

PENGUNAAN APLIKASI ANIMAKER DALAM MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Riri Adellia Putri

UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

Ririadellia94@gmail.com

Abstract (English)

Learning media is a delivery of information or learning messages to students. With the media teaching and learning process is expected to help teachers to improve student achievement results. Animaker application is a software that provides software products for creating animated videos. Indonesian language learning media in learning to communicate skillfully, where learning will continue to try to get the right strategy in order to help skillfully communicate. The purpose of this research is to discuss the use of the Animaker application in Indonesian language learning media. The method used in this research is descriptive quantitative. This data collection technique uses a questionnaire technique distributed to respondents. The data analysis technique uses respondent diagrams. Results and discussion With this research, researchers can analyze in the form of data that has been filled in by respondents in the form of 19 students through questionnaires that have been made by researchers.

Article History

Submitted: 2 December 2023

Accepted: 10 December 2023

Published: 11 December 2023

Key Words

Learning Media, Animaker Application, Indonesian Language

Abstrak (Indonesia)

Media pembelajaran merupakan suatu penyampaian informasi atau pesan pembelajaran kepada siswa. Dengan adanya media proses belajar mengajar diharapkan dapat membantu guru untuk meningkatkan hasil prestasi belajar siswa. Aplikasi *Animaker* suatu perangkat lunak yang menyediakan produk *software* untuk membuat video animasi. Media pembelajaran bahasa indonesia dalam pembelajaran terampil berkomunikasi, yang dimana pembelajaran akan terus berupaya mendapatkan strategi yang tepat agar dapat membantu terampil berkomunikasi. Tujuan peneliti ini adalah membahas tentang penggunaan Aplikasi *Animaker* dalam media Pembelajaran Bahasa Indonesia tujuan ini ingin mengetahui penggunaan animaker dalam media pembelajaran apakah sangat efektif dan menarik untuk digunakan dan aplikasi animaker ini mempunyai kesulitan dalam membuat media pembelajaran. Metode yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data ini menggunakan teknik kuesioner yang disebarkan kepada responden. Teknik analisis datanya menggunakan diagram responden. Hasil dan pembahasan Dengan adanya penelitian tersebut peneliti bisa menganalisis berupa data-data yang sudah di isi oleh responden berupa 19 mahasiswa melalui kuesioner yang telah dibuat oleh peneliti.

Sejarah Artikel

Submitted: 2 December 2023

Accepted: 10 December 2023

Published: 11 December 2023

Kata Kunci

Media Pembelajaran, Aplikasi *Animaker*, Bahasa Indonesia

Pendahuluan

Perkembangan dunia ilmu pengetahuan serta teknologi semakin hari semakin terbanyangkan oleh kemampuan akal manusia biasa. Oleh sebab itu dibutuhkan suatu pengetahuan, keterampilan serta sikap yang bisa mengikuti perkembangan dan kemajuan suatu ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini menjadi cara buat mengimbangi perkembangan serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut dalam menghadapi era teknologi dan informasi. Perkembangan begitu cepat di dunia digital banyak perubahan dan penyesuaian di semua bidang termasuk di bidang pendidikan. Indonesia sebagai penggunaan terbesar didunia dalam pengguna internet tindak bisa dibendung keberadaannya.(Alwi Hilir,2021:143) Guru sebagai tenaga pendidikan yang mempunyai peran terdepan dapat memberikan pengajaran, pendidikan, serta pembimbing sehingga penggunaan internet sesuai apa yang diharapkan. Dari fenomena tersebut di atas, guru memiliki peran yang sangat penting dalam hal ini untuk dapat mengembangkan ide atau gagasan agar dapat menciptakan sebuah hasil pembelajaran disekolah dengan memanfaatkan suatu inovasi menggunakan dalam mengikuti perkembangan zaman, melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang tepat digunakan.

Media pembelajaran adalah memberikan sesuatu media secara luas dan secara sempit. Menurut kustandi dan sutjipto(2011)mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses suatu rencana dalam rangka mengelolah sumber belajar agar terjadi proses belajar siswa. Dalam penggunaan media pada kegiatan dapat memuculkan keinginan, minat, dan motivasi belajar dalam kegiatan belajar. pentingnya media dalam proses mengajar membuat media menjadi komponen yang berpengaruh terhadap hasil pembelajaran.(Andrew Fernando Pakpahan,2020:61). Media pembelajaran merupakan suatu penyampaian informasi atau pesan pembelajaran kepada siswa. Dengan adanya media proses belajar mengajar diharapkan dapat membantu guru untuk meningkatkan hasil prestasi belajar siswa. Oleh karena itu media pembelajaran merupakan alat bantu untuk melengkapi pembelajaran yang digunakan oleh guru. Media pembelajaran juga mampu menyajikan materi yang dapat membangkitkan rasa keingintahuan siswa. (Indra Yasinta Oktavia Marpaung dan Sahat Siagian, 2016:29)

Aplikasi *Animaker* suatu perangkat lunak yang menyediakan produk *software* untuk membuat vidio animasi. *Animaker* mempunyai produk yang bernama *animaker whiteboard*.

Dengan *software* yang bisa membuat *whiteboard animation* dengan praktis. *Animaker* menyediakan layanan gratis dan berbayar.(Khairun Nisa, 2021: 6) Memakai perangkat lunak *Animaker* pada suatu aktivitas belajar mengajar pada siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia akan membuat lebih efektif dan menarik. Seperti yang telah dikatakan dalam penelitian Sudaryono et al.(2018) bahwa dengan kehadiran animasi yang interaktif dalam sebuah media pada proses aktivitas pembelajaran bahasa indonesia mampu memudahkan dalam pengenalan suatu animasi yang bisa menaikkan minat belajar mengajar terhadap siswa. Pada proses belajar mengajar bisa lebih bervariasi serta menyenangkan dalam aplikasi *Animaker* (Badri Munawar,dkk, 2021: 312). Tujuan dari penelitian ini adalah membahas tentang penggunaan AplikasiAnimaker dalam media Pembelajaran Bahasa Indonesia tujuan ini ingin mengetahui penggunaan animaker dalam media pembelajaran apakah sangat efektif dan menarik untuk digunakan dan aplikasi animaker ini mempunyai kesulitan dalam membuat media pembelajaran, dengan membuat kuisisioner yang di isi untuk mengetahui hasil dan pembahasan dalam analisis yang berupa data dalam kuisisioner tersebut

Media pembelajaran bahasa indonesia dalam pembelajaran terampil berkomunikasi, yang dimana pembelajaran akan terus berupaya mendapatkan strategi yang tepat agar dapat membantu terampil berkomunikasi. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, pengajar perlu memerulkan media pembelajaran, oleh karena itu media pembelajaran harus dikaitkan dengan teori belajar. Menurut Bruner (dalam sukiman,2012) ada tiga tingkat: pertama, pengalaman langsung diperoleh dengan mempratikan langsung ilmu yang sedang di pelajari. Kedua, pemahaman tentang sesuatu ilmu dapat dilakukan dengan bantuan *iconic* berupa gambar, foto, film, rekaman, vidio, dan media-media lainnya, dimana teori ini mempunyai instrumen yang memiliki suatu kemampuan untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran agar menjadi efektif, diperlukan pemahaman terhadap tujuan pembelajaran. Ketiga. Pemahaman suatu ilmu dapat diperoleh melalui pengalaman abstrak dengan cara membaca atau menyimak, yang dimana suatu objek dapat memahami oleh pembelajarntmeskipun objek yang dipelajari tidak hadir dalam pembelajaran(Putri Kumala Dewi dan Nia Budina, 2018:9).

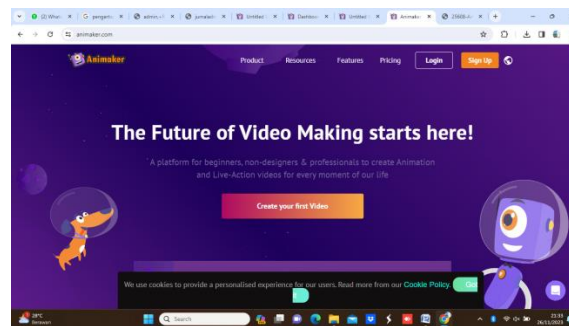
Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan ialah kuantitatif deskriptif. dikemukakan (Sugiyono 2017:8) bahwa metode penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang

berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Pendekatan kuantitatif ini digunakan oleh peneliti untuk mengukur penggunaan aplikasi animaker dalam media pembelajaran bahasa Indonesia dalam pembelajaran di sekolah.

Menurut (Resseffendi 2010:33) mengatakan bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang menggunakan observasi, wawancara atau angket mengenai keadaan sekarang ini, mengenai subjek yang sedang kita teliti. Melalui angket dan sebagainya kita mengumpulkan data untuk menguji hipotesis atau menjawab suatu pertanyaan. Melalui penelitian deskriptif ini peneliti akan memaparkan yang sebenarnya terjadi mengenai keadaan sekarang ini yang sedang diteliti.

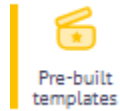
Hasil dan Pembahasan



Aplikasi animaker sangat membantu dalam proses pembelajaran atau presentasi. Aplikasi animaker ini memiliki berbagai fitur yang menarik seperti drag and drop yang sangat memudahkan pengguna untuk memilih dan menambah gambar dan suara dalam video dengan cepat sesuai dengan keinginannya. Kelebihan dari aplikasi animaker mudah digunakan, didalam aplikasi tersebut banyak animasi yang menarik seperti animasi untuk edukasi, bisnis dan lain-lain, selain itu banyak fitur-fitur gambar bergerak atau karakter. Terdapat kekurangan dari aplikasi Animaker yaitu, terdapat fitur-fitur yang berbayar, semakin sulit tingkatan template dan fitur-fiturnya, maka diharuskan untuk berbayar, untuk berbayar sebagai pelanggan dalam animaker setidaknya harus membayar.

Fitur-fitur dalam aplikasi animaker

1. Fitur templates



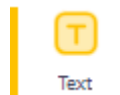
2. Fitur karakter



3. Fitur properti



4. Fitur teks



5. Backgrounds



6. Fitur image

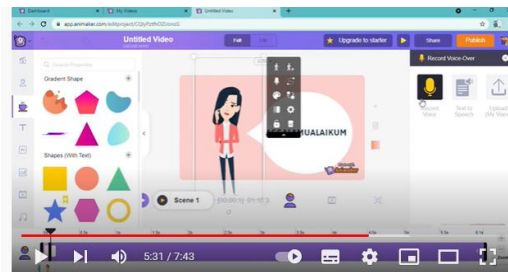


Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi Animaker

- Siapkan laptop atau komputer yang sudah terhubung dengan internet
- Kemudian buka google dengan aplikasi google chrome atau mozilla firefox
- Ketik “animaker” di penelusuran google, kemudian klik “animaker”.

- Setelah klik “animaker”, maka akan muncul tampilan seperti di bawah, lalu klik login
- Setelah memilih akun yang didaftarkan, maka Anda berada di halaman dashboard atau home animaker, kemudian klik “Create” di sebelah kiri atas dan muncul “*Create a video*” lalu akan muncul lagi pilihan “*blank page*” dan “*template*”. Perbedaannya “*blank page*” untuk membuat video dengan cara manual atau Anda bisa membuat sendiri dengan sesuka hati, sedangkan “*template*” untuk membuat videonya sudah disediakan oleh animaker, Anda hanya mengubah atau memodifikasi dari “*template*”. Karena untuk pembelajaran, maka dipilihlah “*blank page*”.
- Setelah klik “*blank page*”, maka akan tampil menu awal untuk membuat video animasi. Menu awal yang ditampilkan yaitu menu “*characters*” .Anda dapat menentukan karakter yang sesuai dan diinginkannya, tinggal drag karakter (klik tahan kemudian geser sesuai tempatnya) ke bagian template.
- pada bagian samping kanan menu action (gerakan) terdapat menu expression (ekspresi) yang dapat Anda pilih seperti, gerakan tangan dan ekspresi wajah dari karakter, dan lain-lain
- Kemudian, di bawah properti terdapat menu teks yang di lambang dengan huruf (T). Pada menu teks dapat mengatur gaya font, ukuran, dan besar-kecilnya huruf .
- Setelah itu terdapat menu *background* atau latar belakang, *background* bisa dipilih sesuai keinginan. Tetapi, tidak semua background dapat digunakan karena ada versi animaker yang berbayar.
- Kemudian terdapat menu *image* (gambar). Pada menu *image* dapat disesuaikan dengan isi materi yang disampaikan. Animaker sudah menyediakan gambar-gambarnya.
- Setelah semuanya selesai untuk membuat video animasi, Anda dapat melihat hasil dari keseluruhan video dengan klik ikon *play* di bawah template.
- Sekiranya sudah pasti dan pas dalam pembuatan video animasi. Selanjutnya dapat klik publish, kemudian pilih download video.
- Kemudian video animasi yang sudah dibuat akan diproses, dan dapat ditunggu sampai selesai. Durasi waktu dan kompleksitas dalam video berpengaruh dalam proses pengunduhan, semakin banyak waktu durasi di dalam video semakin lama proses pengunduhannya.

Dalam penelitian ini, peneliti akan memberikan suatu gambaran tampilan media pembelajaran yang telah peneliti buat dengan menggunakan aplikasi Animaker.



Gambar 1. Tampilan depan media pembelajaran berbasis aplikasi *animaker*

Setelah membuat media tersebut peneliti memberikan pertanyaan-pertanyaan melalui kuesioner yang telah disebar. Dari hasil penyebaran kuesioner terdapat sebanyak 19 orang responden yang menjawab pertanyaan-pertanyaan yang peneliti ajukan. Pertanyaan-pertanyaan peneliti tersebut berkaitan dengan keefektifan aplikasi animaker, kebermaknaan, apakah aplikasi animaker sangat menarik dalam pembelajaran, apakah sangat membantu dengan hadirnya aplikasi animaker dalam memahami dan mengevaluasi, adakah kesulitan dalam proses belajar, dan terakhir pendapat responden terhadap aplikasi animaker tersebut. Dengan adanya penelitian tersebut peneliti bisa menganalisis berupa data-data yang sudah di isi oleh responden berupa 19 mahasiswa melalui kuesioner yang telah dibuat oleh peneliti.

Apakah aplikasi Animaker efektif sebagai media dan evaluasi pembelajaran?
19 jawaban



Gambar diagram 1. Aplikasi animaker efektif sebagai media pembelajaran

Pertanyaan pertama apakah aplikasi animaker efektif sebagai media dan evaluasi pembelajaran bahasa indonesia? Terlihat dalam diagram tersebut menurut responden menjawab “ya”, aplikasi animaker tersebut sangat efektif untuk digunakan oleh guru untuk merapkan media pembelajaran dalam mengajar mengajar tersebut, oleh karenan itu aplikasih animaker ini membuat suatu media visual yang sangat menarik untuk dilihat ke siswa. Penggunaan aplikasi

animaker ini dalam pembelajaran bahasa indonesia disekolah sangat bagus untuk menjelaskan suatu materi yang menarik dan efektif untuk digunakan sehingga siswa tidak bosan dalam menyimak pembelajran yang diberikan oleh guru, karena memiliki fitur animasi bergerak.



Gambar diagram 2. kebermanaknaan aplikasi animaker dalam media pembelajaran.

Pertanyaan kedua aplikasi animaker memiliki kebermanaknaan dalam pembelajaran terlihat dari diagram tersebut responden menjawab “ya” hanya 18 responden , sedangkan 1 responden menjawab “tidak” dalam pertanyaan tersebut. Dalam aplikasi animaker ini sangat memiliki kebermanaknaan untuk pembelajaran indonesia, dalam belajar mengajar disekolah.



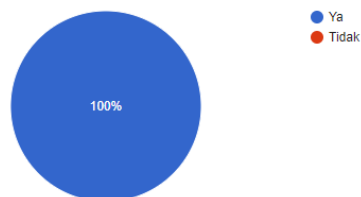
Gambar diagram 3. Aplikasi animaker sangat menarik digunakan dalam media pembelajaran.

Pertanyaan selanjutnya aplikasi animaker sangat menarik untuk digunakan?, terlihat dari diagram tersebut responden hampir semua responden setuju dalam pertanyaan yang diberikan oleh peneliti. Dimana aplikasi ini sangat menarik untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah karena fitur dari aplikasi ini membuat siswa tidak bosan apa yang akan ditampilkan oleh guru tersebut. Dan juga dalam pembelajaran bahasa indonesia ini guru bisa membuat semenarik mungkin ppt dengan aplikasi animaker dengan membuat templet yang

menarik dan tidak membosankan dalam memberikan materi yang sudah di buat oleh guru kepada siswa yang ada disekolah.

Apakah Anda sangat terbantu dengan hadirnya aplikasi Animaker dalam memahami dan mengevaluasi pembelajaran?

19 jawaban

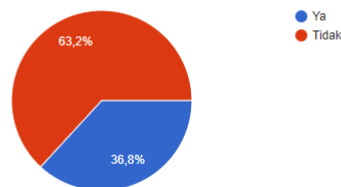


Gambar diagram 4. Aplikasi ini sangat membantu dan memahani dalam media pembelajaran.

Selanjutnya apakah aplikasi ini sangat membantu, terlihat dari diagram tersebut semuanya menjawab setuju. Karena aplikasi ini sangat membantu sekali untuk media pembelajaran bahasa Indonesia disekolah dengan kehadiran aplikasi animaker tersebut membuat guru menyampaikan materi lewat ppt ini sangat menarik dimana siswa bisa memahami isi dari materi tersebut, dalam aplikasi ini membuat siswa tidak bosan dalam mendengarkan penjelasan guru tersebut karena dari aplikasi animaker ini mempunyai fitur animasi bergerak yang membuat siswa tidak jenuh dan tidak boleh melihat materi yang disampaikan melalui ppt yang sudah dibuat oleh guru tersebut.

Adakah kesulitan dalam proses belajar dan evaluasi dengan menggunakan aplikasi Animaker?

19 jawaban



Gambar diagram 5. Dalam menggunakan Aplikasi ini kesulitan dalam proses belajar mengajar.

Pertanyaan selanjutnya mengenai kesulitan yang dihadapi ketika menggunakan aplikasi animaker dalam pembelajaran bahasa indonesia. Sebagian menjawab tidak ada kesulitan dan beberapa lainnya menjawab terdapat kesulitan diantaranya yaitu: aplikasi ini agak sulit digunakan, dimana perlu diperhatikan terus menggunakan aplikasi ini untuk membuat sebuah komik yang menarik dan dapat menjadi media pembelajaran yang bisa membuat anak tertarik belajar. Aplikasi ini juga kesulitannya adalah fitur-fitur yang diberikan hanya sedikit dan aplikasi ini juga sulit untuk diubah sewaktu-waktu.

Selanjutnya pertanyaan mengenai pendapat para responden terhadap aplikasi animaker dalam media pembelajaran bahasa indonesia dan jawaban dari responden antara lain: menarik untuk digunakan, aplikasi ini sangat bermanfaat dan inovatif, aplikasi ini menarik untuk membuat video pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa bosan ketika menyimak pembelajaran tersebut, sangat efektif dan membantu, fiturnya lengkap, aplikasi ini sangat bagus dan mudah di akses sehingga rekomen untuk dijadikan media pembelajaran bahasa indonesia, fitur lengkap dan menarik. Aplikasi ini sangat menarik, memudahkan guru dalam merancang materi yang akan dipelajari oleh siswa. Fitur-fitur atau template yang disediakan pun cukup banyak dan gratis bila ingin digunakan. Dan Lumayan menarik, fitur-fiturnya tidak monoton dan dapat menarik perhatian peserta didik untuk lebih semangat belajar. Animaker dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran elektronik. Dalam jawaban responden penggunaan aplikasi animaker dalam media pembelajaran sangat bagus untuk digunakan oleh guru dalam membuat materi yang menarik untuk pembelajaran disekolah.

Adanya aplikasi ini membuat siswa tidak bosan untuk melihat materi yang sudah dibuat oleh guru tersebut. Animaker tersebut mempunyai fitur-fitur animasi yang bergerak, Aplikasi animaker sebagai media berbasis aplikasi yang sudah memenuhi fungsi sebagai media pembelajaran . karena dapat digunakan oleh guru untuk menampilkan materi yang menarik dalam kreatifitasnya untuk pembelajaran disekolah. Aplikasi animaker dikatakan sebagai media pembelajaran audio visual karena dalam media ini guru membagikan dalam memasukan suara untuk memberikan pemaparan dengan suara-suara lain terdapat juga musik sebagai latar dalam pembuatannya.

Kesimpulan

Media aplikasi animaker ini sangat layak digunakan dalam media pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah, karena sangat menarik dan efektif untuk digunakan. Aplikasi *Animaker* adalah suatu perangkat lunak yang menyediakan produk *software* untuk membuat video animasi. *Animaker* menyediakan layanan gratis dan berbayar. Dapat disimpulkan dari penelitian ini bahwa hasil dari kuesioner dalam pertanyaan-pertanyaan untuk responden, dimana kuesioner ini kita bisa mengetahui penggunaan aplikasi animaker dalam media pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dengan menyantuni pertanyaan berupa berkaitan dengan keefektifan aplikasi animaker, kebermaknaan, apakah aplikasi animaker sangat menarik dalam pembelajaran, apakah sangat membantu dengan hadirnya aplikasi animaker dalam memahami dan mengevaluasi, adakah kesulitan dalam proses belajar, dan terakhir pendapat responden terhadap aplikasi animaker tersebut. Dalam kuesioner ini responden harus menjawab pertanyaan yang dikasih oleh peneliti, agar bisa mendapatkan data-data berupa diagram yang sudah dijawab serta pendapat responden tentang penggunaan aplikasi animaker tersebut.

Referensi

- Halir, Alwi. (2021). *Pengembangan Teknologi Pendidikan Peran Pendidik Dalam Menggunakan Media Pembelajaran*. Jatinom Boyolali: Lakeisha
- Pakpahan, Andrew Fernando, dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. (yayasan Kita Menulis)
- Dewi, Putri Kumala dan Nia Budiana. (2018). *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalkan Pembelajaran*. Malang: UB Press.
- Marpaung, Indra Yasinta Oktavia, dan Sahat Siagian, (2016). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS MACROMEDIA FLASH PROFESIONAL 8 KELAS V SD SWASTA NAMIRA*. Jurnal teknologi informasi & komunikasi dalam pendidikan, 3(1).
- Munawar, Badri, dkk. (2021). *Desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker Pada PAUD Di Kabupaten Pandeglang*. Jurnal Golden Age, 4(2).
- Nisa, Khairun. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS ANIMAKER PADA MATA PELAJARAN IPS DI KELAS IV MIN 8 ACEH*. (UIN Ar-raniry Darussalam Banda Aceh)