

4

by Rini D

Submission date: 31-Mar-2020 07:44AM (UTC+0200)

Submission ID: 1285982376

File name: 4._Media_Animasi_Interaktif.pdf (123.79K)

Word count: 2862

Character count: 18997

Media Animasi Interaktif untuk Meningkatkan Minat Baca Anak

Rini Damayanti, S.Pd.,M.Hum & Friendha Yuanta, S.Pd.,M.Pd

Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Pendidikan Guru Sekolah Dasar

FBS Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Email just_arinda@yahoo.com, www.friendha@gmail.com

Abstract

Indonesian language is the identity of the Indonesian nation. Indonesian lessons become a curriculum in primary education to higher education. The conventional learning system makes it difficult for students to understand the Indonesian language learning materials. In addition, students become less enthusiastic in learning because the learning process is only one way that is from the teacher who explained. Looking at the phenomenon, it takes an innovation in the process of learning Indonesian. The use of interactive educational media in the form of animation can be one way to increase students' reading interest and as a means of introducing information technology. Students can understand how to read the word or sentence Indonesian well and correctly. An attractive display with good visual audio is also one of the students' appeal. On the part of teachers, this interactive educational animation helps facilitate teachers in delivering Indonesian language material that is being discussed. The results to be achieved from making this educational media is improving the ability of students in reading and speak Indonesian well and correctly.

Keywords: animation, interactive, reading

Abstrak

Bahasa Indonesia merupakan identitas bangsa Indonesia. Pelajaran bahasa Indonesia menjadi kurikulum pada pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Sistem pembelajaran yang masih konvensional membuat siswa kesulitan untuk memahami materi pelajaran bahasa Indonesia tersebut. Selain itu, siswa menjadi kurang antusias dalam belajar karena proses pembelajaran hanya bersifat satu arah yaitu dari guru saja yang menerangkan. Melihat fenomena tersebut, diperlukan sebuah inovasi dalam proses belajar bahasa Indonesia. Penggunaan media edukasi interaktif berupa animasi dapat menjadi salah satu cara meningkatkan minat baca siswa serta sebagai sarana pengenalan teknologi informasi. Siswa dapat memahami cara membaca kata atau kalimat bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Tampilan yang menarik disertai audio visual yang baik juga menjadi salah satu daya tarik siswa. Di pihak guru, animasi edukasi interaktif ini membantu mempermudah guru dalam memberikan materi bahasa Indonesia yang sedang dibahas. Hasil yang ingin dicapai dari pembuatan media edukasi ini adalah peningkatan kemampuan siswa dalam membaca maupun berbahasa Indonesia dengan baik dan benar.

Kata Kunci: animasi, interaktif, membaca

Pendahuluan

Pada dekade saat ini, pembelajaran inovatif yang dapat membawa perubahan belajar pada peserta didik merupakan hal yang wajib dipelajari dan dimiliki oleh para pendidik. Pembelajaran konvensional telah usang dan dipandang sebagai sesuatu yang tidak menarik lagi dan tidak membuat peserta didik tidak nyaman. Peserta didik akan merasa senang dengan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan teknologi dan informasi yang terus berkembang. Sehingga, para pendidik perlu merancang suatu kegiatan belajar yang menarik bagi peserta didiknya. Animasi Interaktif merupakan satu alternatif yang dapat digunakan para pendidik dalam mewujudkan kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia yang menyenangkan.

Pesatnya perkembangan teknologi, komunikasi, dan informasi memberikan manfaat tersendiri bagi dunia pendidikan, dengan munculnya berbagai *software education tools*. Salah satunya adalah Animasi.

Pendidik yang memiliki kecakapan dalam mengoperasikan program animasi interaktif, maka diharapkan dapat menciptakan bahan ajar model pembelajaran sesuai dengan bidang pelajaran masing – masing yang disesuaikan dengan kondisi peserta didiknya sehingga akan membuat mereka gemar belajar dan tidak fobia terhadap pelajaran tertentu.

Bahkan, dengan program animasi itu, semudah anak-anak menyusun balok-balok mainan-semacam Lego-untuk membangun rumah mainan atau mobil-mobilan. Animasi bisa menyediakan balok-balok yang bisa disusun dengan mudah, lalu diberi perintah seperti : berjalan, tidur, main seruling, dan sebagainya. Karena kemudahannya itu, Animasi memang ditujukan untuk anak-anak, sehingga jika selama ini peserta didik hanya bermain game dengan komputer, mereka pun kini juga bisa belajar menggunakan game animasi interaktif. Hal ini merupakan sesuatu yang sangat baik untuk menyalurkan kreativitas peserta didik

dan bisa memberikan kesempatan pada mereka untuk belajar sekaligus bermain (*edutainment*).

Pada umumnya, peserta didik menyukai interaksi dengan objek secara aktif, tidak heran mereka cepat menyukai game di komputer. Bahkan banyak yang tertarik dengan komputer dimulai dengan memainkan game. Namun, sayangnya masih banyak orang tua atau pendidik yang belum mengarahkan ketertarikan ini menjadi sarana pembelajaran. Mirisnya, saat ini game lebih banyak digunakan hanya untuk bermain yang menghabiskan waktu saja bahkan game tersebut berisi hal-hal yang tidak edukatif dan merusak.

Pembahasan

1. Media Audio Visual (Animasi)

Menurut Wikipedia (2009) animasi atau lebih akrab disebut dengan film animasi adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak, dengan bantuan komputer dan grafika komputer, pembuatan film animasi menjadi sangat mudah dan cepat. Flash adalah alat untuk membuat web site yang interaktif dan web site yang dianimasikan. Animasi flash adalah gambar bergerak yang dibuat dengan menggunakan alat untuk membuat web site yang interaktif dan web yang dianimasikan.

Menurut Artawan (2010), ada tiga jenis format animasi yaitu animasi tanpa sistem kontrol misalnya untuk *pause*, memperlambat kecepatan pergantian *frame*, *zoom in*, *zoom out* dan lain sebagainya, animasi dengan sistem kontrol dan animasi manipulasi langsung, dimana guru dapat berinteraksi langsung dengan kontrol navigasi.

Media animasi termasuk jenis media visual audio, karena terdapat gerakan gambar dan suara. Menurut Sudrajat (2010), pembelajaran audio visual didefinisikan sebagai produksi dan

pemanfaatan bahan yang berkaitan dengan pembelajaran melalui penglihatan dan pendengaran yang secara eksklusif tidak selalu harus bergantung kepada pemahaman kata-kata dan simbol-simbol sejenis. ¹

Menurut Furoidah (2009), media animasi pembelajaran merupakan ¹ media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Media animasi pembelajaran dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan pun digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran.

2. Peranan Media Audio Visual (Animasi)

Menurut Hidayat (2010) manfaat secara umum, media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar ¹ interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci.

Menurut Hidayat (2010) manfaat media dalam pembelajaran, yaitu:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan. Setiap guru mungkin mempunyai penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu. Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada siswa secara seragam. Setiap siswa yang melihat atau mendengar uraian suatu materi pelajaran melalui media yang sama, akan menerima informasi yang persis sama seperti yang diterima oleh siswa-siswa lain. Dengan demikian, media juga dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa dimanapun berada.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Berbagai potensi

¹ yang dimilikinya, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Materi pelajaran yang dikemas melalui program media, akan lebih jelas, lengkap, serta menarik minat siswa. Dengan media, materi sajian bisa membangkitkan rasa keingintahuan siswa dan merangsang siswa bereaksi baik secara fisik maupun emosional. Singkatnya, media pembelajaran dapat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan.

- c. Proses belajar menjadi lebih interaktif. Jika dipilih dan dirancang ¹ secara baik, media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Tanpa media, seorang guru mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada siswa. Namun dengan media, guru dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya guru sendiri ¹ yang aktif tetapi juga siswanya.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga. Keluhan yang selama ini sering kita dengar dari guru adalah, selalu kekurangan waktu untuk mencapai ¹ target kurikulum. Sering terjadi guru menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan suatu materi pelajaran. Hal ini sebenarnya tidak harus terjadi jika guru dapat memanfaatkan media secara maksimal. Misalnya, tanpa media seorang guru tentu saja akan menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan suasana desa atau kota untuk membuat sebuah cerita pendek misalnya. Padahal ¹ dengan bantuan media visual, topik ini dengan cepat dan mudah dijelaskan kepada anak. Biarkanlah ¹ media menyajikan materi pelajaran yang memang sulit untuk disajikan

- oleh guru secara verbal. Dengan media, tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Dengan media, guru tidak harus menjelaskan materi pelajaran secara berulang ulang, sebab hanya dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar. Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan utuh. Bila hanya dengan mendengarkan informasi verbal dari guru saja, siswa mungkin kurang memahami pelajaran secara baik. Tetapi jika hal itu diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami sendiri melalui media, maka pemahaman siswa pasti akan lebih baik.
- f. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara lebih leluasa, kapanpun dan dimanapun, tanpa tergantung pada keberadaan seorang guru. Program pembelajaran audio visual, termasuk program pembelajaran menggunakan komputer, memungkinkan siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara mandiri, tanpa terikat oleh waktu dan tempat. Penggunaan media akan menyadarkan siswa betapa banyak sumber sumber belajar yang dapat mereka manfaatkan dalam belajar. Perlu kita sadari bahwa alokasi waktu belajar di sekolah sangat terbatas, waktu terbanyak justru dihabiskan siswa di luar lingkungan sekolah.
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber ilmu pengetahuan. Kemampuan siswa untuk belajar dari berbagai sumber tersebut, akan bisa menanamkan sikap kepada siswa untuk senantiasa berinisiatif mencari berbagai sumber belajar yang diperlukan.
- h. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. Dengan memanfaatkan media secara baik, seorang guru bukan lagi menjadi satu satunya sumber belajar bagi siswa. Seorang guru tidak perlu menjelaskan seluruh materi pelajaran, karena bisa berbagi peran dengan media. Dengan demikian, guru akan lebih banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian kepada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain-lain.
- Menurut Hidayat (2010), manfaat praktis media pembelajaran antara lain:
- a. Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit. Dalam membuat puisi hujan misalnya dapat dijelaskan melalui media grafis berupa simbol-simbol dan bagan. Demikian pula materi pelajaran yang rumit dapat disajikan secara lebih sederhana dengan bantuan media. Misalnya materi yang membahas rangkaian peralatan elektronik dapat disederhanakan melalui bagan skema yang sederhana dalam membuat sebuah tulisan artikel.
- b. Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu. Sesuatu yang terjadi di luar ruang kelas, bahkan di luar angkasa

dapat dihadirkan di dalam kelas melalui bantuan media. Demikian pula beberapa peristiwa yang telah terjadi di masa lampau, dapat kita sajikan di depan siswa sewaktu waktu. Dengan media pula suatu peristiwa penting yang sedang terjadi di benua lain dapat dihadirkan seketika di ruang kelas.

- c. Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia. Objek pelajaran yang terlalu kecil, terlalu besar atau terlalu jauh, dapat kita pelajari melalui bantuan media.

Demikian pula objek berupa proses/kejadian yang sangat cepat atau sangat lambat, dapat kita saksikan dengan jelas melalui media, dengan cara memperlambat, atau mempercepat kejadian. Misalnya, ketika anak berlari dengan sangat cepat, dapat dipelajari dengan cara memperlambat gerakan tersebut melalui bantuan media (*slow motion*). Media juga dapat menyajikan objek pelajaran berupa benda atau peristiwa langka dan berbahaya ke dalam kelas. Peristiwa terjadinya gerhana matahari total yang jarang sekali terjadi, dapat disaksikan oleh siswa setiap saat melalui media rekaman. Terjadinya gunung meletus yang berbahaya dapat pula disaksikan siswa di kelas melalui media. Informasi pelajaran yang disajikan dengan media yang tepat akan memberikan kesan mendalam dan lebih lama tersimpan pada diri siswa. Kemudian siswa pun dapat mengungkapkan gagasannya ke dalam sebuah tulisan.

- Menurut Nurhayati dan Sappe (2004), media pembelajaran berfungsi 1) memperjelas dan memperkaya/melengkapi informasi yang diberikan secara verbal. 2) meningkatkan motivasi, efektivitas dan efisiensi penyampaian informasi. 3) menambah variasi penyajian materi. 4) dapat menimbulkan semangat, gairah, dan

mencegah kebosanan siswa untuk belajar. 5) memudahkan materi untuk dicerna dan lebih membekas, sehingga tidak mudah dilupakan siswa. 6) memberikan pengalaman yang lebih konkret bagi hal yang mungkin abstrak. 7) memberikan stimulus dan mendorong respon siswa.

Kelebihan media animasi adalah penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, *image*, grafik, dan *sound* menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa. Selain itu, dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditori, maupun kinestetik. (Sudrajat, 2010).

- 1 Ada beberapa faktor yang mempengaruhi seorang guru atau pelatih dalam memilih dan menggunakan media audio-visual dalam menyampaikan informasi, pikiran dan pesan kepada anak didiknya, menurut Sadiman (2003:23) antara lain: 1) Media audio-visual mempermudah orang menyampaikan dan menerima materi, pikiran dan pesan serta dapat menghindarkan salah pengertian, 2) media audio-visual mendorong keinginan seseorang untuk mengetahui lebih lanjut informasi yang sedang dipelajarinya, 3) Media audio-visual dapat mengekalkan pengertian yang didapat, 4) Media audio-visual sudah berkembang di masyarakat.

3. Strategi Pembelajaran Interaktif

Strategi merupakan istilah lain dari pendekatan, metode atau cara. Di dalam kepustakaan pendidikan istilah-istilah tersebut di atas sering digunakan secara bergantian. Menurut Hasim (2008), istilah strategi secara harfiah adalah akal atau *rasa*. Sedangkan strategi pembelajaran diartikan sebagai urutan langkah atau prosedur yang digunakan guru untuk membawa siswa dalam suasana tertentu untuk mencapai tujuan belajarnya.

4. Kaitan Penggunaan Media Animasi
Strategi Pembelajaran Interaktif dan Minat Baca Siswa

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi

sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran. Melalui kemajuan tersebut para guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media komunikasi bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, akan tetapi juga bisa membuat proses pembelajaran lebih menarik. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi.

Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Artinya, materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal, artinya tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa, lebih parah lagi siswa sebagai penerima pesan salah menangkap isi pesan yang disampaikan. Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran (Sanjaya, 2007).

Strategi pembelajaran yang baik adalah yang mengandung kegiatan-kegiatan yang dapat membangkitkan motivasi siswa. Menurut Sutikno (2007), dalam belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai. Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Dan cara yang terbaik untuk membangkitkan motivasi siswa adalah dengan penggunaan media.

Film animasi merupakan salah satu media pengajaran yang dapat

digunakan untuk membantu dalam meningkatkan kosakata dan minat baca siswa. Film animasi merupakan media yang menyajikan pesan audiovisual dan gerak. Oleh karenanya, film memberikan kesan yang impresif bagi penontonnya. Media film ini pada umumnya disenangi oleh anak-anak karena karakter gambar animasi yang menarik. Hamalik (Arsyad, 2003 : 15) mengemukakan bahwa kelebihan penggunaan film animasi dalam proses pembelajaran dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari anak ketika bercakap-cakap, tanya jawab dan lain-lain, menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang bila dipandang perlu. Serta mendorong dan meningkatkan motivasi anak dalam menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya.

Ahli psikologi, Jerone Brunner (Prayitno, 1986 : 119) mengemukakan bahwa " jika dalam belajar anak dapat diberi pengalaman langsung melalui media, maka situasi pembelajarannya itu akan meningkatkan kegairahan dan minat anak dalam belajar". Penggunaan media yang tepat menjadi suatu kebutuhan yang tidak bisa diabaikan begitu saja dalam pembelajaran.

Gambar-gambar dan suara yang muncul pada film yang menampilkan tayangan cerita dalam bentuk animasi kartun juga membuat anak tidak cepat bosan, sehingga dapat merangsang anak mengetahui lebih jauh lagi serta anak-anak didorong untuk mengenal dan mengetahui manfaat teknologi, sekaligus merangsang minat mereka untuk belajar dan antusias terhadap cerita yang ditayangkan pada film animasi khususnya pada proses pembelajaran yang menunjang pada peningkatan kosakata anak.

Penggunaan media edukasi interaktif berupa animasi dapat menjadi salah satu cara meningkatkan minat baca siswa serta sebagai sarana pengenalan teknologi informasi. Siswa dapat

memahami cara membaca kata atau kalimat bahasa indonesia dengan baik dan benar. Tampilan yang menarik disertai audio visual yang baik juga menjadi salah satu daya tarik siswa. Di pihak guru, animasi edukasi interaktif ini membantu mempermudah guru dalam memberikan materi bahasa indonesia yang sedang dibahas. Hasil yang ingin dicapai dari pembuatan media edukasi ini adalah peningkatan kemampuan siswa dalam membaca maupun berbahasa indonesia dengan baik dan benar.

Jadi, berdasarkan pengalaman nyata pada anak didukung oleh pendapat para ahli tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa animasi dalam bentuk apapun dapat meningkatkan kemampuan berbahasa dan dapat membentuk karakter anak seperti karakter yang diinginkan sesuai dengan apa yang diajarkan.

Penutup

Media animasi sebagai perantara dalam proses pembelajaran, Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk suatu gerakan salah satu keunggulan animasi adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Dalam hal ini media ini digunakan dalam pembelajaran untuk membantu siswa agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan baik, serta menarik bagi siswa serta bisa membuat siswa termotivasi untuk lebih giat dalam proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Alwi, Hasan. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Grafindo Persada.
- Artawan. 2010. *Media Animasi*. Jakarta : Yrama Widya.
- Furoidah. 2009. *Animasi sebagai Media Pembelajaran*. Surabaya : Mentari Pustaka.
- Hidayati. 2010. *Penggunaan dan Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta : Yrama Widya.
- Nurhayati dan Sappe. 2004. *Strategi Belajar Mengajar*. Makassar : FMIPA UNM.
- Prayitno. 2008. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sadiman. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta : Grafindo Persada.
- Sanjaya. 2007. *Strategi Pendekatan Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Sudrajat. 2010. *Media Animasi Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sutikno. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Refika Aditama.

ORIGINALITY REPORT

25%

SIMILARITY INDEX

25%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

12%STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1**kamriantiramli.wordpress.com**

Internet Source

25%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 11%