

Penerapan Video Animasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 4 di SD Al-Ittihad Pekanbaru

Meilany Dewi^{1*}, Kartina Diah KWT², Rahmat Suhatman³, Aida Kamila⁴

^{1,2,3,4}Program Study Teknik Informatika, Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Caltex Riau

⁴Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Caltex Riau

*Corresponding authors : diah@pcr.ac.id

Submitted : 29 April 2021

Accepted: 27 September 2021

Abstrak

Ada banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran, salah satunya yaitu media pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif sehingga guru dapat menciptakan suasana baru, kondusif diantara siswa dan sesuatu yang tidak bisa dihadapkan atau dimunculkan di kelas dapat di sajikan dengan jelas dan mudah dipahami oleh siswa. PKM ini bertujuan memfasilitasi pihak sekolah khususnya SDIT AL-Ittihad Pekanbaru untuk membuat materi pembelajaran dalam bentuk video animasi sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang ada saat ini. PKM ini menghasilkan video animasi untuk membantu guru dalam menyampaikan materi Al fatihah dan Asmaul husna (Allah SWT Maha Esa dan Allah SWT Maha Pemberi) kepada siswa kelas 4 SD sehingga dapat menjadi alternatif media pembelajaran di Sekolah sehingga dapat menjadi alternatif media pembelajaran di Sekolah. Kegiatan ini mendapatkan respons dan antusias yang sangat bagus dari pihak sekolah dan dari siswa kelas 4 SD, sehingga dapat meningkatkan hubungan baik antara PCR dan SDT AL-Ittihad Pekanbaru.

Kata kunci : Media pembelajaran, Pendidikan Agama Islam, proses belajar, video animasi.

Abstract

There are many factors that influence the achievement of learning objectives, one of which is learning media. With the use of appropriate learning media, it can make learning more effective so that teachers can create a new, conducive atmosphere among students and something that cannot be presented or raised in class can be presented clearly and easily understood by students. This PKM aims to facilitate the school, especially SDIT AL-Ittihad Pekanbaru, to make learning materials in the form of animated videos as an alternative to existing learning media. This PKM produces animated videos to assist teachers in delivering Al fatihah and Asmaul Husna (Allah SWT Almighty and Allah SWT Most Giver) materials to grade 4 elementary school students so that they can become alternative learning media in schools so that they can become alternative learning media in schools. This activity received a very good response and enthusiasm from the school and from grade 4 elementary school students, so as to improve good relations between PCR and SDT AL-Ittihad Pekanbaru.

Keywords : *Learning media, Islamic Learning, learning process, animated videos*

1. Pendahuluan

Proses belajar mengajar di dunia pendidikan mengalami tantangan besar dalam menghadapi persaingan global saat ini. Pembelajaran di dalamnya harus mampu menunjukkan hasil belajar yang optimal. Hal ini melibatkan peran serta guru sebagai ujung tombak pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Perbaikan konsep dan metode pembelajaran yang lebih bervariasi sangat diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Ada banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran, salah satunya yaitu media pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif sehingga guru dapat menciptakan suasana baru, kondusif diantara siswa dan sesuatu yang tidak bisa dihadapkan atau dimunculkan di kelas dapat di sajikan dengan jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan demikian konsep-konsep atau gambaran yang masih bersifat tidak jelas akan menjadi lebih jelas, mudah dimengerti dan dipahami oleh siswa.

Dalam pelaksanaannya saat ini, guru dapat menerapkan berbagai macam media pembelajaran menggunakan berbagai media, diantaranya dalam bentuk game, aplikasi pembelajaran, puzzle, video animasi, cerita bergambar, media lingkungan alam dan lain-lain. Namun media pembelajaran yang ada dan diterapkan saat ini lebih banyak bersumber dari internet atau sumber lain yang terkadang tidak sesuai dengan kebutuhan materi pelajaran di sekolah, kurang lengkap dan berbayar sehingga mengalami hambatan untuk mengakses dan menggunakannya. Pengajar harus mencari sendiri materi yang menggunakan media ajar selain mengajar dengan cara konvensional, namun juga terkadang, sumber referensi di internet akan berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan kurikulum yang ada.

Untuk membangun lingkungan belajar menggunakan media pembelajaran video animasi, akan menjadi solusi dari permasalahan sistem pembelajaran konvensional dan membuat media pembelajaran yang ada sesuai dengan kebutuhan kurikulum yang digunakan di sekolah. Karena dengan menggunakan video animasi pembelajaran akan membuat situasi dan kondisi yang menyenangkan saat belajar, meningkatkan perhatian dan konsentrasi sehingga informasi mudah diserap oleh siswa. Atas pertimbangan tersebut, kami bermaksud untuk melakukan kegiatan pengabdian masyarakat (PKM) berupa membuat video animasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas 4 SD. Pemilihan mata pelajaran ini atas kesepakatan dari kepala sekolah SD Al Ittihad. Mitra saat ini adalah SDIT AL-Ittihad Pekanbaru. SDIT Al-Ittihad Pekanbaru berlokasi di Kompleks Masjid AL-Ittihad Kel. Lembah Damai, Kec. Rumbai Pesisir, Rumbai, Pekanbaru, sehingga lokasinya yang tidak jauh dari lokasi keberadaan Politeknik Caltex Riau (PCR). Hal ini akan menjadi salah satu bukti adanya manfaat keberadaan PCR bagi masyarakat sekitar. PKM ini bertujuan memfasilitasi pihak sekolah untuk membuat materi pembelajaran dalam bentuk video animasi sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang ada saat ini. Diharapkan siswa menjadi lebih aktif, bersemangat, antusias, suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif, sehingga siswa tidak mudah bosan dan tujuan pembelajaran akan tercapai dengan efektif dan efisien.

Ada dua proses pembuatan film animasi, di antaranya adalah secara konvensional dan digital (Witadharma, n.d.).

Teknik konvensional

Teknik *Celluloid* (kadang-kadang disebut cell saja) ini merupakan teknik mendasar dalam pembuatan film animasi klasik. Setelah gambar mejadi sebuah rangkaian gerakan maka gambar

tersebut akan ditransfer ke atas lembaran transparan (plastik) yang tembus pandang/ sel (cell) dan diwarnai oleh Ink and Paint Department. Setelah selesai film tersebut akan direkam dengan kamera khusus, yaitu multiplane camera di dalam ruangan yang serba hitam. Sementara dengan teknik konvensional, setiap detail kesalahan kadang-kadang harus diulang kembali dari awal.

Teknik Digital

Setelah perkembangan teknologi komputer di era 1980, proses pembuatan animasi 2 dimensi menjadi lebih mudah. Yang sangat nyata dirasakan adalah kemudahan dalam proses pembuatan animasi. Untuk penggarapan animasi sederhana, mulai dari perancangan model hingga pengisian suara/dubbing dapat dilakukan dengan mempergunakan satu personal komputer. Setiap kesalahan dapat dikoreksi dengan cepat dan dapat dengan cepat pula diadakan perubahan.

Tahapan Pengembangan Animasi Digital terdiri dari Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi (Roberts, 2006). Pengertian dan fungsi naskah skenario film merupakan pengetahuan dasar yang harus diketahui oleh siapapun yang tertarik untuk berkecimpung dalam penulisan skenario. Hal ini menjadi penting karena secara teknis, penulisan naskah skenario film memiliki banyak perbedaan dengan menulis cerpen dan novel (Ilyas, 2015).

2. Metode

Kegiatan Pengembangan video animasi pembelajaran meliputi tahap Pra produksi, produksi dan pasca produksi.

a. Pra Produksi

Pada tahap Pra Produksi ini kegiatan yang dilakukan antara lain meliputi: Menentukan Ide/Konsep, Menyusun Naskah, Brainstorming, Membuat sketsa model karakter, dan Menggambar storyboard, Take Voice dan Music Background

b. Produksi

Pada tahap Produksi ini kegiatan yang dilakukan antara lain meliputi: *modelling, texturing, lighting, environment effect, animation, rendering*

c. Pasca Produksi

Pada tahap Pasca Produksi ini kegiatan yang dilakukan antara lain meliputi: *editing animation and voice, compositing and visual effect, adding sound and audio/folley, preview & final, dan burn to tape*

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Pra Produksi

1. Naskah Surah Al Fatihah

- a. Tema (Apakah “poin” utama film pendek itu?) : “Senangnya Belajar Al-Fatihah ”
- b. Karakter (Apakah yang akan menyita perhatian penonton Anda? Karakter film Anda bisa apa saja, dari seseorang, seekor binatang, sampai bentuk garis berlekuk-lekuk) :
 - 1) Murid SD perempuan berjilbab
 - 2) Murid SD laki-laki muslim
 - 3) Ustad Guru PAI
- c. Visual (di mana cerita dalam film pendek terjadi? Bagaimana suasana, atau atmosfernya?) :
 - 1) Ruang kelas

- 2) Al quran dan tatakan tempat Al Quran
 - 3) Papan tulis
 - 4) Spidol
 - 5) Meja dan kursi kelas
 - 6) Hiasan dinding kelas
 - 7) Dinding dan jendela kelas
 - 8) Bacaan alfatihah beserta terjemahannya oleh Ustad, murid perempuan dan murid laki-laki
- d. Awalan, pertengahan, dan akhiran (memikirkan “aksi” film pendek Anda sebelum memulainya) :
- 1) Babak 1 mengenalkan karakter dan masalah (Pembukaan oleh Ustad kepada anak-anak dengan mengucapkan salam kemudian menyampaikan bahwa hari ini kita belajar surat Al Fatiha, bagaimana bacaannya beserta terjemahannya untuk ayat pertama. Murid SD perempuan dan laki-laki menjawab salam dan merespon dengan bahagia pelajaran hari ini.
 - a) Ustad memulai dengan mengucapkan Auzubillahiminassyaitonirozim dan dilanjutkan dengan Bismillah. Ustad menuliskan ayat 1 surat al fatiha di papan tulis.
 - b) Kemudian mengajarkan bagaimana membacanya. Murid perempuan mengulangi. Dan dilanjutkan murid laki-laki yang mengulangi)
 - 2) Babak 2 membuat cerita/masalah semakin rumit (Murid perempuan angkat tangan dan menanyakan terjemahannya ke ustad. Ustad memandang murid perempuan dan tersenyum lalu menjawab terjemahannya dengan menuliskan di papan tulis. Murid perempuanpun tersenyum bahagia).
 - 3) Babak 3 menyediakan resolusi untuk masalah-masalah tersebut (Kemudian bacaan diulang-ulang oleh ustad, dilanjutkan oleh murid perempuan lalu murid laki-laki sebanyak 4 kali.
 - a) Setelah selesai ustad menutup kelas dan mengucapkan Alhamdulillah dan Terimakasih).
 - b) Aksi ini akan berulang untuk ayat ke-2 dan ke-8

2. Brainstorming

a. Karakter Murid Perempuan :



Murid perempuan



Murid Laki-laki

Gambar 1. Karakter murid

b. Karakter ustadz :



Gambar 2 Karakter ustadz

3. sketsa model karakter (Buatlah sketsa karakter Anda dalam berbagai pose, kostum, dan ekspresi untuk merasakan bagaimana rupanya)

a. Karakter anak laki-laki :



n :

Gambar 3. Karakter anak laki-laki

b. Karakter anak Perempuan :



Gambar 4 Karakter anak Perempuan

c. Karakter Guru Agama :



Gambar 5 Karakter Guru Agama

3.2 Produksi

Proses Produksi animasi 3D:

Lip sync dan ekspresi

Lip-sync dalam konteks animasi merupakan singkatan dari *lip synchronization* adalah istilah teknis untuk pencocokan gerakan bibir dengan vokal yang diucapkan oleh suatu karakter. Dalam pembuatan lip-sync animasi biasanya suara direkam terlebih dahulu dalam bentuk yang belum halus untuk mengetahui waktu dan intonasi vokal. Dilakukan pada objek 3D animasi pada software Blender 3D. Untuk membuat gerakan mulut dan ekspresi objek 3D sesuai dengan rekaman suara dan adegan karakter yang ingin disampaikan. Setiap desain karakter harus mempunyai identitas yang jelas. Tampilan sifat dan watak yang tergambar dalam ekspresi wajah yang bagus dan lengkap sangat diperlukan pada objek animasi. Rekaman suara untuk mengisi suara pada animasi ini di buat oleh tim Sekolah yaitu Ustadz dan murid perempuan dan murid laki-laki.

Gerak karakter

Gerak Karakter atau Character Animation. Pada bagian ini bertugas membuat gerakan pada model karakter yang telah diberikan sistem perulangan. Gerakan di sesuaikan dengan akting pada story board, sekaligus menyesuaikan posisi gerak sesuai layout. Gerakan karakter animasi yang di buat menerapkan teknik Armature pada software blender 3D dengan merender hasil animasi untuk menghasilkan gerakan karakter yang diinginkan.

Background (Latar Belakang)

Background merupakan lokasi dan setting dimana animasi itu berada. Penempatan Background berada di belakang objek, dan Background berperan sebagai gambar yang mendukung dari peran utama dari gambar objek. Membuat background atau *environment* adegan tiap scene cerita animasi. Background animasi Al Fatihah dan background animasi Asmaul Husna (Allah SWT Maha Esa dan Maha Pemberi).

Efek Special

Pada tahap selanjutnya, animasi yang sudah dihasilkan menggunakan software Blender 3D dilanjutkan proses editing untuk menambahkan efek animasi agar hasil video animasi lebih baik dan menarik.

Camera

Fungsinya untuk merekam model atau animasi ketika pembuatan dilakukan. Merupakan object dari View Port. Didalam view port ini kita bisa melihat project dalam berbagai macam sudut dan dapat mengatur letak dan kamera serta sebagainya. Pengaturan view camera pengambilan view environment dan objek lainnya untuk mendapatkan hasil animasi yang menarik. Pada PKM ini, camera diatur pada software Blender 3D

Pencahayaan

Lighting adalah proses pembuatan dan pemberian cahaya pada model. Sehingga diperoleh kesan visual yang realistis karena terdapat kesan kedalaman ruang dan pembayangan (shadow) objek. Tanpa adanya lighting, maka objek 3D menjadi tidak menarik dan juga tidak realistis. Pencahayaan sangat penting untuk menghasilkan animasi yang berkualitas. Pencahayaan pada animasi ini menggunakan teknik pencahayaan yang ada di software Blender 3D

3.3 Pasca Produksi

Pasca Produksi adalah pengeditan dan penyusunan klip-klip yang telah dibuat pada tahap produksi dan tentu saja penambahan visual effects, gambar, title dan soundtrack. *Image Compositing*. Proses dilanjutkan dengan menggunakan software video editing untuk menggabungkan animasi yang ada, efek, *sound* dan-lain-lain, melakukan pengeditan dan menrender menjadi sebuah video animasi dalam format AVI.

Tahap selanjutnya penyerahan hasil video animasi kepada pihak Sekolah

Hasil pengabdian terdiri dari hasil secara kuantitatif maupun kualitatif dari kegiatan yang dilaksanakan. Jika ada tabel/bagan/gambar berisi paparan hasil yang sudah bermakna dan mudah dipahami maknanya secara cepat. Tabel/bagan/gambar tidak berisi data mentah yang masih dapat atau harus diolah. Semua tabel dan gambar yang dituliskan dalam naskah harus disesuaikan dengan urutan 1 kolom atau ukuran penuh satu kertas, agar memudahkan *reviewer* untuk mencermati makna gambar. Pembahasan mengenai hasil pengabdian, dikaitkan dengan hasil penelitian-penelitian/pengabdian sebelumnya, dianalisis secara kritis dan dikaitkan dengan literatur terkini yang relevan.

Contoh pernyataan ini menunjukkan sitasi pengarang tunggal (Ombres, 2015). Contoh pernyataan ini menunjukkan sitasi artikel yang ditulis oleh dua pengarang (Alnahhal & Aljidda, 2018). Contoh pernyataan ini menunjukkan sitasi artikel yang ditulis oleh tiga pengarang atau lebih (Rais, et al, 2018)

4. Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan PKM yang telah dilangsungkan, diperoleh beberapa kesimpulan, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Tim pengajar yang terlibat dalam pembuatan video animasi SDIT AL ITTIHAD Rumbai Pekanbaru adalah 3 orang guru mata pelajaran pendidikan agama islam kelas 4.

2. Program ini berhasil menghasilkan video animasi untuk membantu guru dalam menyampaikan materi Al fatihah dan Asmaul husna (Allah SWT Maha Esa dan Allah SWT Maha Pemberi) kepada siswa kelas 4 SD sehingga dapat menjadi alternatif media pembelajaran di Sekolah.
3. Kegiatan ini mendapatkan respons dan antusias yang sangat bagus dari pihak sekolah dan dari siswa kelas 4 SD, sehingga dapat meningkatkan hubungan baik antara PCR dan SDT Al-Ittihad Pekanbaru.

5. Daftar Pustaka

- Ilyas, F. (2015). *Naskah Skenario Film, Pengertian dan Fungsinya*.
[Http://Acehdocumentary.Com/Profil/about-Us/](http://Acehdocumentary.Com/Profil/about-Us/). <http://acehdocumentary.com/profil/about-us/>
- Roberts, S. (2006). (2006). *Animasi Karakter 3D*. In *Elsevier Inc (Singapore)*.
- Witadharna. (n.d.). *Proses Pembuatan Film Animasi*.
[Https://Www.Guruanimasi.Com/2020/02/Proses-Pembuatan-Film-Animasi.Html](https://Www.Guruanimasi.Com/2020/02/Proses-Pembuatan-Film-Animasi.Html).
<https://www.guruanimasi.com/2020/02/proses-pembuatan-film-animasi.html>