



**PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN
KETERAMPILAN MENULIS CERITA DI MADRASAH IBTIDAIYAH
NURUL ISLAM LUMAJANG**

**THE USE OF ANIMATED VIDEO MEDIA IN LEARNING STORY-WRITING
SKILLS AT MADRASAH IBTIDAIYAH NURUL ISLAM LUMAJANG**

Muhammad Abdul Halim Sidiq

Institut Agama Islam Syarifuddin Lumajang, Indonesia
dulhalim2528@gmail.com

Siti Rosidah

Institut Agama Islam Syarifuddin Lumajang, Indonesia
idasais99@gmail.com

Moch. Shohib

Institut Agama Islam Syarifuddin Lumajang, Indonesia
maddsho@gmail.com

Abstrak

The low learning quality and results can be caused by a lack of interest and attention of students to subjects. As an alternative solutions, effective and attractive learning media are needed, such as the learning media used by teachers in Mi Nurul Islam Selok Awar-Awar, Lumajang, East Java. That is an animated video to improve story-writing skills. This article is prepared with a qualitative approach and a field research type. This article examines the use of animated videos classified as audio-visual media in thematic learning of writing skills in Mi Nurul Islam Selok Awar-Awar, Lumajang Regency. In its implementation, the teacher applied four stages: the stage of learning preparation, the opening stage of learning, the core stage of learning and the learning closing stage.

Rendahnya kualitas dan hasil pembelajaran, dapat disebabkan oleh faktor kurangnya minat dan perhatian peserta didik terhadap mata pelajaran. Alternatif solusinya, dibutuhkan media pembelajaran yang efektif dan atraktif, seperti media pembelajaran yang

digunakan oleh guru di MI Nurul Islam Selok Awar-Awar, Lumajang, Jawa Timur. Yaitu video animasi untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita. Artikel ini disusun dengan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian lapangan. Artikel ini menelaah penggunaan video animasi yang tergolong media audio-visual dalam pembelajaran tematik keterampilan menulis cerita di MI Nurul Islam Selok Awar-Awar, Kabupaten Lumajang. Dalam implementasinya, guru menerapkan empat tahap: Tahap Persiapan Pembelajaran, Tahap Pembuka Pembelajaran, Tahap Inti Pembelajaran dan Tahap Penutup Pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Media Audio-Visual, Pembelajaran Tematik, Keterampilan Menulis Cerita, Video Animasi.

A. PENDAHULUAN

Secara definitif, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Departemen Diknas, 2003).

Secara spesifik, pendidikan dapat dilakukan melalui proses belajar seumur hidup. Yaitu belajar kapan saja dan di mana saja sesuai dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai (Suyono, 2015, p. 132). Oleh sebab itu, belajar dapat dilakukan secara kontekstual sesuai realitas yang terjadi di lingkungan sekitar. Selanjutnya, seseorang dikatakan telah belajar ketika terjadi perubahan pengetahuan, keterampilan dan sikap pada diri orang tersebut (Arsyidi, 2006, p. 4).

Secara umum, belajar dilakukan melalui proses pembelajaran yang melibatkan guru dan murid. Dalam hal ini, guru diharapkan mampu memanfaatkan alat-alat modern nan canggih, agar pembelajaran selalu relevan dengan perkembangan zaman (*up to date*), bukan ketinggalan zaman (*out of date*). Oleh sebab itu, guru perlu mengasah pengalaman seluas mungkin terkait penggunaan dan pengembangan media belajar.

Seiring perubahan global dan tuntutan kemajuan teknologi informasi yang semakin canggih, guru dapat memanfaatkan dan mengembangkan teknologi yang sesuai untuk pembelajaran. Misalnya, memanfaatkan

dan/atau mengembangkan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas (Sanaky, 2009, pp. 3-4).

Pentingnya media pembelajaran, tidak lepas dari realitas rendahnya kualitas dan hasil pembelajaran, dapat disebabkan oleh faktor kurangnya minat dan perhatian peserta didik terhadap mata pelajaran. Misalnya, guru menggunakan metode yang kurang tepat, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi membosankan (Mulyasa, 2017, p. 6). Agar lebih menarik, proses pembelajaran perlu didesain sedemikian rupa, sehingga peserta didik terlibat lebih aktif. Misalnya, guru menyajikan materi pelajaran melalui media pembelajaran yang dapat diamati oleh peserta didik; bahkan menerapkan metode pembelajaran yang dapat memberi pengalaman bagi peserta didik, seperti metode sosiodrama yang membuat peserta didik memiliki pengalaman dalam memerankan suatu adegan atau watak tertentu, sesuai tujuan pembelajaran (Arsyidi, 2006, p. 35).

Implikasinya, guru dituntut agar lebih kreatif dan inovatif dalam menyajikan pembelajaran, sehingga menarik minat dan perhatian peserta didik. Hal ini selaras dengan karakteristik pengembangan Kurikulum 2013 yang bertujuan menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif dan afektif; melalui penguatan sikap (tahu mengapa), keterampilan (tahu bagaimana) dan pengetahuan (tahu apa) yang mengintegrasikan dinamika kehidupan yang bersifat realistik dengan ilmu pengetahuan yang bersifat idealis (Trianto, 2017, p. 3).

Di tingkat Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI), guru dituntut menampilkan pembelajaran yang konkret terhadap peserta didik. Misalnya, guru menghadirkan kegiatan pembelajaran yang memadukan gaya belajar visual, auditori dan kinestetik, sehingga peserta didik dapat melihat, mendengar dan merasakan saat berlangsungnya pembelajaran di kelas (Hamalik, 1994, p. 105).

Artikel ini menyajikan contoh implementasi metode pembelajaran yang memadukan gaya belajar visual, auditori dan kinestetik, yaitu video animasi yang digunakan oleh guru di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurul Islam Selok Awar-Awar, Lumajang, Jawa Timur. Video animasi ini digunakan oleh guru untuk meningkatkan keterampilan peserta didik

dalam menulis cerita, terutama cerita terkait lingkungan sekitar. Karakteristik video animasi, dinilai dapat memudahkan peserta didik dalam menguasai keterampilan menulis cerita.

B. MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL

Media pembelajaran berupa video animasi, tergolong jenis media yang dapat dilihat atau didengar. Istilahnya, *Audio Visual Aids* (AVA) atau *Audio Motion Visual* (AMV). Yaitu media komunikasi yang mempunyai suara, gambarnya bergerak, serta dapat dilihat bentuk obyeknya. Jenis media ini dapat menyajikan dokumen yang menyerupai aslinya melalui monitor maupun proyektor. Media AVA atau AMV ini termasuk kategori media pembelajaran yang lengkap (Riyana, 2007, pp. 8-11).

Media pembelajaran audio-visual merupakan perpaduan yang saling mendukung antara suara (audio) dan gambar (visual), sehingga mampu menggugah perasaan dan pemikiran bagi peserta didik yang melihatnya (Renanto, 1982, p. 21). Lebih dari itu, penggunaan media audio-visual dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan ketertarikan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.

Secara umum, media pembelajaran apapun, termasuk media audio-visual, seharusnya memenuhi prinsip-prinsip penggunaan media dalam konteks pembelajaran berikut ini (Sanjaya, 2014, p. 75):

- a. Dapat mempermudah peserta didik dalam upaya memahami materi pelajaran
- b. Diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran
- c. Sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan
- d. Sesuai dengan minat, kebutuhan dan kondisi peserta didik
- e. Memperhatikan aspek efektivitas dan efisiensi
- f. Sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.

C. KETERAMPILAN MENULIS CERITA

Keterampilan adalah suatu kemampuan yang dimiliki seseorang dalam melakukan atau menghasilkan sesuatu. Keterampilan merupakan salah satu domain dalam kegiatan pembelajaran, di samping pengetahuan dan sikap (Hakim, 2009, p. 117). Sedangkan menulis adalah suatu kegiatan

menuangkan pikiran, perasaan dan pengalaman seseorang yang disampaikan kepada orang lain dalam bahasa tertulis (Fuad, 2012, p. 67). Adapun cerita, bisa berupa imajinasi terkait tokoh atau peristiwa tertentu; bisa pula berupa fakta yang benar-benar terjadi (Widagdho, 1994, p. 106).

Dengan demikian, keterampilan menulis cerita dalam artikel ini bermakna kemampuan yang dimiliki peserta didik dalam menuangkan pikiran, perasaan atau pengalaman dalam bentuk bahasa tertulis, melalui cerita yang bersifat imajinatif maupun faktual.

Keterampilan peserta didik dalam menulis cerita, dipengaruhi oleh fakto-faktor berikut ini: *Pertama*, Faktor Internal. Yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik. Faktor internal ini meliputi kesehatan, minat, bakat dan motivasi (Slameto, 1995, p. 54). *Kedua*, Faktor Eksternal. Yaitu faktor yang berasal dari luar peserta didik. Faktor eksternal ini meliputi: keluarga, sekolah dan masyarakat (Djaali, 2011, p. 99).

D. PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK KETERAMPILAN MENULIS CERITA

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang berawal dari satu tema atau topik tertentu, kemudian dielaborasi dari berbagai aspek atau gabungan mata pelajaran yang biasa diajarkan di sekolah. Pada dasarnya, pembelajaran tematik diterapkan pada kelas rendah tingkat awal, yaitu kelas I sampai kelas III SD/MI. Penerapan pembelajaran tematik ini, dinilai lebih sesuai dengan perkembangan fisik dan psikis anak pada usia tersebut (Kadir, 2014, p. 1). Dengan kata lain, pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menghubungkan berbagai kompetensi dari berbagai macam mata pelajaran ke dalam berbagai tema pembelajaran (Prastowo, 2013, p. 233).

Berikut ini hasil temuan terkait penggunaan video animasi dalam pembelajaran tematik menulis cerita di MI Nurul Islam Selok Awar-Awar, berdasarkan hasil observasi dan wawancara (Farida, 2020; Lilik, 2020):

1. Tahap Persiapan Pembelajaran

Pada tahap, guru melakukan hal-hal sebagai berikut:

- a. Memeriksa kelengkapan peralatan, seperti proyektor

- b. Mempelajari bahan pembelajaran yang akan disampaikan, baik berupa *slide* maupun video animasi
- c. Mempelajari isi *slide* sekaligus menandai bagian-bagian yang perlu atau tidak perlu disajikan dalam kegiatan pembelajaran
- d. Memeriksa kesesuaian isi *slide* dan video animasi dengan tema pembelajaran tematik.

2. Tahap Pembuka Pembelajaran

Agar pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan lancar dan efektif, guru melakukan beberapa aktivitas berikut:

- a. Mengatur posisi tempat duduk yang memungkinkan semua peserta didik dapat memperhatikan dengan jelas tayangan video animasi yang akan ditampilkan melalui LCD proyektor di depan kelas
- b. Mengemukakan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik
- c. Mengemukakan tugas-tugas apa yang harus dilakukan peserta didik, seperti tugas mencatat hal-hal yang dianggap penting dalam video animasi
- d. Meminta peserta didik agar mempersiapkan buku, alat tulis dan peralatan lain yang diperlukan.

3. Tahap Inti Pembelajaran

Pada tahap ini, guru memandu dan mengawasi proses pembelajaran melalui sejumlah kegiatan berikut:

- a. Menarik minat peserta didik untuk memperhatikan tayangan video animasi, seperti menggunakan video animasi yang umumnya menarik dan menyenangkan bagi peserta didik di kelas I s/d III tingkat SD/MI
- b. Menciptakan suasana yang menyenangkan bagi peserta didik, serta menghindari suasana yang menegangkan
- c. Mengawasi semua peserta didik, agar memperhatikan dengan seksama tayangan video animasi yang ditayangkan

- d. Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk secara aktif memikirkan lebih lanjut isi video animasi yang ditayangkan.

4. Tahap Penutup Pembelajaran

Seusai penayangan video animasi, guru memberikan tugas kepada peserta didik terkait materi pembelajaran yang disajikan pada video animasi, sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penugasan ini diperlukan untuk meyakinkan guru, apakah peserta didik sudah memahami materi pembelajaran yang disajikan pada video animasi tersebut, ataukah masih belum memahaminya. Selain itu, guru dan peserta didik melakukan evaluasi bersama tentang proses pembelajaran berbasis video animasi tersebut, sebagai bahan perbaikan untuk pembelajaran berikutnya (Sanjaya, 2006, p. 152).

Penulis menjumpai kelebihan dan kekurangan terkait penggunaan video animasi dalam pembelajaran tematik menulis cerita di MI Nurul Islam Selok Awar-Awar. Kelebihannya antara lain:

- a. Melatih peserta didik untuk mengembangkan daya imajinasi
- b. Membangkitkan motivasi belajar dan partisipasi aktif peserta didik saat pembelajaran
- c. Menyajikan pesan dan informasi secara serempak bagi seluruh peserta didik
- d. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
- e. Menyajikan materi pembelajaran secara efektif dan atraktif, yang sulit diraih jika menggunakan media lain.

Sedangkan kekurangannya antara lain: kapasitas daya listrik yang tergolong tegangan rendah; dan tidak semua peserta didik memiliki daya pikir yang memadai untuk menangkap pesan atau materi pembelajaran yang disajikan dalam video animasi tersebut.

E. PENUTUP

Pada tahun 2021, peserta didik di tingkat SD/MI diisi oleh generasi Z yang umumnya lahir pada tahun 1995-2015. Generasi Z yang sangat akrab dengan gawai, perlu difasilitasi dalam konteks pembelajaran di sekolah. Oleh sebab itu, penggunaan video animasi dalam pembelajaran tematik

terkait keterampilan menulis cerita yang diterapkan di MI Nurul Islam Selok Awar-Awar, selaras dengan karakteristik dan kebutuhan Generasi Z yang menjadi peserta didiknya.

Kata kuncinya, di samping melestarikan dan mengembangkan aspek kepribadian dan sosial yang terkait dimensi moral-spiritual, guru perlu mengembangkan aspek profesional dan pedagogik yang terkait dimensi pendidikan dan pembelajaran aktual di sekolah maupun di kelas. Salah satu target utamanya adalah mengembangkan keterampilan mengajar yang selaras dengan pembelajaran Abad 21 yang serba digital ini, agar pembelajaran senantiasa memenuhi standar relevan, efektif dan atraktif sebagaimana yang diamanatkan oleh Undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, Pasal 40, yang menyatakan bahwa pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban: a. menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis.

BIBLIOGRAFI

- Arsyidi, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen Diknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Djaali. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Farida. (2020, April 14). MI Nurul Islam Selok Awar-Awar. (M. A. Sidiq, Interviewer)
- Fuad, J. (2012). *Teori Praktik Tindakan Kelas*. Tulungagung: STAIN Tulungagung.
- Hakim, L. (2009). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Hamalik, O. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Kadir, A. (2014). *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Lilik. (2020, April 19). MI Nurul Islam Selok Awar-Awar. (M. A. Sidiq, Interviewer)
- Mulyasa, E. (2017). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Prastowo, A. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Yogyakarta: DIVA Press.

- Renanto, A. (1982). *Peranan Media Audio Visual dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sanaky, H. A. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Slameto. (1995). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2017). *Desain Pengembangan Kurikulum 2013 di Madrasah*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.
- Widagdhho, D. (1994). *Bahasa Indonesia: Pengantar Kemahiran Berbahasa di Perguruan Tinggi*. Jakarta: RajaGrafindo.