

Animasi Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Animaker

Mas'udah

E-mail: masudahmasudah89@gmail.com

(STAI Ihyaul Ulum Gresik)

Abstrak

Pembelajaran bahasa Arab menjadi semakin penting di era globalisasi ini. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab adalah dengan menggunakan animasi 2D sebagai media pembelajaran. Animasi 2D dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan materi bahasa Arab, terutama pada materi bagian luar tubuh manusia. Metode ini membantu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, serta membuat guru lebih adaptabel dengan kebutuhan siswa. Dalam artikel ini, akan dibahas lebih lanjut tentang penggunaan animasi pembelajaran bahasa Arab menggunakan Animaker dan bagaimana media ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab.

Kata Kunci: Animasi, Bahasa Arab

A. Pendahuluan

Perkembangan zaman yang terjadi saat ini sangat berdampak bagi setiap kegiatan masyarakat mulai dari ekonomi, politik, kesehatan, sosial budaya, hingga dunia pendidikan. Semua bidang tersebut seolah dituntut untuk mengikuti segala perkembangan zaman yang ada. Perkembangan teknologi menjadi ciri khusus dari perkembangan zaman pada era saat ini, semakin canggih teknologi yang digunakan maka bisa dijadikan tolak ukur kemajuan suatu hal, salah satunya dalam dunia pendidikan. Peran teknologi sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan terutama pada era pandemi seperti yang terjadi saat ini, yang menuntut setiap kegiatan masyarakat dilakukan secara jarak jauh atau yang sering dikenal dengan istilah daring. Pembelajaran yang dilakukan secara daring tentu menjadi tantangan baru bagi para guru untuk menyampaikan materi-materi pembelajaran kepada para siswa dengan cara yang lebih modern namun dengan syarat tetap mudah untuk difahami oleh para siswa walaupun tanpa adanya pembelajaran tatap muka secara langsung.

Learning Management System (LMS) adalah sebutan dari beberapa media yang digunakan dalam proses pembelajaran daring yang digunakan untuk mendistribusikan materi-materi pembelajaran dari guru kepada siswa. Banyak jenis dari aplikasi LMS yang digunakan dalam pembelajaran daring

saat ini, namun yang paling sering digunakan saat ini adalah aplikasi google classroom. Pada aplikasi google classroom guru dapat membagikan materi pembelajaran hingga tugas kepada siswanya baik itu berupa file dokumen, audio, video, maupun gambar. Kemudian dengan aplikasi google classroom ini guru dan siswa juga dapat melakukan diskusi untuk membahas materi yang ada, dan jika diperlukan seorang guru dan para siswanya juga dapat melakukan proses pembelajaran tatap muka secara tidak langsung dengan bantuan aplikasi google meet yang termasuk salah satu bagian dari aplikasi google classroom tersebut.

Selain kemampuan teknologi, para guru juga dituntut harus memiliki tingkat kreativitas yang tinggi. Karena materi pembelajaran yang disampaikan tanpa adanya kreativitas dari seorang guru akan membuat seorang siswa lebih cepat bosan, bahkan terkadang para siswa tidak menghiraukan materi pembelajaran yang telah diberikan oleh bapak ibu guru. Oleh karena itu, tingkat kreativitas seorang guru juga menjadi kunci utama dalam kesuksesan pembelajaran daring seperti saat ini. Salah satu bentuk kreativitas yang ada yakni menjadikan materi pembelajaran dalam bentuk video animasi yang menarik bagi para siswa, yang didalamnya terdapat gambar, animasi, musik, bahkan video yang akan membuat para siswa tidak cepat bosan dalam memahami materi pembelajaran yang ada. Salah satu aplikasi yang sering digunakan untuk membuat media pembelajaran dalam bentuk animasi ini adalah aplikasi animaker. Oleh karena itu dalam penulisan makalah ini, penulis akan mengkaji tentang "Animasi Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Animaker". Dengan harapan agar dapat memberikan pengetahuan tentang pembuatan animasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi animaker.

B. Pembahasan

Fitur Aplikasi Animaker Dan Fungsinya

Media pembelajaran adalah salah satu sarana yang digunakan untuk memudahkan dan meningkatkan pembelajaran. Akan tetapi, dewasa ini dalam proses pembelajaran yang berlaku di sekolah-sekolah, masih menggunakan media buku LKS dan buku panduan sebagai media pembelajaran. Dalam sistem pembelajaran modern saat ini dan juga disaat sistem pembelajaran online ini, media pembelajaran memiliki peranan penting dalam meningkatkan mutu belajar siswa, maka dari itu banyak media-media pembelajaran yang digunakan oleh para guru, agar kegiatan belajar-mengajar lebih menarik dan mudah dipahami. Salah satu media pembelajaran tersebut adalah Animaker. Animaker merupakan salah satu media pembelajaran yang cukup digemari dan sering digunakan oleh para

guru saat ini. Sama halnya setiap sesuatu itu memiliki kelebihan dan kekurangan, maka tidak luput bahwasannya Animaker ini memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan sebagai berikut¹:

Kelebihan: 1) Dapat di donload secara gratis, 2) Fiturnya cukup lengkap, mulai dari infografik, typografi, 2 dimensi, dan 2.5 dimensi, 3) Hasilnya dapat dibuat video dengan durasi 30 menit, dan memiliki kualitas mulai dari full HD, dan SD

Kelemahan: 1) Masih berbasis web, 2) Proses yang sangat panjang, sehingga tidak cocok bagi yang kurang sabar, 3) pilihan fitur yang gratis sangat sedikit, sedangkan yang berbayar banyak.

Memang tidak dapat dipungkiri bahwa Animaker juga memiliki kekurangan yang sangat disayangkan, akan tetapi hal itu lebih dari cukup untuk membuat animasi yang mudah, gratis, dan memiliki resolusi yang bagus.

Langkah Pengembangan Animasi Menggunakan Aplikasi Animaker

Dalam mengembangkan media pembelajaran, dibutuhkan beberapa tahapan-tahapan agar media pembelajaran tersebut dapat menjadi lebih menarik, sehingga siswa lebih semangat dan tertarik dalam mengikuti kegiatan belajar-mengajar tersebut. Berikut tahapan-tahapan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis Animaker² :

1. Tahap Analisis

Tahap pertama yang dilakukan para guru atau para pembuat media pembelajaran adalah melakukan analisis dan observasi kebutuhan siswa dalam kegiatan belajar-mengajar, dan juga terkadang dibutuhkan beberapa wawancara dengan siswa tentang media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dalam belajar.

2. Tahap Perancangan (design)

Tahap kedua yang harus dilakukan adalah melakukan perancangan pembuatan media pembelajaran. Media pembelajaran harus didesain semenarik mungkin dengan memuat gambar, animasi, video, serta audio, sehingga memungkinkan siswa lebih semangat dan tertarik dalam proses pembelajaran.

3. Tahap Pengembangan (develop)

Tahap ketiga yaitu pengembangan media animasi pembelajaran. Dalam tahap ketiga ini, ada beberapa langkah yang harus dilakukan yaitu : 1)

¹ <https://drasittiaisyahmpd.gurusiana.id/article/2020/03/mengenal-animaker-aplikasi-video-animasi-2971906>

² Nisa, Khairu. *Media pembelajaran animasi berbasis Animaker Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV MIN 8 Aceh Besar*; Aceh, 2021

langkah pertama adalah menentukan materi, indikator, dan tujuan pembelajaran, 2) Langkah kedua yaitu mengurutkan materi agar sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran, 3) Langkah ketiga yaitu menyusun materi dalam video animasi menggunakan Animaker.

4. Tahap Implementasi

Kemudian tahapan yang terakhir dilakukan setelah animasi pembelajaran selesai dibuat. Tahapan terakhir ini merupakan pengujian kualitas produk, hal ini dilakukan untuk mengetahui kualitas dari media pembelajaran ini sehingga dapat dinyatakan layak atau tidak layak.

Langkah Untuk Mengupload Animasi Pembelajaran Ke dalam LMS (Learning Management System)

Era keterbukaan informasi, komputerisasi, komputasi dan automasi atau sering disebut juga dengan era tranformasi digital dan era disrupsi yang dikenal dengan Era Revolusi Industri 4.0 ditandai dengan munculnya sebuah mesin-mesin robotic yang Cerdas dan interner yang masif yang dimana mengambil alih tatanan informasi dan komunikasi sebagai peran seluruh aspek tatanan hidup manusia termasuk pendidikan. Dan secara global dunia kini tengah memasuki era revolusi industry dunia ke empat, dengan cepatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memepengaruhi hamper disetiap kehidupan manusia. System pendidikan harus dapat menyesuaikan diri dengan arus perubahan tersebut agar tidak tenggelam tidak tenggelam kedalam arus perubahan yang negatif yang dapat memeberikan dampak negatif yang dapat membahayakan masa depan anak bangsa. Adaptasi terhadap tranformasi ini dilakukan secara cerdas melalui transformasi cara hidup termasuk cara belajar peserta didik yang mengintergritaskan teknologi informasi dan komunikasi dengan mempertahankan hakikat pendidikan nasional sebagai dasar implementasi pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. penerapannya terlihat dari penggunaan produk teknologi pendidikan seperti *e-learning*³

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran telah menjadi hal yang penting di abad 21 ini, ditambah lagi dengan adanya pandemi covid 19 yang mengharuskan pembelajaran dilaksanakan dari rumah. Sehingga kemajuan teknolgi dan komunikasi saat ini sudah keharusan bagi guru untuk memiliki kemampuan dalam memanfaatkan teknologi sebagai alat pendukung pembelajaran dan manusia sebagai pembelajar.

Salah satu wadah yang digunakan didalam e learning adalah LMS atau *Learning Management System* adalah perangkat lunak yang dirancang

³ | JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri) | Vol. 5, No. 1, Februari 2021, hal. 277-288

untuk membuat, mendistribukan, dan mengatur penyampaian konten pembelajaran. Sistem ini bisa membantu para guru untuk bisa memanfaatkan konten-konten dalam bentuk digital, seperti artikel, e-book, animasi, suara dan video yang menarik.

Adapun fitur-fitur LMS yang mendukung proses belajar online, antara lain;⁴

1. User interface yang mudah digunakan

LMS yang bagus pasti akan menyajikan antarmuka (*interface*) yang menarik, mudah diakses, dan mudah dipahami oleh para penggunanya. Pengguna LMS tidak akan merasa kebingungan saat menggunakannya. Bagi penyedia LMS, fitur antarmuka yang menarik juga dapat menambah estetika laman web LMS sehingga bisa menarik banyak calon pengguna baru.

2. Pendaftaran online

Fitur pendaftaran merupakan fitur yang wajib dimiliki sebuah LMS. Melalui fitur ini para siswa dapat mendaftarkan dirinya secara online melalui laman LMS dan dapat melihat silabus yang sudah dipersiapkan para guru. Fitur pendaftaran ini juga harus mudah digunakan karena berkaitan dengan pembayaran kursus melalui beberapa metode pembayaran yang tersedia.

3. Kelas maya

Sebagai sebuah media pembelajaran digital, LMS tentu memiliki fitur kelas maya. Apa yang dimaksud dengan kelas maya atau kelas online, adalah kelas yang menyajikan proses belajar-mengajar tanpa mengharuskan kontak fisik.

Kelas online ini dapat menyajikan beragam materi pembelajaran digital, berupa video atau animasi pembelajaran, rekaman suara guru mengenai materi pembelajaran, dan dokumen materi pembelajaran (artikel atau buku elektronik) untuk dipelajari secara mandiri oleh para siswa. Selain itu, LMS yang bagus tentu harus memiliki fitur *video conference* yang dapat digunakan untuk para siswa belajar online tatap muka jarak jauh bersama guru mereka.

4. Kuis dan ujian online

Contoh LMS yang bagus juga menyediakan fitur kuis dan ujian online agar para guru dapat melakukan evaluasi belajar untuk para siswanya. Fitur ini harus mendukung kebutuhan bapak dan ibu guru dalam membuat soal hingga melakukan pendistribusian soal ujian kepada para siswa.

⁴ <https://pahamify.com/blog/apa-itu-learning-management-system/>

Adapun beberapa aplikasi LMS terbaik diantaranya;

1. Sevina E delink
2. Moddle
3. Google clasroom
4. Edmodo
5. Schoology

Dari kelima aplikasi terbaik diatas adapun yang saat ini umum digunakan dalam pengaplikasian pembelajaran e-learning yaitu Google Classroom. Yang dimana fitur didalam google classroom sangat mudah dan dapat dipahami tanpa membutuhkan waktu yang lama. Dengan adanya beberapa platform dan aplikasi yang mendukung penuh untuk terlaksananya suatu pembelajaran e learning khususnya di era pandemi ini. Walaupun pembelajaran dilakukan dengan jarak jauh atau daring disini kreativitas seorang pendidik di uji dan suatu keharusan agar sistem pembelajaran terkesan menarik dan tidak membosankan bagi siswa dengan menggunakan bantuan video berbasis animasi dengan audio yang menarik.

beberapa langkah cara mengupload video animasi pembelajaran ke dalam salah satu aplikasi google classroom diatara sebagai berikut:

1. Periksa file video animasi pembelajaran yang akan anda upload di google classroom
2. Masuk ke halaman google classroom dan mulai buat tugas untuk para siswa. Klik< tambahkan> lalu upload file video animasi yang telah disiapkan
3. Klik tugaskan dan akan muncul tugas tersebut dan materi pembelajaran melalui video tersebut

C. Penutup

Aplikasi animaker adalah salah satu aplikasi yang sering digunakan dalam membuat media pembelajaran dalam bentuk animasi. Beberapa kelebihan dari aplikasi ini adalah dapat membuat animasi pembelajaran dengan berbagai ukuran serta dilengkapi fitur yang cukup lengkap. Selain itu dalam proses download aplikasi pun tidak berbayar atau gratis. Namun kekurangan dari aplikasi ini adalah masih termasuk aplikasi yang berbasis web, dalam pembuatannya pun membutuhkan durasi waktu yang cukup lama, selain itu fitur yang ditawarkan kebanyakan masih dalam bentuk berbayar. Langkah pengembangan animasi menggunakan aplikasi animaker melalui beberapa tahap yaitu tahap analisis, tahap perancangan (design), tahap pengembangan (develop), dan tahap implementasi. Learning Management System (LMS) adalah sebutan untuk media atau aplikasi yang digunakan untuk mendistribusikan materi pembelajaran dari guru kepada

siswa. Salah satu media LMS yang digunakan adalah google classroom, sedangkan langkah upload animasi ke dalam LMS bisa dilakukan dengan cara memilih ikon atau tanda "Lampirkan" dalam setiap media LMS yang ada

D. Daftar Pustaka

<https://drasittiaisyahmpd.gurusiana.id/article/2020/03/mengenal-animaker-aplikasi-video-animasi-2971906>

<https://pahamify.com/blog/apa-itu-learning-management-system/>

<https://sevima.com/5-aplikasi-e-learning-gratis/>

JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri), Vol. 5, No. 1, Februari 2021, hal. 277 – 288

Nisa, Khairu. *Media pembelajaran animasi berbasis Animaker Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV MIN 8 Aceh Besar; Aceh, 2021*