

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MOTION COMIC
DAN EFEKTIVITASNYA DALAM PENYAMPAIAN
MATERI AKHLAK PADA SISWA SEKOLAH DASAR
NAMIRA MEDAN**

Gunawan, S.Pd.I., MA

Dosen Politeknik Negeri Media Kreatif, Medan- Indonesia

Email: gunawan@polimedia.ac.id, igunkc@blog-guru.web.id

Abstrak

Saat ini dunia anak-anak tidak luput dengan dunia animasi, penggunaan Media Pembelajaran berbasis animasi sangat diminati oleh kalangan siswa di usia sekolah mereka, tidak hanya animasi pembelajaran, komik berbasis cerita juga tidak luput dari aktivitas mereka. Pembelajaran Motion Comic juga saat ini sudah mulai tidak menjadi sesuatu hiburan yang aneh bagi dunia anak di usia sekolah dasar, banyak tontonan dan tayangan di media Youtube yang menyajikan Motion Comic dalam bentuk video. Hal ini yang membuat penulis untuk mencoba memadukan pembelajaran animasi dengan video yang akan menghasilkan Motion Comic dalam pembelajaran.

Pembelajaran Akhlak menggunakan Motion Comic akan menjadi sebuah daya tarik baru bagi siswa-siswi sekolah dasar dalam memahami materi pembelajaran, terutama pembelajaran Akhlak. Pembelajaran Akhlak dengan Motion Comic, apalagi diusia mereka sangat dekat dengan fasilitas yang mendukung dalam menyaksikan pembelajaran dengan Motion Comic, telepon genggam, komputer juga sudah tidak menjadi barang mewah disaat ini, ini lah menjadi factor utama penambahan media pembelajaran baru dalam dunia pendidikan.

Kata Kunci: *Motion Comic*, Pembelajaran Animasi, Akhlak

PENDAHULUAN

Motion comic adalah perpaduan antara komik cetak dan animasi dengan memberikan efek suara dan panel bergerak dari karya asli. *Motion comic* dipilih sebagai media karena memiliki ciri khas dan sesuatu yang baru untuk media pembelajaran Akhlak untuk anak SD Swasta Namira.

Motion comic berkembang tidak hanya sebagai komik yang berdiri sendiri melainkan bisa juga dipakai sebagai media promosi, media pendukung, seperti info

grafis, *opening* film/game, ataupun ilustrasi dalam sebuah film dokumenter. Hasil dari produk *motion comic* adalah video. Atau bisa juga berupa aplikasi interaktif. Beda *motion comic* dalam bentuk video dengan aplikasi interaktif terletak difitur navigasinya, dan perangkat untuk menjalankannya.

Menurut Mudlohir dan Rusydiyah (2016:155) Multimedia berasal dari kata multi yang berarti banyak atau berbagai dan kata media yang berarti alat untuk menyampaikan pesan. Oleh karena itu, multimedia berarti gabungan dari berbagai media seperti teks, grafik, audio, visual dan sebagainya dalam satu alat. Suatu alat bisa disebut system multimedia jika memenuhi persyaratan sebagai berikut:

- a. Alat tersebut harus mampu mengubah bentuk analog menjadi bentuk digital.
- b. Alat interaktif yaitu pengguna bisa mengubah tampilan sesuai dengan keinginan dan bisa memasukkan data-data sesuai kebutuhannya.
- c. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Melihat ciri-ciri tersebut maka media yang dikategorikan dengan multimedia adalah *computer*. Manfaat multimedia bagi pembelajaran adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar bisa dikurangi, kualitas belajar dapat ditingkatkan dan proses belajar dapat dilaksanakan dimana saja dan kapan saja. (Mudlohir dan Rusydiyah, 2016:155).

Multimedia mempunyai beberapa unsur yaitu sebagai berikut:

a. Teks

Menurut Barthes dalam Amertawengrum (2010), teks adalah permukaan fenomena karya sastra. Teks adalah kata-kata yang membentuk karya dan yang disusun dengan cara sedemikian rupa untuk membelokkan arti yang tetap dan seunik mungkin. Karena teks merupakan tenunan yang dijalin, teks sebagai jaringan, yang secara konstitutif berhubungan dengan tulisan, maka teks mempunyai fungsi menjaga tetapnya dan permanennya inskripsi yang ditulis agar ingatan terbantu. Selain itu, teks mempunyai aspek legalitas karena memiliki sifat yang tetap, tidak terhapus. Teks merupakan senjata melawan waktu, kelalaian, dan penipuan ujaran. Teks secara historis berhubungan dengan institusi: hukum, agama, kesusasteraan, dan pendidikan. Teks juga merupakan satu objek moral,

yang ditulis sejauh partisipasi dalam kontrak sosial. Teks menandai bahasa dengan satu atribut yang tidak dapat ditaksir, yang tidak menunjukkan dalam esensinya: keamanan. Hal itu dikarenakan bahwa pada dasarnya bahasa itu bergerak, demikian juga semantik. Teks bukan merupakan objek yang tetap, melainkan dinamis. Karena dinamis, teks baru hidup di dalam interaksi dan berada di tengah-tengah interaksi tersebut. Pengarang bukan lagi penentu makna dan kebenaran. Teks itu produk tulisan yang performatif dan menghasilkan sesuatu, aktifitas pembaca memperbanyak dirinya sendiri tanpa batas. Teks membuat celah pada tanda sehingga muncul berbagai-bagai arti. Oleh karena teks bukan objek yang stabil, maka kata teks tidak menjadi suatu pokok yang padat dalam metabahasa. Secara umum, Mahsun (2014:15) dalam Agustina memetakan teks dengan diklasifikasikan atas teks tunggal/ genre mikro dan teks majemuk / genre makro. Istilah tunggal dan majemuk yang disematkan pada konsep teks tunggal dan teks majemuk beranalogi pada konsep tunggal dan majemuk dalam kalimat tunggal dan kalimat majemuk. Dengan kata lain, teks majemuk merupakan sebuah teks kompleks dengan struktur yang lebih besar dan tersegmentasi ke dalam bagianbagian yang dapat berupa bab, subbab, atau seksi, subseksi. Selanjutnya agar lebih jelas, diberikan uraian berdasarkan kedua jenis teks tersebut. Selanjutnya agar lebih jelas, diberikan uraian berdasarkan kedua jenis teks tersebut:

1. Teks Tunggal (Genre Mikro) Bahasa hanya muncul dalam proses sosial.
2. Teks Majemuk (Genre Makro) Teks majemuk merupakan teks kompleks dengan struktur yang lebih besar dan tersegmentasi ke dalam bagian-bagian yang dapat berupa bab, subbab, atau seksi, subseksi. Mahsun (2014) menjelaskan dalam teks semacam ini tergabung beberapa jenis teks berkelanjutan atau teks tunggal yang digunakan untuk mengisi bagian-bagian dari struktur teks tersebut.

b. Gambar

Gambar adalah sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan atau pikiran. Gambar-gambar yang digunakan sebagai media pembelajaran adalah lukisan, ilustrasi, iklan, kartun, potret. (Yuswanti, 2015).

Menurut Yuswanti (2015) media gambar adalah salah satu alat peraga yang efektif untuk menstimulasi dalam pembelajaran aspek berbicara. Sebelum media gambar digunakan sebagai sarana pembelajaran maka yang harus dipersiapkan adalah susunlah gambar dengan teratur agar mudah digunakan pada waktunya.

c. Animasi

Menurut Utami (2011) animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Salah satu keunggulan animasi dibanding media lain seperti gambar statis atau teks adalah kemampuannya untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. Hal ini terutama sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Menurut Mayer dan Moreno (2002) animasi memiliki 3 fitur utama yaitu:

- a. Gambar-animasi merupakan sebuah penggambaran.
- b. Gerakan-animasi menggambarkan sebuah pergerakan.
- c. Simulasi-animasi terdiri atas objek-objek yang dibuat dengan digambar atau metode simulasi lain.

Selama ini animasi digunakan dalam media pembelajaran untuk dua alasan. Pertama, untuk menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi. Animasi jenis ini biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak-gerak, animasi yang lucu, aneh yang sekiranya akan menarik perhatian siswa. Animasi ini biasanya tidak ada hubungannya dengan materi yang akan diberikan kepada murid. Fungsi yang kedua adalah sebagai sarana untuk memberikan pemahaman kepada murid atas materi yang akan diberikan. Artikel ini lebih memfokuskan pada fungsi yang kedua. (Utami,2011)

d. Video

Menurut Daryanto dalam Agustiningih (2012:86) video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran masal, individual, maupun berkelompok. Video juga merupakan bahan ajar noncetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung. Di samping itu, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran. Hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa, di samping suara yang menyertainya, sehingga siswa merasa seperti berada di suatu tempat yang sama

dengan program yang ditayangkan video. Diketahui bahwa tingkat retensi (daya serap dan daya ingat) siswa terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indra pendengaran dan penglihatan.

Video sebagai media pembelajaran memiliki karakteristik baik itu kelebihan maupun kekurangannya. Kelebihan dan kekurangan yang dimiliki bahan pembelajaran yang satu belum tentu sama dengan yang dimiliki oleh media pembelajaran yang lain. Kelebihan bahan pembelajaran video antara lain:

- 1) Merupakan media gerak perpaduan gambar dan suara;
- 2) Mampu mempengaruhi tingkah laku manusia melebihi media cetak;
- 3) Dapat digunakan seketika;
- 4) Dapat digunakan secara berulang;
- 5) Dapat menyajikan materi yang secara fisik tidak dapat dibawa ke dalam kelas;
- 6) Dapat menyajikan objek secara detail;
- 7) Tidak memerlukan ruang gelap;
- 8) Dapat menyajikan objek yang berbahaya;
- 9) Dapat diperlambat atau dipercepat;
- 10) Dapat digunakan untuk klasikal ataupun individual.

Bahan belajar video di samping memiliki kelebihan yang banyak juga memiliki keterbatasan. Keterbatasan yang dimiliki bahan belajar video antara lain:

- 1) Memerlukan dana yang relatif banyak/mahal
- 2) Memerlukan keahlian khusus
- 3) Sukar untuk direvisi
- 4) Memerlukan arus listrik.

Media video yang digunakan dalam penelitian ini adalah media video yang diambil dari youtube yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan pada siswa kelas VI.

e. Warna

Menurut Meilanie (2013) Warna adalah estetika yang penting, karena melalui warna itulah kita dapat membedakan secara jelas keindahan suatu objek. Warna dapat didefinisikan secara subjektif/psikologis yang merupakan pemahaman langsung oleh pengalaman indera penglihatan kita dan secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan. Secara objektif/fisik warna diproyeksikan dari panjang gelombang (wave length), dan panjang gelombang warna yang masih bisa ditangkap mata manusia berkisar 380-780 nanometer. Cahaya yang tampak oleh mata merupakan salah satu bentuk pancaran energi sempit dari gelombang elektromagnetik.

Warna diperlukan untuk menambah estetika suatu objek, baik secara subjektif maupun objektif. Sebelum pembahasan cara mengaplikasikan color wheel dalam berbusana, ada baiknya penulis menjabarkan pemahaman pembagian warna secara detail. Color wheel adalah dasar dari teori warna, yaitu sebuah bagan yang memetakan segala warna yang ada. Dalam color wheel tersebut dapat dilihat urutan warna yang berhubungan satu dengan lain secara harmonis. (Meilani,2013) Terdapat beberapa metode dasar dalam membuat warna pada komputer, yaitu:

- 1) Additive Color Metode additive color menciptakan warna dengan mengkombinasikan warna sumber cahaya dengan tiga buah warna utama yaitu merah, hijau, dan biru. Proses ini dapat terjadi pada Cathode Ray Tube (CRT), Liquid Crystal (LCD) dan layar plasma.
- 2) Subtractive Color Metode subtractive color menciptakan warna dengan mengkombinasikan warna media seperti tinta atau cat yang terserap sebagian besar dari cahaya spektrum warna kemudian yang lain direfleksikan kembali ke mata. Metode ini biasa digunakan dalam proses printing.
- 3) Computer Color Models Metode ini digunakan untuk menunjukkan warna-warna pada komputer, yaitu: RGB (Red Green Blue), HSB (Hue Saturation Brightness), HSL (Hue Saturation Lightness), CMYK (Cyan Magenta Yellow Black), CIE dan sebagainya.

Apa itu Motion Comic?

Motion comic adalah perpaduan antara komik cetak dengan animasi dengan memberikan efek suara dan panel bergerak dari karya asli. Motion comic dipilih sebagai media karena melihat dari psikologi anak pada umumnya yang memiliki ketertarikan lebih pada gambar dan cerita, sehingga nantinya dalam penyampaian pesan tidak bersifat menggurui sekaligus memberikan gambaran yang mudah dicerna oleh anak. Motion comic berkembang tidak hanya sebagai komik yang berdiri sendiri melainkan bisa dipakai juga sebagai media pendukung, seperti bumper event, opening film, info grafis, dan ilustrasi dalam sebuah film dokumenter. (Setiawan,2015)

Media *Motion Comic* sendiri merupakan percampuran dari animasi, dalam kasus ini teknis *motion graphic* dengan komik. Komik menyediakan cerita serta karakter dan aset visual, sedangkan *motion graphic* memberikan dampak baru bagi para pembacanya. Sedangkan untuk variabel balon kata, yang dalam beberapa kasus digantikan oleh suara manusia seperti animasi, masih diperdebatkan dalam arti baik atau tidaknya,

Ada pendapat yang menyatakan bahwa *Motion Comic* haruslah menggunakan balon kata, namun dalam beberapa kasus komik konvensional pun tidak menggunakan balon kata seperti yang diperdebatkan. Sehingga khusus untuk penyampaian dialog masih belum bisa dipastikan untuk menggunakan suara atau pun balon kata. Hal yang ditekankan disini adalah unsur gerakan yang ditambahkan di dalam komik merespon dengan kemajuan teknis pengerjaan komik konvensional yang menyediakan gambar-gambar yang diurutkan dalam panel, *Motion Comic* menggerakkan gambar di dalam panel tersebut sehingga satu panel dapat merangkum beberapa sekuens cerita (Rangga Priadinta,2014).

1.1 Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Media pembelajaran yaitu sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima agar penerima mempunyai motivasi untuk belajar sehingga diharapkan dapat memperoleh hasil belajar yang lebih memuaskan, sedangkan bentuknya bisa bentuk cetak maupun non-cetak. (Mudlofir dan Rusydah,2016)

Pertanyaan yang sering muncul adalah: apakah media sama dengan alat peraga? ada 2 pendapat tentang hal ini, yakni:

- a. Media dan alat peraga keduanya sama saja, keduanya sama-sama mempermudah penyampaian pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan.
- b. Media dan alat peraga adalah dua hal yang berbeda.

Alat peraga merupakan alat bantu bagi pengajar untuk menyampaikan pesan kepada anak didik. Dengan demikian, tanpa alat peraga pun pembelajaran tetap dapat berlangsung. Media merupakan saluran pesan dari sumber pesan kepada anak didik. Media dapat digunakan secara mandiri oleh anak didik dan media merupakan bagian integral pembelajaran. Artinya, tanpa adanya media, maka pembelajaran tidak dapat berlangsung secara inovatif. (Mudlofir dan Rusydyah,2016)

Pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran atau media, dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Fungsi media sebagai suatu komponen sistem pembelajaran, mempunyai fungsi dan peran yang sangat vital bagi kelangsungan pembelajaran, yang berarti media memiliki posisi yang strategis sebagai bagian integral dari pembelajaran. Integral dalam konteks ini mengandung pengertian bahwa media itu merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran. Tanpa adanya media, maka pembelajaran tidak akan pernah terjadi.

Sebagai komponen sistem pembelajaran, media memiliki fungsi yang berbeda dengan fungsi komponen-komponen lainnya, yaitu sebagai komponen yang dimuati pesan pembelajaran untuk disampaikan. (Mudlofir dan Rusydyah,2016)

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif yang menghasilkan data berupa data deskriptif, diperoleh dari data-data berupa tulisan, kata-kata dan dokumentasi yang berasal dari sumber atau informan yang diteliti dan dapat dipercaya. Pendekatan penelitian yang digunakan penulis yaitu pendekatan fenomenologi yang diarahkan untuk mendeskripsikan dan menganalisis secara mendalam mengenai Efektivitas Media Pembelajaran Motion Comic dalam

Penyampaian Materi Akhlak Pada Siswa Sekolah Dasar Namira Medan. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VI, guru, wali kelas, guru bidang studi. Beberapa pihak yang dijadikan sebagai subjek penelitian tersebut dianggap sebagai pihak yang mampu memberikan data dan informasi yang akurat terkait tujuan penelitian.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang dilakukan meliputi: a. Wawancara, teknik pengumpulan yang dilakukan melalui wawancara yaitu melakukan diskusi dan wawancara terhadap guru agama Islam untuk mengetahui materi lengkap tentang akhlak Rasulullah yang akan dibuat menjadi *motion comic*. b. Studi pustaka, dalam teknik ini yang dilakukan ialah melihat referensi dari buku agama Islam yang berkaitan dengan Akhlak serta melihat referensi video *motion comic* di Youtube, agar konsep clip yang dibuat menjadi lebih instant.

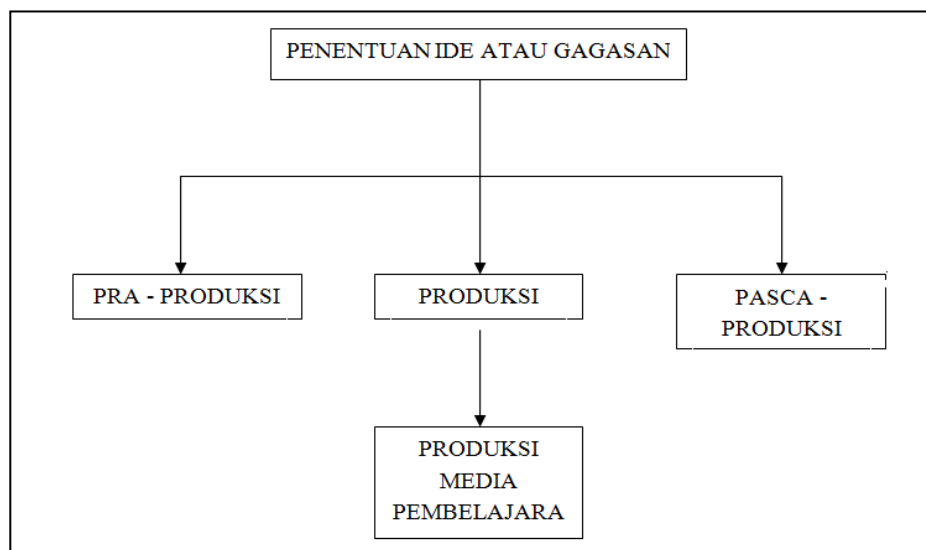
Analisis data dalam penelitian ini mengikuti konsep yang diberikan Miles dan Huberman, yaitu melakukan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Yang dimaksud dengan reduksi data dalam penelitian ini dilakukan dengan merekap hasil wawancara, pengamatan hasil pengumpulan dokumen yang berhubungan dengan fokus penelitian. Penyajian data dalam penelitian ini dituangkan dalam bentuk teks naratif, tabel, dan foto. Penarikan kesimpulan dalam penelitian ini akan dilakukan dengan cara mendiskusikan data-data hasil temuan di lapangan dengan teori-teori yang disajikan dalam bab kajian teori. Teknik keabsahan data pada penelitian ini meliputi derajat kepercayaan, derajat keteralihan, derajat kebergantungan, dan derajat kepastian. Derajat kepercayaan dilakukan dengan tiga kegiatan, yaitu: (1) Keikutsertaan peneliti sebagai instrumen penelitian dengan berusaha untuk mengumpulkan informasi dengan cara observasi, wawancara, dan memanfaatkan dokumentasi yang ada di SD Swasta Namira Medan; (2) Triangulasi, peneliti menggunakan bentuk triangulasi sumber dan waktu, dimana peneliti membandingkan data hasil wawancara kepada sumber (informan) yang berbeda, dan melihat pelaksanaan pendidikan di SD Swasta Namira Medan kelas VI dalam waktu yang berbeda; (3) Referensi, dilakukan dengan cara mengumpulkan data yang berhubungan dengan penelitian untuk menguji kembali data yang ada. Selanjutnya, derajat keteralihan dilakukan dengan cara mengamati dan mengumpulkan data yang ada di lapangan terkait dengan persepsi siswa kelas VI tentang pembelajaran akhlak dengan

motion comic. Derajat ketergantungan dan derajat kepastian dilakukan dengan cara melakukan diskusi dengan dosen pembimbing, secara bertahap mengenai konsep-konsep yang telah ditemukan di lapangan. Setelah penelitian dianggap benar, diadakan diskusi ilmiah secara terbatas dengan mengundang teman-teman sejawat, pembimbing, serta para pakar di bidang *motion comic*.

HASIL PENELITIAN

A. Rancangan Konsep

Dalam pembuatan perancangan *motion comic* sebagai media pembelajaran Akhlak untuk siswa kelas VI di SD Swasta Namira penulis melakukan rancangan konsep sebagai berikut:



Gambar. Rancangan Konsep

Seperti yang dilihat pada gambar 4.1, rancangan konsep diawali dengan penemuan ide atau gagasan dengan menetapkan tema dan tujuan dari media pembelajaran tersebut. Kemudian dilanjutkan dengan 3 tahap yaitu Pra-produksi, Produksi, Pasca-Produksi, lalu diakhiri dengan Produksi Media Pembelajaran.

B. Analisis Perancangan

1. Target Audience

Adapun desain karakter *motion comic* yang dibuat secara khusus kepada target audience yang akan melihat hasil karya ini dalam bentuk video singkat, dimana sasaran audience media pembelajaran ditujukan bagi pengguna sebagai berikut :

- a. Umur : 10 – 12 tahun
- b. Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- c. Latar Belakang Pendidikan : Sekolah Dasar (SD)
- d. Bahasa : Indonesia

2. Analisis Kebutuhan

Media pembelajaran yang dibuat penulis merupakan suatu media pembelajaran tentang Akhlak Rasulullah yang berbentuk video *motion comic*. Media pembelajaran ini dirancang untuk SD Swasta Namira Medan sebagai metode pengajaran, untuk meningkatkan daya tarik belajar siswa dalam proses belajar mengajar khususnya untuk mata pelajaran Agama Islam. Media pembelajaran ini bertujuan untuk mempermudah siswa dalam proses belajar, dimana selama ini penyajian materi tersebut hanya dijelaskan dan diucapkan secara lisan. Oleh sebab itu media pembelajaran ini disajikan dengan objek-objek yang menarik agar menambah kesan lebih menarik.

3. Analisis Kebutuhan

Perangkat yang digunakan penulis dalam pembuatan media pembelajaran ini terbagi menjadi 2, yaitu perangkat keras dan perangkat lunak. Berikut dibawah ini spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan penulis: Kebutuhan yang diperlukan untuk mendukung perancangan *motion comic* sebagai media pembelajaran ini sebagai berikut:

- a). *Hardware* (perangkat keras)
 - 1) Kertas HVS
 - 2) Pensil 2B
 - 3) Penghapus

4) Laptop dengan spesifikasi

Processor : intel core i3

Memory : 4 GB

Operating System (OS) : Windows 10

b). *Software* (perangkat lunak)1). *Adobe Photoshop CC 2017*

Merupakan software pendukung dalam pembuatan dan *edithing* desain karakter serta objek-objek yang dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran yang akan disimpan dengan format .jpeg atau .png.

2). *Adobe Premiere Pro CC 2017*

Digunakan untuk menggabungkan setiap scene gambar secara berurutan menjadi sebuah cerita serta menambahkan audio setiap karakter.

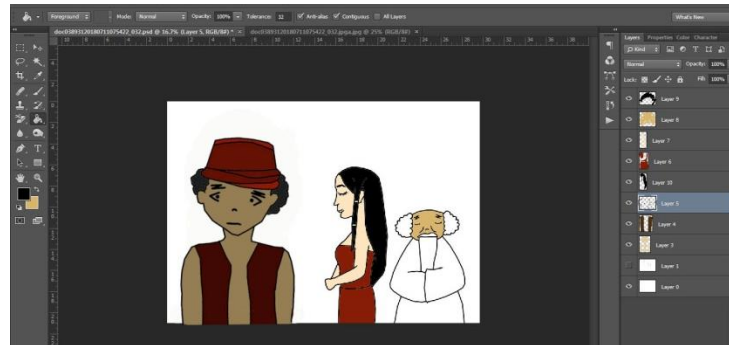
C. Pra Produksi

Pra-Produksi adalah tahapan yang paling penting dalam sebuah produksi video, yaitu merupakan semua tahapan persiapan sebelum sebuah produksi dimulai. Makin baik sebuah perencanaan produksi, maka akan memudahkan proses produksi video. Menentukan ide, pembuatan sinopsis dan storyboard. Berikut uraian Pra- produksi setelah selesai menentukan ide, pembuatan sinopsis, dan storyboard.

D. Produksi

Pada tahap produksi ini adalah upaya mengubah konsep dan rancangan pada praproduksi menjadi Media Pembelajaran. Dalam tahap produksi ini penulis melakukan pembuatan Media Pembelajaran secara berkala, mulai dari sinopsis hingga perancangan video yang menggunakan *software* Adobe Photoshop untuk mendesain dan memberikan warna serta efek pada objek dan menggunakan *Software* Adobe Premiere untuk menggabungkan beberapa foto dan menambahkan sound serta backsound pada gambar yang hasilnya akan menjadi sebuah video dan nantinya akan

digunakan sebagai media pembelajaran. Setelah pembuatan dan tahap produksi telah dilakukan maka selanjutnya penulis melakukan proses pascaproduksi.



Gambar. Pewarnaan Karakter

E. Pasca Produksi

Pasca-produksi dimulai dengan mengkomposisikan semua scene ke dalam *software Adobe Premiere Pro CC* menjadi sebuah video, kemudian dilanjutkan dengan pemberian audio atau efek suara dan latar music, dan terakhir semua digabung menjadi satu lalu di-render menjadi file video.

G. Pembuatan Media Pembelajaran Motion Comic dan Efektivitasnya Dalam Penyampaian Materi Akhlak Pada Siswa Sekolah Dasar Namira Medan.

1. Kondisi Sebelum Pembelajaran dengan *Motion Comic*

Mengenai Efektivitas Media Pembelajaran *Motion Comic* dalam Penyampaian Materi Akhlak Pada Siswa Sekolah Dasar Namira Medan, peneliti telah melakukan observasi terkait hal ini. Pelaksanaan pembelajaran di kelas ini hanya sekedar pelaksanaan belajar saja, interaksi yang melibatkan siswa dan guru dalam memahami materi Akhlak yang di sajikan guru pendidikan Agama Islam.

Dari informasi dan data yang di disampaikan oleh informan, bahwa pembelajaran yang dilakukan di kelas VI mengenai Akhlak Rasulullah sulit dipahami oleh siswa kelas VI, beliau mengatakan sebagai berikut:

Pembelajaran yang diselenggarakan dengan menggunakan metode dan cara yang ada tidak membantu pemahaman siswa dalam materi Akhlak, sebab keterlibatan siswa dalam memahami hanya dapat dilakukan di kelas, materi

yang mereka dapat dan pahami akan hilang ketika sampai di rumah, dikarenakan kalah dengan aktivitas mereka menggunakan Handphone.¹

Dari penjelasan di atas, menjelaskan kondisi pembelajaran dan pemahaman siswa sangat kurang, walaupun media yang telah digunakan berbasis IT. Hal ini dihadapkan juga dengan kecanduan anak – anak yang selalu aktif bersama handphone mereka.

Dewasa ini, seorang pelajar lebih banyak mengabdikan waktunya dengan *gadget* mereka ketimbang buku, hal ini menjadi perhatian serius oleh pihak sekolah dan orang tua. Ketergantungan terhadap *gadget* inilah yang mungkin menurunkan minat mereka dalam memahami pembelajaran.

2. Penerapan Pembelajaran dengan *Motion Comic*

Pembuatan *Motion Comic* selalu memerlukan *storyboard*, *Storyboard* merupakan sebuah rancangan pemikiran dari konseptor terhadap aplikasi yang akan dibuat, dengan tujuan agar memberikan garis besar dari aplikasi yang akan dihasilkan. *Storyboard* juga dapat dikatakan sebagai *konten visual* yang akan digunakan sebagai tata letak untuk sebuah gagasan dalam sebuah aplikasi.

Dalam proses pembuatan *Motion Comic* penulis menanyakan kepada guru bidang studi target apa yang akan dicapai dalam sebuah judul besar pembelajaran. Hal ini perlu dilakukan dalam merancang sebuah ide proses sebuah media pembelajaran. Dari hasil wawancara yang penulis lakukan informan member gambaran target sebagai berikut:

Saya sebagai pengapuh pembelajaran Agama Islam di Sekolah ini berharap ada media yang merangsang daya ingin tau siswa dan dapat diakses oleh mereka dimanapun mereka berada, sehingga pembelajaran dan pemahaman yang didapat oleh siswa melekat dan teraplikasi. Sehingga pemanfaatan fasilitas yang ada baik di sekolah dan di rumah tidak hanya untuk bermain, melainkan ada unsure pembelajaran.²

Dari pemaparan informan di atas, penulis berinisiatif melakukan perancangan media *Motion Comic* dalam pembelajaran berdasarkan target dan materi dari informan. Proses pembuatan memakan waktu 1 minggu sehingga mewajibkan penulis lebih fokus terhadap isi *content* yang diharapkan.

¹ Observasi I Pasca pemberian materi *Motion Comic*, 17 Februari 2019 Pukul 10.15 Wib.

² Wawancara dilakukan pada tanggal 1 Maret 2019, pukul 09.45 Wib.

Setelah proses pembuatan selesai, penulis melakukan analisa hasil penguasaan materi sebelum diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan *Motion Comic*, sehingga dapat menjadi pembanding jika diterapkan materi menggunakan *Motion Comic*. Dari hasil yang dilakukan oleh informan di dalam kelas, setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan *Motion Comic*, antusias para siswa pada awalnya beranggapan itu video, namun kenapa materinya sesuai yang dipelajari oleh mereka. Berikut pemaparan informan:

Pada dasarnya, pembelajaran yang saya lakukan sama, namun kali ini saya pakai atau gunakan media *Motion Comic* dalam materi pembelajaran, serta saya berikan kesempatan kepada mereka untuk memahaminya di rumah, tidak sulit dalam membagi, sebab setiap siswa memiliki email yang materinya saya kirim melalui email. Penugasan saya lakukan dalam pemahaman, yaitu melibatkan orang tua, saudara di rumah untuk handil dalam memahami materi akhlak, saya juga tugaskan kepada mereka untuk mencatat apa yang keluarga pahami dari materi akhlak yang dilakukan dengan *Motion Comic* tersebut. Hasilnya...sangat mengejutkan, Hampir rata-rata mereka cukup antusias dan paham terhadap materi, bahkan tidak sedikit dari mereka mengikuti gaya dialog yang terdapat di dalam media tersebut. Ini membuktikan media *Motion Comic* sangat membantu dalam pemahaman materi di pelajaran Agama Islam.³

Dari proses dan pemaparan informan di atas, menjelaskan bahwa media yang selalu mengikuti perubahan dan gaya objeknya selalu akan lebih mendapat respon yang baik, ketimbang melakukan pembelajaran yang seadanya.

H. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Perkembangan informasi dan teknologi berdampak kepada minat dan daya serap pembelajaran siswa, terlebih lagi tantangan yang dihadapi yaitu aneka permainan yang selalu menggoda siswa dalam *gadget* mereka di rumah, beberapa penelitian yang penulis dapat simpulkan bahwa, rata-rata anak dalam usia sekolah dasar mampu menghabiskan waktu lebih dari 15 jam dalam 1 hari melakukan aktivitas *gadget*, baik itu game, *chatting*, membaca berita lucu, menonton Youtube dan sebagainya, sehingga waktu mereka sangat terbuang dengan sia-sia.

³ Hasil wawancara terhadap informan pada tanggal 20 Maret 2019 pukul 10.45 Wib.

Sebuah penelitian yang di lakukan oleh Universitas Pendidikan Negeri Surabaya tentang dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak Usia 5-6 tahun memberikan dampak pada interaksi sosial anak, (Novita Sari, 2016) Mereka lambat laun telah melupakan kesenangan bermain dengan teman-teman seumurannya mereka maupun dengan anggota-anggota keluarganya. Hal itu tentunya akan berdampak buruk terhadap kesehatan maupun perkembangan tumbuh anak. Selain itu, terlalu lama menghabiskan waktu di depan layar gadget membuat interaksi sosial anak juga mengalami gangguan.

Di samping itu juga melakukan rekondisi pembelajaran, silabus dan target capaian dalam pembelajaran agama Islam sehingga dapat menyesuaikan kondisi siswa dan lingkungannya. Gunawan berpendapat bahwa Rekondisi Silabus pembelajaran merupakan panduan dalam menentukan arah proses pembelajaran yang akan dilakukan oleh seorang pendidik. Pendidikan agama Islam yang diharapkan dapat merubah perilaku seorang siswa dalam berperilaku di masyarakat tidak sejalan dengan kenyataan dengan jumlah jam pembelajaran yang di sediakan. Merubah akhlak mahasiswa tidak serta merta di harapkan penuh dari pengajar/ pengampuh matakuliah pendidikan agama Islam, melainkan seluruh pihak yang ada dalam organisasi lembaga pendidikan tersebut ikut bertanggung jawab dalam meningkatkan perilaku dan akhlak mahasiswanya (Gunawan G, 2018).

Fenomena kemajuan teknologi tidak dapat kita hindari, namun bagaimana kita melakukan penyesuaian, seorang pendidik harusnya lebih sigap dalam perubahan dan perkembangan siswa, baik dari segi IT maupun dari bidang minat dan bakat siswa. Hal ini akan berdampak guru dan pembelajarannya akan diminati dan pencapaian pembelajaran yang ditargetkan akan lebih tercapai

KESIMPULAN

Dewasa ini, perkembangan informasi dan teknologi yang kian cepat lajunya, tidak dapat dibendung dan dihindari, sebagai seorang pendidik yang bertanggung jawab merespon kebutuhan dan perkembangan pembelajaran seharusnya memiliki sikap

selalu mengasah ilmu dan teknologinya. Efek yang akan diterima dari respon terhadap kemajuan IT tersebut akan membawa seorang pendidik lebih respos dan menguasai serta tidak mati ede terhadap pembelajaran dan tantangan dari target pembelajaran. Banyak orang berpendapat informasi dan teknologi itu seperti pisau bermata dua, dan tergantung kepada siapa yang memegangnya, apabila dipegang dan ditangani oleh seorang pendidik, maka akan digunakan sebagai sarana untuk pembelajaran, namun sebaliknya apabila di gunakan oleh orang yang tidak baik, maka akan dilakukan juga kepada hal – hal yang tidak baik pula.

Pembelajaran dengan menggunakan *Motion Comic* seharusnya dilakukan oleh banyak guru, tidak hanya bidang studi agama, bidang studi bahasa Indonesia, IPA dan FISIKA dan bidang studi lainnya sangat berpotensi dilakukan, hasilnya akan lebih berpariasi dan menarik dalam proses pembelajaran, terlebih-lebih waktu anak saat ini lebih banyak dengan *gatgetnya* ketimbang bukunya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiningasih, 2015 “Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar” *Journal Pedagogia* 4, 1 55
- Agustina Sofia Eka, 2017 “Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks” *Aksara jurnal bahasa dan sastra* 19,1, 88-92
- Amertawengrum, 2010 “Teks dan Intertekstualitas” *Magistra* 73, 1-2.
- Echols, 2011 “Storytelling” *Aliyah* 11-19.
- Gunawan, G. (2018). REKONDISI SILABUS MATAKULIAH PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA PRODI DESAIN GRAFIS KONSENTRASI MULTIMEDIA POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF PSDD MEDAN. *JURNAL TARBIYAH*, 25(2).
- Meilani, 2013 “Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana” *Humaniora* 4, 1:327-328.
- Mudlohir, ali, 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Muhammad, Setiawan, 2015 “Perancangan Motion Comic Edukasi Pencegahan Bullying Untuk Anak Sekolah Dasar” UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta
- Pradinta, Rangga, 2014 “Perancangan Motion Comic Thandara dan Arsip Gundala” Jurnal Tingkat Sarjana Bidang Senirupa dan Desain 1 3
- Prana Indiyah, Amertawengrum, 2010. “Teks dan Intertekstualitas”, Magistra 73, 1-2
- Tsalits, Shofa, Farah, 2013 “Efektivitas Metode Storytelling Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam” Program Studi Psikologi Fakultas Dakwah Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya 17-19
- Utami, Dina, 2011 “Animasi Dalam Pembelajaran”, Majalah Ilmiah Pembelajaran 1, 7 44- 45
- Yuswanti, “Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV, Jurnal Kreatif Tadul ako Online 3, 4 192-196.