

Pembuatan Animasi 2D Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Pada Materi Bagian Luar Tubuh Manusia Dengan Metode SAV (Studi Kasus Kelas II MI Depokharjo Parakan Temanggung)

Oleh: Muh Ilham Afyuddin

Program Studi S1 Desain Grafis, STEKOM Semarang

ilham.desgraf@gmail.com

ABSTRAK

Metode pembelajaran dengan ceramah cenderung monoton, guru menyampaikan dengan mengharapkan siswa untuk mendengarkan, mencatat, menghafal, dan paham terhadap materi yang disampaikan. Metode ini kurang sesuai untuk mata pelajaran bahasa Arab pada materi bagian luar tubuh manusia, selain itu penggunaan metode ini melelahkan guru dan menimbulkan kejenuhan bagi siswa, sehingga efeknya pada siswa yaitu siswa menjadi bosan, mengantuk, dan pasif terhadap pelajaran. Siswa membutuhkan sebuah metode baru yang dapat meningkatkan minat dan motivasi untuk belajar sehingga mereka berhasil dalam belajarnya.

Solusi yang ditawarkan pada penelitian ini adalah pembuatan animasi 2D sebagai media pembelajaran bahasa Arab pada materi bagian luar tubuh manusia dengan metode *Somatic, Auditori, and Visual*(SAV), sehingga media pembelajaran ini dapat menjadi media sumber alternatif dalam pembelajaran bahasa Arab dan dapat memberikan semangat kepada siswa khususnya dalam mempelajari bahasa Arab pada materi bagian luar tubuh manusia.

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran dengan animasi 2D pada pelajaran bahasa Arab pada materi bagian luar tubuh manusia yang valid dan penerapan media pembelajaran yang efektif sehingga mudah dimengerti dan dipahami. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan produk *Research and Development* (RnD), dengan memakai 6 dari 10 tahap penelitian yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, perbaikan desain dan uji coba produk.

Hasil dari penelitian ini menghasilkan media pembelajaran bahasa Arab pada materi bagian luar tubuh manusia dengan metode SAV dengan nilai validitas dari ahli media sebesar 3,3 dimana dinyatakan layak, nilai validitas dari ahli materi sebesar 3,9 dimana dinyatakan layak, dan meningkatkan pemahaman serta ketertarikan siswa-siswasebagai pengguna atau *user* dengan nilai awal 122 serta presentase 25% meningkat menjadi 362 dengan presentase 75%.

Kata kunci: bahasa Arab, bagian luar tubuh manusia, SAV

A. Pendahuluan

Dunia pendidikan tentu tidak luput dari teknologi modern, walaupun masih sedikit jumlah komputer yang dimiliki oleh masing-masing lembaga pendidikan,

namun setidaknya setiap sekolah sudah memiliki komputer. Penggunaan komputer memang seharusnya sudah menjadi suatu hal yang diterapkan dalam dunia pendidikan, tidak saatnya lagi guru

mengajar di kelas hanya dengan menggunakan papan tulis dan kapur atau spidol sebagai media.

Media animasi dalam pembelajaran bertujuan untuk memaksimalkan efek visual dan memberikan interaksi berkelanjutan sehingga pemahaman bahan ajar meningkat. Media animasi dalam pembelajaran memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks untuk dijelaskan dengan hanya gambar dan kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka media animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat digambarkan.

Media pembelajaran sifatnya lebih spesifik, maksudnya media pendidikan yang secara khusus digunakan untuk mencapai tujuan belajar tertentu yang telah didesain dengan baik. Tidak semua media pendidikan adalah media pembelajaran, tetapi setiap media pembelajaran pasti termasuk media pendidikan. Alat peraga, alat bantu guru (*teaching aids*), alat bantu audio visual, atau alat bantu belajar yang selama ini sering juga didengar pada umumnya, semua istilah itu dapat dimasukkan dalam konsep media. Bahkan dengan kemajuan teknologi saat ini, berkembang pula media yang bersifatnya animasi supaya anak-anak lebih tertarik.

Metode pembelajaran dengan ceramah cenderung monoton, guru menyampaikan dengan mengharapkan siswa untuk mendengarkan, mencatat, menghafal, dan paham terhadap materi yang disampaikan. Metode ini kurang sesuai untuk mata pelajaran bahasa Arab pada materi bagian luar tubuh manusia, selain itu, penggunaan metode ini melelahkan guru dan menimbulkan kejenuhan bagi siswa, sehingga efeknya pada siswa yaitu siswa menjadi bosan, mengantuk, dan pasif terhadap pelajaran. Siswa membutuhkan sebuah metode baru yang dapat meningkatkan minat dan motivasi untuk belajar sehingga mereka bisa berhasil dalam belajarnya.

B. Landasan Teori

1. Animasi 2D

Animasi berasal dari bahasa Latin yaitu *anima* yang berarti “jiwa, hidup, nyawa dan semangat”, sedangkan dalam bahasa Inggris berasal dari kata *animate* (jiwa/menghidupkan) dan *animation* (semangat/gelora). Berikut ini beberapa definisi animasi:

- Animasi adalah aksi animasi atau yang dianimasikan yang mempunyai kehidupan, kesenangan, ketajaman, dan kegembiraan hidup (Robinson, 1990).

Animasi adalah seni yang memberikan penglihatan gerak dari objek

yang tidak bergerak (Hallas, John & Manvell, 1971).

Animasi 2D ini yang paling akrab dengan keseharian kita. Biasa disebut juga dengan film kartun. Kartun sendiri berasal dari kata *Cartoon*, yang berarti gambar yang lucu. Memang, film kartun ini kebanyakan film yang lucu. Software yang biasanya digunakan untuk membuat animasi 2D antara lain: Macromedia Flash atau Adobe Falsh, GIF animation dan corel Rave, Swish Max, After Effects, Moho, CreaToon, dan ToonBoo.

2. Media Pembelajaran

Dalam bukunya Arsyad A (2002) mengatakan, kata media berasal dari bahasa latin yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (*Wasail*) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat- alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk

menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

3. Bahasa Arab

Bahasa Arab (*Al-lughah Al-‘Arabīyyah*, atau secara ringkas *‘Arabī*) adalah salah satu bahasa Semitik Tengah, yang termasuk dalam rumpun bahasa Semitik dan berkerabat dengan bahasa Ibrani dan bahasa-bahasa Neo Arami. Bahasa Arab memiliki lebih banyak penutur daripada bahasa-bahasa lainnya dalam rumpun bahasa Semitik. Ia dituturkan oleh lebih dari 280 juta orang sebagai bahasa pertama, yang mana sebagian besar tinggal di Timur Tengah dan Afrika Utara. Bahasa ini adalah bahasa resmi dari 25 negara, dan merupakan bahasa peribadatan dalam agama Islam karena merupakan bahasa yang dipakai oleh Al-Qur'an, Versteegh, Kees (1997).

4. Metode SAV

Menurut Porter dan Herncaki (2007), dalam bukunya *Quantum Learning*, mengemukakan tiga modalitas belajar yang dimiliki seseorang yaitu *Somatic*, *Auditori*, dan *Visual* yang disingkat dengan *SAV*. Teori yang mendukung pembelajaran SAV adalah *Accelerated Learning*, teori otak kanan/kiri; teori otak triune; pilihan modalitas (visual, auditorial dan kinestetik); teori kecerdasan ganda; pendidikan (holistic) menyeluruh; belajar berdasarkan pengalaman; belajar dengan symbol. Pembelajaran tidak otomatis

meningkat dengan menyuruh orang berdiri atau bergerak kesana kemari. Akan tetapi, menggabungkan gerakan fisik dengan aktifitas intelektual dan penggunaan semua indra dapat berpengaruh besar pada pembelajaran.

a. *Somatis*

Somatis berasal dari Bahasa Yunani yang berarti tubuh-soma (seperti dalam psikomatis). Jadi belajar somatis adalah belajar dengan indra peraba, kinestis, praktis melibatkan fisik dan menggunakan serta menggerakkan tubuh sewaktu belajar.

b. *Auditory*

Pikiran auditory lebih kuat daripada yang kita sadari. Telinga kita terus menangkap dan menyimpan informasi auditori, bahkan tanpa kita sadari. Dan ketika kita membuat suara sendiri dengan berbicara, beberapa area penting di otak menjadi aktif.

c. *Visual*

Ketajaman visual, meskipun lebih menonjol pada sebagian orang, sangat kuat dalam diri setiap orang. Alasannya adalah dalam otak setiap orang terdapat banyak perangkat untuk memproses informasi visual daripada semua indra yang lain, Meier (2002).

C. Metodologi

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah

dengan Metode Penelitian dan Pengembangan atau Research and Development (RnD). Metode ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu yang bersifat analisis dan dapat diuji keefektifannya sehingga dapat berfungsi di masyarakat luas (Sugiyono, 2008).

Pengujian produk pada penelitian media pembelajaran bahasa Arab ini dilakukan dengan menghadirkan validator-validator. Validator ini terbagi atas kelompok ahli, yakni ahli materi bahasa Arab, ahli multimedia serta 10 siswa di Mi kelas II Depokharjo temanggung berlaku sebagai kelompok kecil.

Inti yang diperoleh pada penelitian ini yakni data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif merupakan data nilai yang diperoleh dari pembagian angket, yang selanjutnya disusun dalam skala bertingkat. Data kualitatif merupakan data yang berupa kritik dan saran yang ditulis didalam angket. Sehingga data yang dihasilkan dapat sesuai dengan apa yang diharapkan pengguna.

D. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kelas II di MI Depokharjo Parakan Temanggung, menunjukkan bahwa nilai siswa dalam memahami bahasa Arab pada materi bagian luar tubuh manusia (*Al Jismi*) tergolong kurang. Dari

data tersebut, muncul perancangan serta pengembangan produk yakni animasi 2D sebagai media pembelajaran bahasa Arab dengan metode SAV. Multimedia lebih dipilih oleh siswa karena dianggap sebagai suatu metode belajar baru yang menyenangkan dan tidak mewajibkan mereka untuk selalu berada didalam kelas.

Hasil rancangan media pembelajaran ini, memiliki daya tarik bagi siswa. Tampilan menggunakan animasi 2D dan dikung oleh suara beserta teks sehingga siswa lebih mudah untuk mempelajari bahasa Arab pada materi bagian luar tubuh manusia. Di dalam media pembelajaran ini terdapat materi, *nadhoman*, dan latihan soal, sehingga media ini dianggap siswa sebagai suatu ringkasan materi yang singkat, padat dan jelas serta sesuai dengan porsi belajar mereka.

Dari uraian pembahasan pendapat siswa tentang media animasi 2D dalam pembelajaran bahasa Arab pada materi *Al Jismi* dengan metode SAV baik sebelum dan sesudah penggunaan media ini dapat ditegaskan dengan penghitungan uji validasi yang dilakukan kepada siswa MI Depokharjo. Hasil yang diperoleh dari uji validasi user, perbedaan data secara jelas terlihat. Data nilai angket siswa sebelum menggunakan media pembelajaran demonstrasi yakni 1.22 dengan prosentase 25% yang berarti tidak valid. Berbeda dengan data nilai validasi setelah

menggunakan media pembelajaran dengan metode SAV, yakni 3.62 dengan prosentase 75% yang berarti sangat valid. Dari kedua data diatas dapat disimpulkan bahwa produk Media Pembelajaran dengan Metode SAV yang dibangun mencapai kategori sangat valid dengan nilai 3,62, sehingga produk yang dihasilkan dapat dikatakan valid dan efisien serta dapat digunakan siswa kelas II dalam pembelajaran bahasa Arab pada materi *Al Jismi* di MI Depokharjo sebagai media bantu belajar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, perancangan dan dan pengujian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bahasa Arab dengan metode *Somatic, Auditori, dan Visual (SAV)*, hasil pengembangan ini memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran yang baik dan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dapat menciptakan media pembelajaran dengan animasi 2D pada pelajaran bahasa Arab pada materi bagian luar tubuh manusia yang valid karena media pembelajaran ini diciptakan melalui tahap uji validasi dengan mendapat indikator **Sangat Valid** dengan nilai ketuntasan maksimal 4, nilai oleh ahli media 3,3 indikatornya Sangat Valid, ahli materi 3,9 indikatornya Sangat Valid,

dan user sebanyak 10 siswa dengan nilai 3,62 dengan indikatornya sangat valid, dengan prosentasenya menunjukkan 75%.

2. Penggunaan media pembelajaran dengan animasi 2D dalam pembelajaran bahasa Arab pada materi bagian luar tubuh manusia mudah difahami, dimengerti serta efektif, karena dengan adanya media pembelajaran ini dapat meningkatkan semangat belajar, tidak merasa jenuh dalam mengikuti kegiatan belajar dan dapat meningkatkan nilai harian ataupun nilai ulangan siswa-siswi kelas II di MI Depokharjo Parakan khususnya.

F. Saran

Dalam perancangan dan pembuatan media pembelajaran ini, penulis mempunyai beberapa saran sebagai berikut:

1. Pada media pembelajaran bahasa Arab 2D ini kedepannya diusahakan dapat menciptakan dan dikembangkan dengan animasi 3D karakter sehingga siswa dapat lebih tertarik dan senang dalam kegiatan proses belajar mengajar dikelas.

2. Pada media pembelajaran bahasa Arab ini hanya mencakup sebagian dari anggota tubuh manusia saja sehingga kedepannya dapat dikembangkan dengan mencakup seluruh bagian dari anggota tubuh manusia dan menjadi lebih efektif ketika siswa belajar.

G. Daftar Pustaka

1. Borg and Gall, 1989; (Sugiyono); 2008; "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*", Bandung: Alfabeta.
2. DePorter Bobbie dan Hernacki Mike, 2007; "*Quantum Learning*", Bandung: Kaifa.
3. Gerlach dan Ely, 1971; (Arsyad Azhar): 2002; "*Media Pembelajaran*", Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
4. Hallas, John dan Manvell, 1971; (Marcovani Wowor dan Tondobala Linda); 2012; "*Animasi Dalam Techno Park*", Manado: Universitas Sam Ratulangi.
5. Meier, 2002; (DePorter Bobbie dan Hernacki Mike); 2007; "*Quantum Learning*", Bandung: Kaifa PT Mizan Pustaka.
6. Robinson Calrk, 1990; (Marcovani Wowor dan Tondobala Linda); 2012; "*Animasi Dalam Techno Park*", Manado: Universitas Sam Ratulangi.
7. Versteegh, Kees (1997), *The Arabic Language*, hlm. 33. Edinburgh University Press, ISBN 90-04-17702-7