

Implementasi Video Animasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Tarigh di Satit Phatnawitya Thailand

Anisa Putri¹, Hasrian Rudi Setiawan², Rizka Harfiani³

^{1,2,3} Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

e-mail : annisaputri240400@gmail.com¹, hasrianrudi@umsu.ac.id²
rizkaharfiani@umsu.ac.id³

Abstrak

Video animasi adalah media pembelajaran atau dalam kegiatan belajar mengajar dengan menampilkan gambar hidup, yang apabila suatu materi pembelajaran dituangkan dalam bentuk audio visual (bergerak, berwarna dan bersuara) kemungkinan akan menarik minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga siswa akan termotivasi juga dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar tarigh. Berdasarkan latar belakang di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah implementasi video animasi bisa memotivasi siswa, serta untuk mengetahui apa faktor pendukung dan faktor penghambat serta solusinya. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan jenis penelitian studi kasus untuk mengetahui sebuah kasus untuk dikaji secara mendalam dan dideskripsikan secara rinci. Pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknis analisis data terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini yaitu video animasi dengan menggunakan layanan media streaming digital dalam pembelajaran tarigh sangat memotivasi siswa dalam memahami pelajaran tarigh.

Kata Kunci: Implementasi, Tarigh, Video Animasi

Abstract

Animated video is a learning media or in teaching and learning activities by displaying live images, which if a learning material is poured in audio-visual form (moving, colored and sound) is likely to attract students' interest in participating in the learning process so that students will also be motivated in participating in learning activities teach fare. Based on the background above, the purpose of this research is to find out whether the implementation of animated videos can motivate students, as well as to find out what are the supporting factors and inhibiting factors and their solutions. This study used descriptive qualitative method. This research uses a descriptive qualitative approach and is a case study research type to find out a case to be studied in depth and described in detail. Data collection is through observation, interviews and documentation. Data analysis techniques consist of data collection, data reduction, data presentation and conclusions. The results of this study are animated videos using digital streaming media services in tarigh learning which greatly motivates students to understand tarigh lessons. developing.

Keywords: Implementation, Tarigh, Animation Videos

PENDAHULUAN

Pada saat ini kita telah memasuki zaman yang identik dengan perkembangan teknologi dan informasi. Kemampuan teknologi dalam mengakses informasi yang tidak terbatas akan ruang dan waktu merupakan ciri dari era digital. Era digital sangat mempengaruhi kehidupan manusia dalam berbagai aspek kehidupan salah satunya adalah pendidikan (Afwan et al.,

2020). Untuk itu guru sangat dituntut untuk terus berinovasi dalam melakukan proses transfer ilmu dengan menyesuaikan teknologi digital yang sedang berkembang pada masanya.

Berkembangnya teknologi munculah berbagai macam bahan ajar baru yang semakin canggih, mulai dari bentuk bahan ajar cetak, lalu bahan ajar audio, hingga bahan ajar audio visual atau video. Dalam perkembangan tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar selalu mengikuti perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan. Pengajaran dengan menggunakan video bercirikan adanya pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti proyektor film, tape recorder dan proyektor visual lebar. Jadi pembelajaran melalui video adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui penglihatan dan pendengaran. Video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara, hal ini diungkapkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia. Media video merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak. Animasi merupakan satu bentuk tampilan bergambar yang paling menarik, yang berupa simulasi gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu objek. (Nurlani & Munawaroh, n.d.) Media video ini dapat menambah minat siswa dalam belajar karena dapat menyimak sekaligus melihat gambar. Perlunya media pembelajaran bagi peserta didik bukan saja dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang mereka miliki tetapi juga dapat menghasilkan keseragaman pengamatan, dapat membangkitkan keinginan dan aktivitas belajar, dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis berkaitan dengan pemahaman mereka, serta memberikan pengalaman yang menyeluruh dari yang konkrit sampai yang abstrak. (Prasetya et al., n.d.)

Saat ini perkembangan perangkat lunak multimedia berkembang dengan pesat baik dari segi penggunaan, ukuran, bahasa yang digunakan dan kompleksitasnya, namun sangat sedikit sekali pemanfaatan aplikasi multimedia dalam dunia pendidikan untuk mendukung sistem belajar mengajar di sekolah. Sehingga peserta didik/pelajar mempunyai asumsi khususnya mata pelajaran sejarah bahwa "belajar itu membosankan, belajar itu menghafal, belajar itu catat buku sampai habis", dan asumsi lain yang negatif dari pengertian belajar dan membaca buku. Sehingga banyak sekali kaum pelajar tidak memahami intisari dari materi pokok pelajaran yang diberikan oleh guru di sekolah. (Nuridin, n.d.)

Salah satu pendidikan yang harus terus diperhatikan dalam arus kemajuan teknologi digital adalah pembelajaran tarigh atau sejarah. Mata pelajaran ini adalah suatu disiplin ilmu yang sangat penting kaitannya dengan kehidupan. Yang menjadi masalah adalah pelajaran tarigh adalah pelajaran yang kurang diminati oleh Sebagian besar siswa karena dianggap hanya mengulang masa lampau yang tanpa disadari hal ini banyak memberikan dampak pada kehidupan yang akan datang untuk menjadi tolak ukur kemajuan. Namun, yang perlu dibenahi adalah bagaimana cara guru dalam menyampaikan pelajaran tarigh agar siswa dapat menerima dan memetic makna dari setiap peristiwa. Tidak hanya terpaku pada fakta masa lampau. Melalui imajinasi, peserta didik mendapatkan pembelajaran yang bermakna sesuai dengan tujuan pembelajaran sejarah.

Urgensi penggunaan teknologi informasi dalam inovasi pendidikan di era kekinian sangat penting dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, menarik dan menyenangkan, termasuk dalam pembelajaran sejarah. Namun nyatanya di era teknologi informasi abad 21 ini, tidak semua guru sejarah mengajar sejarah sesuai dengan tuntutan zaman. Guru tidak menggunakan teknologi informasi dalam proses pembelajaran secara optimal, dimana guru hanya memberikan sumber belajar tanpa melatih kemandirian belajar. Padahal penting sekali untuk menumbuhkan kemandirian belajar dengan meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan teknologi informasi dalam inovasi pendidikan pada pembelajaran sejarah. Motivasi belajar dari peserta didik juga berpengaruh terhadap hasil belajar mereka. Minat dan motivasi ini akan merangsang rasa ingin tahu peserta didik untuk mempelajari materi atau informasi sejarah. (Sulistia, n.d.)

Di zaman yang serba modern ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin maju dan mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu memahami, menguasai, serta

mampu menggunakan alat-alat yang tersedia dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran. (Saleh & Woro Andhini, n.d.)

Sejarah itu masa lampau, masa lampau tidak bisa menceritakan fakta tentang apa yang telah terjadi, manusialah yg mensejarahinya. Artinya, untuk membelajarkan sejarah tidak bisa hanya dengan mengandalkan 'benda mati'. Alat tidak bisa dijadikan patokan untuk mencapai tujuan pembelajaran, tetapi pendidiklah yang menjadi penentu apakah tujuan pembelajaran akan dapat dicapai dengan menggunakan alat bantu tertentu atau melalui cara mengajar yang tepat, serta "penggodokan" materi yang juga tepat. (Basri & Hastuti, n.d.)

Pembelajaran sejarah yang ideal perlu dilakukan yakni dengan cara memfasilitasi siswa agar dapat tercapai tujuan secara optimal. Beragam cara untuk memfasilitasi siswa yakni diantaranya peran guru yang baik dan fasilitas yang memadai. (Maslahah et al., n.d.)

Berdasarkan uraian diatas, mata pelajaran tarigh sangat memerlukan sentuhan media digital untuk dapat menarik minat siswa dalam belajar. Maka, pemilihan video animasi dalam pembelajaran tarigh yang inovatif diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara. Penelitian ini dilaksanakan pada salah satu sekolah SD di Thailand. Adapun subjek dalam penelitian adalah peserta didik kelas III dengan jumlah 20 siswa dan salah satu guru mata pelajaran sejarah. Tahapan pelaksanaan dalam penelitian ini adalah, (1) melakukan pengumpulan data observasi motivasi peserta didik dalam pembelajaran sejarah, metode dalam pembelajaran sejarah, media pembelajaran yang dipakai oleh guru sejarah, serta tanggapan peserta didik mengenai pengembangan media interaktif dalam proses pembelajaran agar mengetahui pelaksanaan dan media yang digunakan dalam pembelajaran sejarah selama ini, (2) melakukan wawancara guru mengenai pelaksanaan dan permasalahan pembelajaran sejarah yang dilakukan selama ini, (3) melakukan dokumentasi peserta didik yaitu Silabus, RPP, dan nilai hasil belajar, dan (4) melakukan interpretasi berdasarkan analisis permasalahan dan kebutuhan serta menarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Diera abad 21 kini digitalisasi sedang merambat pada seluruh aspek kehidupan. Maka, pada masa kini kita sangat dituntut untuk melakukan segala sesuatu menggunakan teknologi. Peran teknologi pada dunia pendidikan menjadi sangat penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan kata lain saat ini teknologi berperan sebagai media interaksi dan alat untuk transfer informasi terkait pembelajaran. (Nursobah, 2021)

(Rosita et al., 2020) Mengemukakan istilah media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan - bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media. Berdasarkan pendapat diatas secara umum media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Pembelajaran video animasi disebut juga dengan pembelajaran yang interaktif, yang mempunyai peranan penting dalam dalam proses kegiatan pembelajaran Karena dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam terhadap materi pembelajaran dan memberikan kesan mengurangi rasa bosan anak dalam belajar.

Dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, seorang guru harus mengetahui hal apa yang dapat membantu suksesnya kegiatan belajar mengajar di kelas, selain guru memahami materi yang akan disampaikan, guru juga harus menyiapkan media apa yang cocok untuk digunakan pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi dan dapat membuat siswa menjadi lebih senang dan termotivasi saat mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas. karena menjadi seorang guru

tidak hanya menyampaikan materi saja akan tetapi guru juga di tuntut untuk dapat menguasai beberapa hal yang dapat menunjang keberhasilan belajar mengajar.

Menurut penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa video animasi adalah kumpulan gambar yang disusun secara berurutan dan direkam menggunakan kamera untuk membuat gambar menjadi hidup dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Satit Pathnawitya demonstration school adalah sebuah sekolah dasar di negara Thailand yang berbasis islami dan menerapkan full day school. Sekolah ini memiliki fasilitas yang sangat mumpuni untuk mendukung tenaga pendidik dalam mengembangkan media media pembelajaran yang akan diterapkan. Salah satu fasilitas yang sangat mendukung jalannya kegiatan belajar mengajar berbasis digital ialah, setiap ruang kelas memiliki televisi untuk belajar dan bermain peserta didik.

Kelengkapan fasilitas ini dimanfaatkan oleh guru mata pelajaran tarigh untuk mengembangkan pembelajaran menggunakan video animasi untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran tarigh. Media video animasi digunakan dengan tujuan agar peserta didik menjadi lebih tertarik dalam kegiatan pembelajaran dan tidak mudah bosan.

Adapun hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru tarigh di Satit Pathnawitya Demonstration School mengenai pelaksanaan kegiatan Implementasi video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Tarigh beliau mengatakan bahwa.

“ oke, jadi begini karena disini saya memilih media video animasi pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam, karena menurut saya media ini dapat membuat siswa lebih minat dan lebih tertarik belajar tarigh, maka sebelum saya memulai pembelajaran saya akan mengarahkan siswa untuk memperhatikan penjelasan saya mengenai materi yang akan saya putar melalui video animasi, tujuannya agar siswa punya pandangan mengenai isi video yang akan saya putar, setelah mereka paham akan saya putar video mengenai materi tersebut dan siswa memperhatikan video tersebut, jadi kan dari pandangan yang saya jelaskan tadi setelah saya putar mereka jadi tau oh begini loh isi materinya kalo di peragakan dengan video animasi, setelah selesai di akhir pembelajaran ada beberapa pertanyaan yang saya ajukan untuk memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang di putar tadi dan di buat kan kesimpulan untuk mereka tulis.”

Dari hasil wawancara tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa dalam pelaksanaan implementasi video animasi pada mata pelajaran Tarigh sebelum kegiatan belajar mengajar menggunakan video animasi di mulai, guru menjelaskan terlebih dahulu mengenai materi yang akan di sampaikan melalui video animasi dan setelah kegiatan belajar mengajar menggunakan video animasi selesai guru akan membuat pertanyaan untuk memperkuat pemahaman siswanya.

Selain peneliti melakukan wawancara dengan guru Tarigh mengenai pelaksanaan implementasi video animasi, peneliti juga melakukan wawancara dengan salah satu siswa yang bernama Dana Samee berikut hasil wawancaranya.

“ kita masuk kelas itu baca doa dulu, lepastu teacher cakap nak belajar apo hari ni lalu idop televisi, lepastu teacher tanya-tanya kite.”

Dari hasil wawancara dan pengamatan peneliti di lapangan dapat di simpulkan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar di kelas menggunakan media video animasi seorang guru tidak hanya menyampaikan materi begitu saja dengan memutar video animasi akan tetapi sebelum kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan video animasi ini guru terlebih dahulu menjelaskan materi yang akan di sampaikan melalui video animasi lalu di akhir guru juga akan membuat pertanyaan serta kesimpulan mengenai materi yang sudah di ajarkan untuk dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang sudah di sampaikan.

Dari hasil wawancara dan observasi peneliti secara langsung di Satit Pathnawitya demonstration school, mengenai penggunaan media pembelajaran video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran tarigh sangat efektif dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta dapat menarik minat belajar siswa semakin meningkat. Jadi, dalam kegiatan proses belajar mengajar media sangat berperan penting dalam kelancaran pelaksanaan pembelajaran agar sesuai dengan apa yang pendidik inginkan. Karena dalam kegiatan belajar mengajar dikelas apabila ada bahan ajar atau materi yang tidak

dipahami atau ada ketidakjelasan dapat dibantu dengan adanya media pembelajaran sebagai alat bantu.

Setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, oleh karena itu guru harus dapat memilah dan memilih media mana yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik dan media mana yang fasilitasnya ada untuk digunakan, termasuk juga penggunaan media video animasi ini memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Kelebihan yang dapat mendukung keberhasilan kegiatan belajar mengajar dengan Implementasi video animasi sebagai berikut : 1. Dapat menarik perhatian dan merangsang siswa 2. Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta menarik perhatian 3. Menghemat waktu guru 4. Dapat memberikan kesan yang sangat mendalam, sehingga dapat mempengaruhi sikap siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang dilaksanakan oleh peneliti, akhirnya peneliti bisa menarik kesimpulan bahwasanya dalam proses pembelajarannya guru Tarigh memanfaatkan berbagai media digital yaitu video animasi untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari mata pelajaran tarigh. Tahapan pembelajaran yang dilakukan oleh guru yaitu: pertama, sebelum pemutaran video guru terlebih dahulu menjelaskan materi yang akan disampaikan dan di akhir pembelajaran guru akan membuat kesimpulan dan pertanyaan. Kedua, dengan video animasi merupakan media yang sangat efektif di gunakan karena membuat siswa jadi lebih termotivasi dan membuat siswa jadi lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran di kelas dikarenakan media ini sangat menyenangkan. Ketiga, dalam implementasi video animasi terdapat faktor pendukung yang dapat menarik perhatian siswa, membuat siswa jadi termotivasi dan dapat menghemat waktu guru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari bahwa keberhasilan dalam menyelesaikan Penelitian ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan dan dorongan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Orang Tua saya yang telah memberikan dukungannya sehingga saya dapat menyelesaikan Penelitian
2. Bapak Dr. Agussani, MAP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
3. Bapak Rosdee Mangkachi selaku pimpinan sekolah Phatnawitya school Thailand
4. Bapak Dr. Hasrian Rudi M.Pd.I Selaku Dosen Pembimbing lapangan (DPL)

DAFTAR PUSTAKA

- Afwan, B., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2020). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Sejarah Di Era Digital. *Proceding Literasi Dalam Pendidikan Di Era Digital Untuk Generasi Milenial*, 1(1).
- Basri, I., & Hastuti, H. (n.d.). *Bagaimana Sejarah Seharusnya Diajarkan? (Sebuah Kajian Pemikiran Pembelajaran Sejarah)*.
- Maslahah, O. W., Rofiah, L., & Maulana, R. (n.d.). *IMPLEMENTASI MEDIA FILM ANIMASI PADA PEMBELAJARAN SEJARAH INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN VISUAL-SPATIAL INTELEGENCE*. <http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI>
- Nurdin. (n.d.). *CD INTERAKTIF PENGENALAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM PADA MADRASAH IBTIDAIYAH*.
- Nurlani, S., & Munawaroh, N. (n.d.). *Penerapan"Media Animasi Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam"(Penelitian di SDIT Atikah Musaddad Kabupaten Garut)*. www.journal.uniga.ac.id
- Nursobah, A. (2021). PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL YOUTUBE PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MADRASAH IBTIDAIYAH. *Desember*, 13(2), 76–85. <http://journal.uinmataram.ac.id/index.php/>

- Prasetya, T. A., Yanti, R. D., Nurrahman, Z., Aeni, A. N., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (n.d.). *Pemanfaatan Video Animasi WOL (way of life) sebagai Media Pembelajaran SKI siswa di Kelas 4 SD/MI.*
- Rosita, H. A., Hidayah, L. N., Safitri, A. A., & Farisia, H. (2020). *MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENGOPTIMALKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF SISWA RA SUNAN AMPEL PASURUAN* (Vol. 4, Issue 2).
<http://journal.iaialhikmahtuban.ac.id/index.php/ijecie>
- Saleh, M., & Woro Andhini, L. (n.d.). *Wahana : Tridarma Perguruan Tinggi Efektivitas Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa.*
<http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/whn>
- Sulistia, Y. (n.d.). *Inovasi Pendidikan Untuk Menciptakan Pembelajaran Sejarah Yang Inovatif, Menarik dan Menyenangkan Bagi Peserta Didik.*