

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
PADA MATA KULIAH KONSEP DASAR BAHASA DAN SASTRA
INDONESIA MAHASISWA UNIVERSITAS QUALITY
TEMA MENJAGA KEBERSIHAN DIRI SENDIRI GUNA
MENCEGAH PENYEBARAN COVID-19**

Gemala widiyarti, Hasni Suciawati, Siti Rakiyah

Dosen PGSD Universitas Quality Medan

E-mail: widiyartigemala@gmail.com, hasnisuciawati@gmail.com,
sitirakiyah09@gmail.com

Abstrak: Tujuan utama dari pembelajaran suatu bahasa salah satunya mempelajari mata kuliah konsep dasar pendidikan bahasa Indonesia yakni berperan penting dalam perkembangan intelektual dan emosional mahasiswa serta sebagai penunjang keberhasilan dalam mempelajari pelajaran yang lainnya. Pada mata pelajaran ini mahasiswa akan dibimbing oleh dosen bagaimana cara membuat *power point* dan diubah menjadi video animasi sebagaimana diketahui bahwa *power point* termasuk juga dalam media pembelajaran dan dalam video animasi ini akan bertemakan tentang cara menjaga kebersihan diri sendiri guna mencegah penyebaran virus corona atau covid-19. Video animasi yang dirancang bertujuan sebagai alat bantu belajar mahasiswa kelas 2A11 prodi PGSD Universitas Quality yang berkaitan dengan pentingnya menjaga kebersihan diri sendiri guna mencegah penyebaran covid-19. Dalam proses belajar mengajar, agar diperoleh hasil yang efektif diperlukan alat bantu atau media pendidikan. Fungsi media dalam pendidikan adalah sebagai alat peraga untuk menyampaikan informasi atau pesan-pesan khususnya dimasa pandemi ini untuk menyampaikan pesan menjaga kebersihan diri sendiri guna mencegah penyebaran covid-19.

Kata Kunci : *Konsep Dasar Bahasa Indonesia, Video Animasi*

A. Pendahuluan

Manusia adalah makhluk sosial, sehingga manusia perlu berinteraksi dengan manusia yang lainnya. Saat manusia membutuhkan aksistensinya diakui, maka interaksi itu semakin penting. Kegiatan berinteraksi ini membutuhkan alat, sarana atau media yaitu bahasa. Menurut Kridalaksana Bahasa adalah suatu sistem lambang bunyi yang bersifat arbitrer (mana suka) yang digunakan oleh kelompok masyarakat secara konvensional, untuk berkomunikasi, bekerja sama dan mengekspresikan diri. Pentingnya berbahasa Indonesia ditujukan agar para mahasiswa lebih menghargai bahasa Indonesia, serta mempunyai kemampuan yang baik dan benar sesuai dengan etika dan kesopanan. Bahasa yang baik berarti berbahasa sesuai dengan situasi dan

kondisi yang ada, sedangkan berbahasa yang benar berarti berbahasa sesuai dengan kaidah bahasa. Oleh karena itu para mahasiswa diharapkan bisa menggunakan bahasa Indonesia dengan tepat. Tujuan utama dari pembelajaran suatu bahasa salah satunya mempelajari mata kuliah konsep dasar pendidikan bahasa Indonesia yakni berperan penting dalam perkembangan intelektual dan emosional mahasiswa serta sebagai penunjang keberhasilan dalam mempelajari pelajaran yang lainnya.

Pada mata pelajaran ini mahasiswa akan dibimbing oleh dosen bagaimana cara membuat *power point* dan diubah menjadi video animasi sebagaimana diketahui bahwa *power point* termasuk juga dalam media pembelajaran dan dalam video animasi ini akan bertemakan tentang cara menjaga kebersihan diri sendiri guna mencegah penyebaran virus corona atau covid-19.

B. Kajian Pustaka

1. Pembelajaran

Sugandi¹ (2006: 9) menyebutkan bahwa pembelajaran merupakan suatu kumpulan proses yang bersifat individual, yang mengubah stimuli dari lingkungan seseorang ke dalam sejumlah informasi, yang selanjutnya dapat menyebabkan adanya hasil belajar dalam bentuk ingatan jangka panjang. Sedangkan menurut Anitah² (2011: 2.30) menyatakan pembelajaran merupakan suatu upaya untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang harus di kuasai siswa.

2. Materi Konsep Dasar Bahasa Dan Sastra Indonesia Di SD

Mata kuliah ini bertujuan untuk menjelaskan tentang konsep bahasa Indonesia meliputi kajian ilmu Fonologi, Morfologi, Sintaksis, dan Semantik sedangkan kajian sastra meliputi pendekatan pembelajaran jenis sastra di SD . Dalam penelitian ini , peneliti membahas pada materi pendekatan pembelajaran komunikatif dalam kajian sastra di SD, Agar tujuan akhir dari perkuliahan ini tercapai maka mahasiswa di tuntut untuk dapat kreatif dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya yang biasanya mahasiswa hanya membuat sebuah makalah dan persentasi menggunakan media powerpoint untuk mengemas pembelajaran sastra di SD. Namun dalam hal ini mahasiswa dapat merancang pembelajaran dengan mengaitkan ke situasi yang

¹Achmad, Sugandi, dkk., *Teori Pembelajaran*, (Semarang: UPT MKK UNNES, 2006)

²Anitah, W. Sri, *Strategi Pembelajaran di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011)

sedang terjadi pada saat ini, misalnya mahasiswa dapat mengaitkan ke covid 19 melalui media video animasi, dalam video animasi tersebut dapat mengajarkan kepada murid SD cara pola hidup sehat dan dapat mengajak murid SD mengatasi berbagai masalah untuk mencegah covid 19, dengan adanya video animasi tersebut maka murid SD merasa menyenangkan dan mudah memahami pembelajaran tersebut.

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan oleh dosen agar kegiatan belajar berlangsung secara efektif. Sadiman (2006: 7)³Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Menurut Briggs (dalam Sadiman 2006:6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Menurut Trianto (2010: 199)⁴ Media sebagai komponen strategi pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, dan materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar.

4. Media Power Point

Salah satu media pembelajaran adalah *power point*. Media *power point* adalah alat bantu presentasi, biasanya digunakan untuk menjelaskan suatu hal yang dirangkum dan dikemas dalam *slidepower point*. Sehingga pembaca dapat lebih mudah memahami penjelasan kita melalui visualisasi yang terangkum di dalam *slide*. Dengan media *power point* diharapkan semua materi yang disampaikan dosen bisa diterima oleh mahasiswa. Media *power point* memiliki keunggulan/kelebihan *power point* yaitu salah satu fitur menyediakan kemampuan untuk membuat presentasi yang meliputi musik yang memainkan seluruh presentasi atau efek suara untuk *slide* tertentu.

³Arief S. Sadiman, dkk. *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006),

⁴Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2010).

5. Media Video Animasi

Adapun manfaat video animasi adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat menampilkan secara visual baik dalam bentuk gambar atau animasi sebuah zat atau objek yang sangat kecil dan tidak mungkin dilihat dengan mata telanjang seperti bentuk ion, molekul, mikro organisme, sel dan lain-lain.
- 2) Dapat menampilkan secara visual dan audio dalam bentuk animasi, gambar atau video sebuah objek yang besar dan jauh seperti hewan buas, bentuk permukaan bumi (gunung, sungai dan lain-lain) dan benda luar angkasa (planet, satelit).
- 3) Dapat menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga dan lain-lain.
- 4) Dapat menyajikan bentuk animasi dan simulasi dari benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti bencana alam (gempa, gunung berapi) dan peristiwa perang.
- 5) Dapat menyajikan berbagai simulasi yang rumit dalam bidang ilmu pengetahuan dan bidang teknik yang apabila disimulasikan ke dunia nyata cukup mahal.
- 6) Dengan animasi, mahasiswa dalam belajar materi yang rumit menjadi lebih mudah dipahami dan dibayangkan. Animasi biasa berbentuk simulasi, eksperimen atau prosedur. Dengan animasi, mahasiswa mudah mengerti dan memahami suatu proses yang sulit diterjemahkan oleh teks dan gambar seperti proses pembelahan sel, proses kimiawi dan lain-lainnya.
- 7) Melalui video, siswa mampu mempelajari keadaan riil dari suatu proses, fenomena atau kejadian. Mahasiswa dapat melakukan *replay* pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih fokus. Hal ini sulit diwujudkan bila video disampaikan melalui media seperti televisi. Video mampu menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural (misal cara melukis suatu segitiga sama sisi dengan bantuan jangka).

6. Pencegahan Penyebaran Covid-19

Adapun upaya yang dapat dilakukan dalam mencegah peularan virus corona atau covid-19 ini antara lain:

- 1) Menjaga kesehatan dan kebugaran agar stamina tubuh tetap prima dan sistem imunitas / kekebalan tubuh meningkat.

- 2) Mencuci tangan dengan benar secara teratur menggunakan air dan sabun atau *hand-rub* berbasis alkohol. Mencuci tangan sampai bersih selain dapat membunuh virus yang mungkin ada di tangan kita, tindakan ini juga merupakan salah satu tindakan yang mudah dan murah. Sekitar 98% penyebaran penyakit bersumber dari tangan. Karena itu, menjaga kebersihan tangan adalah hal yang sangat penting.
- 3) Ketika batuk dan bersin, tutup hidung dan mulut Anda dengan tisu atau lengan atas bagian dalam (bukan dengan telapak tangan).
- 4) Hindari kontak dengan orang lain atau bepergian ke tempat umum.
- 5) Hindari menyentuh mata, hidung dan mulut (segitiga wajah). Tangan menyentuh banyak hal yang dapat terkontaminasi virus. Jika kita menyentuh mata, hidung dan mulut dengan tangan yang terkontaminasi, maka virus dapat dengan mudah masuk ke tubuh kita.
- 6) Gunakan masker dengan benar hingga menutupi mulut dan hidung ketika Anda sakit atau saat berada di tempat umum.
- 7) Buang tisu dan masker yang sudah digunakan ke tempat sampah dengan benar, lalu cucilah tangan Anda.
- 8) Menunda perjalanan ke daerah/ negara dimana virus ini ditemukan.
- 9) Hindari bepergian ke luar rumah saat Anda merasa kurang sehat, terutama jika Anda merasa demam, batuk, dan sulit bernapas. Segera hubungi petugas kesehatan terdekat, dan mintalah bantuan mereka. Sampaikan pada petugas jika dalam 14 hari sebelumnya Anda pernah melakukan perjalanan terutama ke negara terjangkit, atau pernah kontak erat dengan orang yang memiliki gejala yang sama. Ikuti arahan dari petugas kesehatan setempat.
- 10) Selalu pantau perkembangan penyakit Covid-19 dari sumber resmi dan akurat. Ikuti arahan dan informasi dari petugas kesehatan dan Dinas Kesehatan setempat. Informasi dari sumber yang tepat dapat membantu Anda melindungi diri Anda dari penularan dan penyebaran penyakit ini.

C. Metode Penelitian**1. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian di lakasanakan di Universitas Quality dan dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2019/2020. Untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam membuat media pembelajaran berupa video animasi.

2. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa kelas 2A11 Prodi PGSD Universitas Quality yang berjumlah 31 orang Tahun Pelajaran 2019/2020. Sedangkan yang menjadi objek penelitian ini adalah pembuatan media video animasi di kelas 2A11 Universitas Quality Tahun Pelajaran 2019/2020.

D. Hasil Dan Pembahasan**1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas 2A11 semester II prodi PGSD Universitas Quality pada semester genap pada tanggal 21 April 2020 tahun ajaran 2019/2020. Penelitian bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam pembuatan video animasi. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi dan studi pustaka. Deskripsi data hasil penelitian

2. Tujuan Pembuatan Video Animasi

Video animasi yang dirancang bertujuan sebagai alat bantu belajar mahasiswa kelas 2A11 prodi PGSD Universitas Quality yang berkaitan dengan pentingnya menjaga kebersihan diri sendiri guna mencegah penyebaran covid-19. Dalam proses belajar mengajar, agar diperoleh hasil yang efektif diperlukan alat bantu atau media pendidikan. Fungsi media dalam pendidikan adalah sebagai alat peraga untuk menyampaikan informasi atau pesan-pesan khususnya dimasa pandemi ini untuk menyampaikan pesan menjaga kebersihan diri sendiri guna mencegah penyebaran covid-19.

3. Perancangan Media Video Animasi

Dalam perancaangan media video animasi dilakukan beberapa tahapan yaitu:

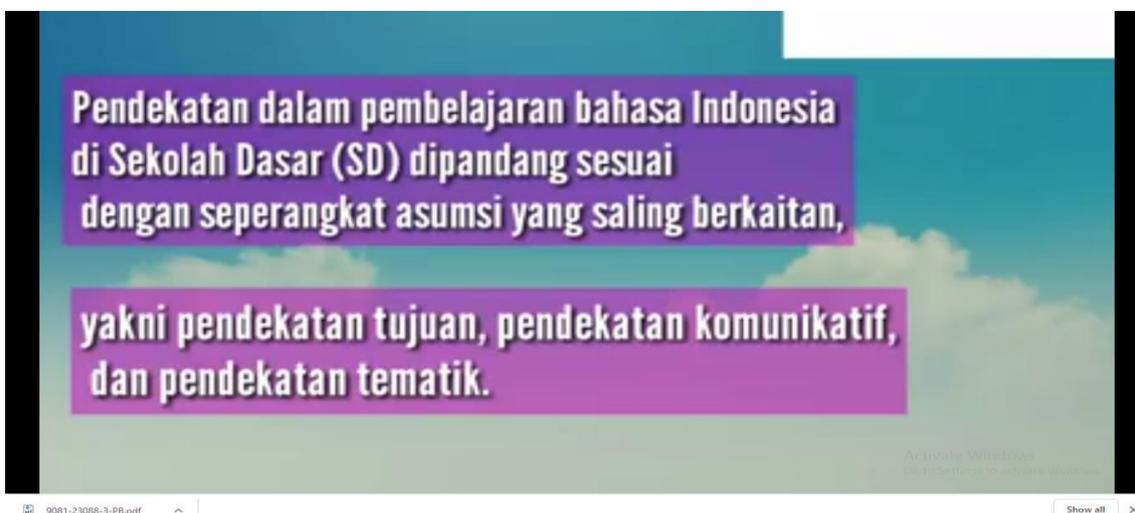
1) Pra Produksi

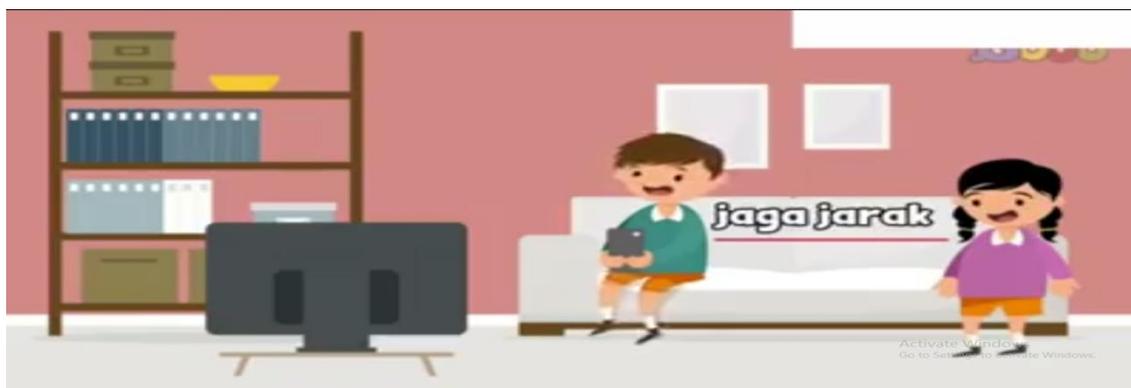
Hal-hal yang telah dilakukan dalam tahap pra produksi yang pertama yaitu mahasiswa diberikan tema yang bertemakan menjaga kebersihan diri sendiri guna mencegah penyebaran covid-19 kemudian mahasiswa menentukan

durasi, musik latar, disain teks (bentuk, ukuran, warna, dan letak) dan *background* untuk media video animasi. Langkah selanjutnya perencanaan, dalam proses perencanaan dilakukan pembuatan naskah, materi yang digunakan dalam media video animasi yaitu definisi pendekatan komunikatif terhadap pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia, kemudian setelah mahasiswa menemukan definisi tersebut mereka harus mengaitkannya dengan tema tentang menjaga kebersihan diri sendiri guna mencegah penyebaran covid-19.

2) Produksi

Pada tahap produksi hal yang harus dilakukan yaitu mulai mengubah materi dan tema yang sudah diberikan oleh dosen diubah ke dalam media *power point*. Video animasi yang digunakan adalah video animasi yang dibuat dengan mengkolaborasikan beberapa video unggahan dari *youtube* yang kemudian diolah dengan menggunakan aplikasi video animasi sehingga dihasilkan video animasi dengan cakupan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dapat menjadikan konsep-konsep pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia terlihat lebih nyata sehingga mahasiswa lebih semangat belajar





3) Pasca Produksi

Tahapan terakhir dari perancangan media video animasi ini adalah pasca produksi, pada tahap pasca produksi dilakukan editing dan evaluasi. Proses editing dilakukan pengolahan gambar, memberi efek suara dan musik kemudian dikemas menjadi suatu karya video. Proses evaluasi dilakukan dengan cara dosen memberikan kritikan serta saran terhadap media video animasi yang sudah dibuat oleh mahasiswa, misalnya dosen memberikan saran kepada mahasiswa agar membuat pesan tertulis dalam video lebih dipersingkat kembali, suara

narator lebih diperbesar agar terdengar jelas oleh *audience*, musik latar disesuaikan dengan tema dan lebih baik lebih ceria dan semangat.



"Pendekatan Komunikatif pada Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di SD"

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

dipersembahkan oleh :



Grace Paulin Ester Lase
Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan
Prodi PGSD

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

Dosen Pengampu :

Hasni Suciawati, M.Pd.

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

4. Tata Letak (Layout) Tulisan dan Gambar

Layout arti kata secara bahasa adalah tata letak atau penempatan menurut salah satu teorinya, *layout* adalah usaha untuk menyusun, menata atau memadukan unsur-unsur komunikasi grafis (teks, gambar, tabel, dll) menjadi media komunikasi *visual* yang komunikatif, estetik dan menarik (Hendratman,2014). Tata letak tulisan dan gambar dalam video dapat disesuaikan, pada saat layar sudah penuh dengan gambar, sebaiknya tidak ditambah tulisan. Hal tersebut dapat mengganggu tampilan video. Oleh karena itu, jika ingin menyertakan tulisan, maka gambar yang ditampilkan sedikit saja. Pada pembuatan media video animasi harus memperhatikan beberapa hal yaitu pesan yang simpel, mudah dimengerti, tidak terlalu vulgar, dan memperhatikan norma-norma yang ada. Bahasa yang digunakan non formal, tidak baku, mudah dimengerti dan dengan bahasa sehari-hari. Untuk kemasan video baiknya video dibuat dengan durasi 5-15 menit, gunakan musik latar yang ceria dan musik instrumental, warna background dan tulisan yaitu dapat disesuaikan dengan tema atau sasaran video, untuk warna tulisan dapat disesuaikan dengan warna background. Tata letak tulisan dan gambar pada video dapat disesuaikan, pada saat layar sudah penuh dengan gambar jangan berikan tulisan yang terlalu banyak

Daftar Pustaka

- Anang Nugroho. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Dengan Video Dan Animasi Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Pada Materi Perawatan Unit Kopling Siswa Kelas 2 Jurusan Teknik Kendaraan Ringan Smk Piri 1 Yogyakarta*. Yogyakarta : Skripsi UNY
- Anitah, Sri dkk. 2011. Strategi pembelajaran di SD. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sadiman, Arief S dkk. 2006. Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Raja Grafindo. Jakarta
- Sugandi, Achmad. 2006. Teori Pembelajaran. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Trianto. 2009. Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik. PT Prestasi Puastaka. Jakarta