

MOTION-GRAFICS: PENGGUNAAN VIDEO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SECARA PRAKTIS DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR

Yella Dezas Perdani

Digital Language Learning Center, Computer Science Department, Faculty of Humanities, Bina Nusantara University,
Bandung Campus,
Jl. Kebon Jati No.218, Kb. Jeruk, Kec. Andir, Kota Bandung, Jawa Barat, Indonesia 4018
e-mail: yella.dezas@binus.ac.id

Abstract

Amidst the Covid-19 pandemic, educators and students are compelled to pursue remote online learning from their homes. Online learning necessitates teachers to exercise discernment and ingenuity in crafting instructional materials, encompassing learning media. Effective educational media should possess both informative content, encompassing all the necessary material to be taught, and engaging elements that capture students' interest and motivate them to learn. Video is a popular and effective learning tool that provides valuable information and is engaging. Teachers are required to create videos that are appropriate for the content being taught and tailored to the students' aptitude. A webinar titled " Use of Video as a Practical Learning Media in the Teaching and Learning Process " was organized to assist teachers and educational practitioners, particularly in the field of language, in creating instructional videos. The purpose of the webinar was to share knowledge and provide guidance to teachers and other educational practitioners. The objective of this Community Service Activity (PKM) is to enhance the skills of teachers and educational practitioners in developing engaging and suitable learning materials for students. Additionally, it aims to equip them with the necessary knowledge and resources to effectively incorporate technology into their teaching methods. Therefore, it is anticipated that this training will aid in equipping teachers with the skills to create instructional videos as versatile learning resources suitable for both in-person and online educational settings.

Keywords: *teaching media video-based learning, Motion Graphics learning*

Abstrak

Pada situasi pandemi covid-19, guru dan siswa dipaksa untuk tetap melaksanakan pembelajaran dirumah secara daring. Pembelajaran daring menuntut guru untuk lebih selektif dan kreatif dalam mempersiapkan bahan ajar, termasuk media pembelajaran. Media pembelajaran haruslah informatif memuat semua materi yang akan diajarkan, dan juga menarik agar siswa tertarik untuk belajar. Salah satu media pembelajaran yang informatif sekaligus menarik yang saat ini marak digunakan adalah video. Guru harus menyiapkan video yang sesuai dengan materi serta kemampuan siswanya. Untuk membantu guru dan praktisi pendidikan, khususnya dibidang bahasa, mempersiapkan video pembelajaran, webinar bertema "Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Secara Praktis Dalam Proses Belajar Mengajar" sebagai sarana berbagi ilmu kepada para guru dan praktisi pendidikan lainnya, dilaksanakan. Kegiatan Pengabdian pada Masyarakat (PKM) ini diharapkan dapat membekali guru dan praktisi pendidikan dalam mempersiapkan diri untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan tepat bagi para siswa, serta dapat mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan pengajaran berbasis teknologi. Dengan demikian, pelatihan ini diharapkan turut andil dalam mempersiapkan guru dalam mempersiapkan media pembelajaran berupa video sebagai sarana pembelajaran yang dapat dipakai baik pada sesi tatap muka dan juga daring.

Kata Kunci: *media pembelajaran, video-based learning, Motion Graphics learning*

PENDAHULUAN

Teknologi semakin menjadi kebutuhan dalam proses belajar mengajar bagi guru dan siswa. Salah satu metode pengajaran yang menggunakan teknologi

sebagai sarana penunjang pencapaian pembelajaran adalah blended learning. blended learning sebagai salah satu metode pengajaran yang memanfaatkan teknologi dalam prosesnya dan bagaimana metode

pengajaran ini membantu guru dan siswa dalam menuntaskan pembelajaran.

Metode *blended learning* menggabungkan beberapa teknik pengajaran, seperti *face-to-face interaction* dan *online learning*, yang saat ini dipakai secara luas dikarenakan situasi pandemi *Covid-19*. Menurut informasi yang diambil dari beberapa pengakuan guru yang mengajar diluar pulau Jawa, dengan angka penyebaran *Covid-19* yang rendah, sudah memakai Teknik pengajaran *blended-learning* ini tanpa menyadarinya. Jika *face-to-face interaction* adalah pembelajaran tatap muka seperti biasa didalam kelas, online learning adalah pembelajaran yang memakai koneksi internet dimana siswa berada diluar kelas. Yang menjadi tantangan adalah pembelajaran online atau juga disebut daring, dikarenakan tidak setiap siswa mampu untuk mengikuti kegiatan pembelajaran online. Dengan gambaran, jika pemebelajaran menggunakan aplikasi *zoom* atau *google meet* dari jam 7 pagi sampai siang atau bahkan sore, paket data yang dibutuhkan tidak sedikit. Sehingga kemudian sebahagian guru menyuruh siswa mengerjakan tugas dengan berpedoman pada teori yang ada di buku, agar setiap siswa tetap mendapatkan *treatment* yang sama. Usaha ini baik dan bagus karena bagaimanapun, keterbatasan jangan menjadi alasan untuk merasa terbatas.

Kemudian, dengan adanya situasi pandemic ini, dimana kita dipaksa untuk terpisah dengan siswa secara fisik, guru mengajar dari rumah dan siswa belajar dirumah masing-masing, juga memaksa kita untuk memperbaharui ilmu, pengetahuan dan kemampuan. Salah satunya, guru dituntun menggunakan teknologi sebagaimana yang telah dijelaskan diatas. Contoh paling sederhana yang ditemukan adalah penggunaan aplikasi Whatsapp, yang semakin marak digunakan krena kebutuhan. Yang awalnya sebelum pandemi sebahagian guru bahkan tidak memiliki *Whatsapp*, setelah pandemic kemudian memiliki untuk dapat

berkomunikasi dengan sesama guru dan siswa, sehingga tanpa disadari kita dipaksa untuk bergerak beradaptasi dan mengadopsi teknologi.

Lebih jauh lagi, dengan kondisi seperti ini, media pembelajaran menjadi salah satu bagian yang penting untuk dipertimbangkan ketika akan mengajar. Jika dalam dipembelajaran tatap muka, guru masih dimungkinkan untuk berinteraksi langsung dengan siswa, dan mereka dapat bertanya langsung jika ada hal-hal yang belum dipahami, kondisi saat ini tidak demikian yang bahkan sebahagian besar sekolah dipulau Jawa masih melaksanakan pembelajaran daring secara penuh

Dengan kondisi seperti ini, media pembelajaran menjadi salah satu bagian penting untuk dipertimbangkan. Jika dalam dipembelajaran tatap muka, kita masih dimungkinkan untuk berinteraksi langsung dengan siswa. Bahkan sebahagian besar sekolah dipulau jawa, masih online learning. Untuk mengatisipasi ini, BINUS yang juga melaksanakan pembelajaran daring secara penuh dari bulan maret tahun 2020 sampai saat ini memiliki online learning system yang sudah diaplikasikan di kelas Online learning, jauh sebelum pandemi ini, jadi untuk migrasi ke system online tidak sulit. Jadi online learning di Binus sebelumnya itu khusus kelas-kelas tertentu, seperti sistem UT. Awalnya sebelum pandemic ada 2 sistem pembelajaran di BINUS, online untuk program khusus di beberapa jurusan, dan sistem tatap muka biasa untuk jurusan umumnya. Kemudian, terjadi pandemi yang akhirnya semua beralih ke sistem online. Mahasiswa tinggal mengakses dimana saja dan kapan saja.

Lalu tantangan muncul untuk institusi yang belum ada persiapan sebelumnya, yang sebelumnya tatap muka, sekarang dipaksa daring sehingga perlu menyiapkan lagi. Sebenarnya guru dapat saja mengambil dari sumber lain. Misal mau memberi materi tentang *Expression of opinion*, dapat cari di youtube. Guru dapat

langsung kirim link nya kepada siswa atau download lalu kirim ke siswa. Namun, permasalahannya, apakah video tersebut aman, tepat dan sesuai kemampuan siswa? Apakah kosa kata didalamnya tidak terlalu sulit? Apakah kecepatan berbicara dubbernya sesuai? Dan yang tidak kalah penting, visualnya amankah untuk siswa kita? Belum lagi jika link yang dikirimkan maka akan muncul video lain, akan terlihat pula komen-komenya, bisakah kita menjamin semuanya aman? Tentu tidak, kecuali bagi siswa sudah dewasa sehingga sudah ada filter di diri masing-masing. Bagaimana jika siswa kita masih muda? Ada potensi *miss leading* jika kita ambil dari sumber lain. Solusinya adalah guru harus siapkan sendiri medianya. Salah satu media yang paling banyak digunakan saat ini adalah video.

Webinar ini dilaksanakan untuk membantu guru dan praktisi Pendidikan untuk mempersiapkan media pembelajaran berupa video agar baik guru dan siswa akan terbantu dalam memberi dan manenerima materi pembelajaran.

METODE

Kegiatan ini menggunakan metode peningkatan pemahaman guru mengenai *Technology Enhance Language Learning*, khususnya penggunaan video dalam pembelajaran. Kegiatan ini berbentuk webinar, diadakan pada tanggal 21 Agustus 2021, pukul 12.00 sampai dengan 14.00 WIB, dengan menggunakan aplikasi *zoom*. Ada 91 partisipan yang mendaftarkan diri, dan 52 partisipan yang ikut begabung secara penuh. Semua peserta merupakan tenaga pengajar, guru dan dosen dari beberapa daerah di Indonesia, diantaranya Kota Jakarta, Kabupaten Sukabumi, Kota Bandung dan Kota Malang. Kegiatan webinar ini dimulai dengan pengisian formulir pendaftaran oleh peserta melalui *google form* dan termasuk didalamnya pengisian *pretest*, kemudian kegiatan webinar berlangsung pada tanggal pada tanggal 21 Agustus 2021, pukul 12.00

sampai dengan 14.00. Peserta mengisi *post-test* di akhir sesi webinar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Salah satu solusinya yang dapat dilakukan guru pada saat pandemic ini adalah, guru harus menyiapkan media pembelajaran sendiri. Salah satu media yang paling popular saat ini adalah Video. penggunaan video sebagai salah satu media yang diminati adalah karena menarik bagi siswa. Dengan membuat dan menyiapkan sendiri media pembelajaran, guru dapat mengatur sendiri, baik materinya, teori, konsep, kata-kata didalamnya, contoh, visual dan audio, sesuai dengan siswa kemampuan siswa.



Gambar 1. Materi yang disampaikan pembicara

Selanjutnya, pada umumnya media pembelajaran dengan menggunakan video disebut VBL atau Video-based learning. *Video based learning* adalah salah satu media pembelajaran yang saat ini seringkali digunakan untuk penyampaian pengetahuan atau keterampilan dengan menggunakan video. VBL ini harus memiliki sedikitnya dua elemen yaitu visual dan audio. Misalnya membuat video dengan merekam menggunakan microsoft PPT yang di export menjadi file MP4, sudah dapat dikategorikan VBL karena sudah memenuhi kriteria, ada video nya dan audio nya, walaupun hanya tulisan-tulisan yang bergerak. Namun, video yang memuat hanya tulisan bergerak tentu tidak cukup menarik bagi siswa.

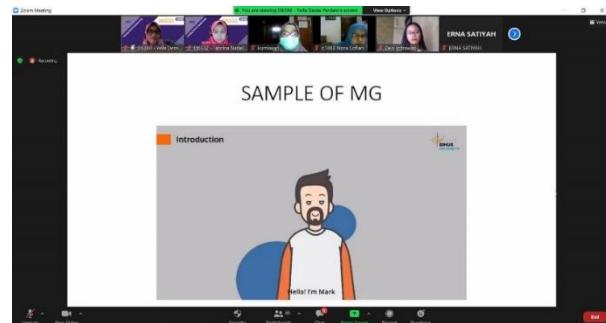
Salah satu media yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar adalah *Video Based Learning*. Menurut Mitrovic et al., (2017), video-based learning adalah metode pembelajaran yang digunakan dalam spektrum yang luas dari pengaturan instruksional, mulai dari flipped classroom, pembelajaran online, dan MOOCs hingga pembelajaran informal menggunakan YouTube. Berdasarkan penelitian yang telah mereka laksanakan, peserta yang terlibat dalam pembelajaran konstruktif dapat meningkatkan pemahaman konseptual mereka tentang keterampilan presentasi. Mereka juga menambahkan bahwa pemahaman konseptual mereka tentang target soft skill meningkat.

Kemudian, VBL juga sangat membantu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dengan membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa. Fatmawati dkk. (2018) menemukan bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan VBL lebih baik dari siswa yang tidak diberi treatment VBL.

VBL merupakan salah satu media yang dapat membuat siswa lebih aktif, kreatif, dan antusias di dalam kelas. Hal ini senada dengan Sukmanasa dkk. (2019) yang menemukan bahwa ada pengaruh media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Gegerbitung Tahun Pelajaran 2018/2019. Hal ini ditunjukkan dengan perbedaan rerata skor hasil belajar post-test subtema manusia dan lingkungan belajar 2 siswa kelas eksperimen 81,25 lebih signifikan dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 71,05. Pendapat di atas dapat disintesa karena pembelajaran berbasis video merupakan salah satu bentuk pembelajaran elektronik yang memungkinkan audiensnya mengakses informasi dan pengetahuan melalui video.

Dapat disimpulkan bahwa *Video Based Learning* atau pembelajaran berbasis video adalah salah satu jenis media yang dapat digunakan untuk membantu dalam proses belajar mengajar. VBL sangat

bermanfaat dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran karena mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. VBL juga merupakan salah satu media yang dapat mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan antusias dalam pengaturan kelas, antara lain.



Gambar 2. Pembicara sedang menjelaskan materi

Seperti yang dipaparkan di atas, salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah *Video-based Learning*. Salah satu jenis VBL yang lebih kompleks dan menarik adalah *Motion Graphics Learning*. *Motion Graphics Learning*, yang selanjutkan akan disebut MG. Untuk memenuhi kebutuhan guru menghadirkan media pembelajaran yang tidak hanya informatif namun juga menarik, MG bisa digunakan. MG adalah salah satu cabang ilmu Desain Komunikasi Visual, yang memuat penggabungan ilustrasi, tipografi, fotografi dan videografi dengan menggunakan teknik Animasi. Jika VBL minimal memuat audio dan video saja, *Motion Graphic* jauh lebih lengkap sehingga hasil video juga maksimal. *Motion Graphics* adalah istilah yang terdiri dari dua kata yakni *motion* yang berarti gerak atau bergerak, dan *graphics* yang juga dikenal dengan istilah Grafis. Dari asal muasal pengertian dua kata tersebut, bisa dikatakan bahwa MG, juga dapat disebut dengan istilah Grafis Gerak.

Terdapat beberapa makna istilah MG dari beberapa hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Menurut Alamarat dan Alfakrah (2020), MG adalah kumpulan elemen bergerak dalam ruang dua atau tiga dimensi yang mengharuskan seorang

desainer grafis gerak untuk mempelajari struktur dan bentuk sistem bahasa, serta infleksi, derivasi, dan morfologi untuk dapat menghasilkan MG yang menarik. Senada dengan Saputra dan Wibawa (2020), istilah MG mengacu pada kumpulan potongan desain atau animasi berbasis visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis, yang dicapai melalui penggabungan berbagai elemen yang berbeda seperti animasi, video, film, tipografi, ilustrasi, dan music.

Kemudian, dengan Simanjuntak dan Deli (2020) yang mengatakan bahwa MG adalah teknik untuk menciptakan media visual yang menggabungkan film dan desain grafis, yang dicapai melalui penggunaan berbagai elemen, termasuk animasi 2D dan 3D, teks, musik, film, dan ilustrasi. Menurut Prabowo (2020), MG adalah jenis video yang sering digunakan oleh para desainer untuk membagikan postingan atau hasil karyanya di industri kreatif. MG dapat didefinisikan sebagai desain grafis yang bergerak. Grafik gerak dibuat ketika ide-ide grafik dikemas dalam gerakan. *Motion Graphic* menggabungkan berbagai elemen desain, termasuk bentuk, tipografi, dan komposisi. Grafik gerak adalah istilah lain untuk animasi, yang terutama terdiri dari teks.

Ada beberapa keuntungan yang didapatkan guru jika memakai MG dalam pembelajaran berdasarkan hasil dari beberapa penelitian yang telah dilaksanakan. Pertama, MG menghadirkan pemebelajaran yang menarik bagi siswa. Penggunaan video pada pembelajaran, MG dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang disajikan secara dinamis dan bergerak, sehingga lebih menarik untuk ditonton (Yahya, 2019). Dalam menggunakan MG sebagai media pembelajaran, guru terlebih dahulu harus membuat video yang menarik. Selanjutnya ada beberapa tahapan pembuatan MG menurut Sagala et al. (2020) yaitu diskusi, penentuan konsep desain, pembuatan storyboard, pemilihan aplikasi, pencarian referensi, desain asset ilustrasi, mengedit,

rendering setiap adegan, komposisi, dan final *rendering*. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa penggunaan media MG lebih menarik dan informatif. Senada dengan itu, Wiana dkk. (2018) yang menyatakan bahwa MG dapat merangsang minat dan mendorong siswa untuk belajar.

Kedua, penggunaan MG dapat meningkatkan motivasi siswa. Romadonah (2019) menyatakan bahwa ada beberapa manfaat pengguna menggunakan MG. Pertama, pemanfaatan MG secara tepat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mencegah kebosanan.

Ketiga, MG dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Amali dkk (2020) juga melakukan penelitian tentang pemanfaatan pembelajaran *Motion Graphic* sebagai media pembelajaran. Mereka menemukan bahwa kurangnya perhatian dan minat belajar siswa berpengaruh pada proses pembelajaran di kelas sehingga prestasi akademik mereka menurun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Motion Graphic*, video animasi yang dirancang untuk mata pelajaran sejarah Indonesia berpengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa dan layak digunakan pada mata pelajaran sejarah Indonesia. Almanfaluthi dan Juniar (2020) menemukan bahwa grafik gerak dapat memiliki aplikasi akademis dan praktis. Keunggulan dalam bidang akademik dapat dijadikan sebagai acuan dalam menyusun karya desain yang berbasis tradisi suatu bangsa. Sedangkan manfaat praktisnya antara lain pemanfaatan *Motion Graphic* untuk memperkenalkan layang-layang sebagai bagian dari budaya bangsa ini sebagai media penyampaian cerita dan informasi melalui konten multimedia. Jenis konten ini dapat dibagikan melalui situs web dan platform media sosial.

Kesimpulannya, MG mengacu pada kumpulan karya desain atau animasi berbasis visual yang menggabungkan bahasa film dengan bahasa desain grafis secara kreatif, dan dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Motion Graphic adalah sebuah desain atau infografis yang disajikan secara dinamis dan bergerak, sehingga lebih menarik untuk ditonton. Pembuatan *Motion Graphic* meliputi beberapa tahapan, antara lain diskusi, penentuan konsep desain, pembuatan storyboard, pemilihan aplikasi, pengeditan pencarian referensi, rendering per scene, compositing, dan rendering akhir.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berkonsep web-seminar atau webinar dengan tema *Teknology Enhance Language Learning* dengan topik *The use of video in teaching learning process*, sudah dilaksanakan. Bukan hanya penyampaian materi, melainkan juga terdapat sesi tanya jawab yang dapat menambah pemahaman peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan pemahaman peserta mengenai pentingnya mempersiapkan diri untuk menghadapi wawancara kerja berbahasa Inggris.

Diadakannya program serupa seperti lokakarya atau pelatihan mempersiapkan pembelajaran video dengan menggunakan aplikasi mudah dan gratis guna mendampingi peserta agar dapat mengaplikasikan ilmu dan materi yang diberikan dengan cara mempraktikkannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamarat, Y., & AlFakrah, A. (2020). *Motion Graphics* morphology that effects customization engagement in graphic design. *Journal of Critical Reviews*, 7(19), 321–330. <https://doi.org/10.31838/jcr.07.19.39>
- Almanfaluthi, B., & Juniar. (2020). Konsep *Motion Graphics* Pengenalan Layang-Layang Sebagai Budaya Bangsa. *Jurnal Desain*, 7(2), 99–109.

- Amali, L. N., Zees, N., & Suhada, S. (2020). *Motion Graphic Animation Video As Alternative Learning Media*. *Jambura Journal of Informatics*, 2(1). <https://doi.org/10.37905/jji.v2i1.4640>
- Fatmawati, E., Karmin, & Sri Sulistiyawati, R. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sejarah Artikel: Influence of Video-Based Learning Media to Student Learning Outcomes. *Cakrawala Jurnal Pendidikan*, 12(1), 24–31. <http://ejournal.upstegal.ac.id/index.php/Cakrawala>
- Mitrovic, A., Dimitrova, V., Lau, L., Weerasinghe, A., & Mathews, M. (2017). Supporting constructive video-based learning: Requirements elicitation from exploratory studies. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 10331 LNAI, 224–237. https://doi.org/10.1007/978-3-319-61425-0_19
- Prabowo, R. W. E. (2020). Perancangan *Motion Graphic* Iklan Layanan Masyarakat “Waspada Terhadap Cybercrime.” *DeKaVe*, 1(1), 57–63. <https://doi.org/10.24821/dkv.v1i1.3871>
- Romadonah, Eden Siti, & Maharani, I. N. (2019). *Motion Graphic* Sebagai Media Pembelajaran. *Utile Jurnal Kependidikan*, V(Nomor 2), 115–122.
- Saputra, R. D., & Wibawa, S. C. (n.d.). *Studi literatur pengembangan Motion Graphic video studi literatur pengembangan Motion Graphic video sebagai tren media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar rizky dias saputra pendidikan teknologi informasi , fakultas teknik , universitas negeri*.
- Sukmanasa, E., Novita, L., & Majid, R. A. (2019). Use of Learning Video Media on Human and Environmental Subthema. *Jhss (Journal of Humanities and Social Studies)*, 3(2),

- 72–75.
<https://doi.org/10.33751/jhss.v3i2.1459>
- Wiana, W., Syaom Barliana, M., & Riyanto, A. A. (2018). The effectiveness of using interactive multimedia based on *Motion Graphic* in concept mastering enhancement and fashion designing skill in digital format. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 13(2), 4–20.
<https://doi.org/10.3991/ijet.v13i02.7830>
- Yahya, S. (2019). *Interactive Motion Graphic of puppet beber pacitan in social media basis on video*. XI(2).