-training, web-based training, distance broadcast training, performance-based solution*. New York: Pfeiffer.
- Miarso, Y. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Pranada Media.
- Mujiono. 2009. "Model Pembelajaran Inkuiri Berbasis Portofolio dan Penggunaan Media Komputer Pada Pokok Bahasan Koloid Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa di SMAN Se-Kota Binjai, Tesis". Medan: Unimed.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Ciputat: Gaung Persada Press.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2014. *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Setiarini, Indah Wukir dan M. G. Santi Artini. 2013. *Cakap Berbahasa Indonesia 1 Kelas X SMA*. Bogor: Yudhistira.
- Setyosari, P. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Sugiyanto. 2010. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sukiyasa, Kadek dan Sukoco. 2013. "Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif". Volume 3, Nomor 1, hal.126-137, Februari 2013. Jurnal Pendidikan Vokasi.
- Susilana dan Riyana. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Widyastono, Herry. 2014. *Pengembangan Kurikulum di Era Otonomi Daerah: dari Kurikulum 2004, 2006, ke Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.