
**PERANAN TRADISI UNTUK MEMBANGUN KARAKTER PESERTA DIDIK
MELALUI VIDEO ANIMASI ERA 5.0**

Eva Putri Shahira¹, Ahmad Hariyadi²

¹Mahasiswa Program Studi PBSI FKIP UMK, ²Dosen Program Studi PBSI FKIP UMK
202034016@std.umk.ac.id¹, ahmad.hariyadi@umk.ac.id²

Abstract

The current problem is that many educators have not used animated video-based learning media due to limited soft skills in using applications in making animated videos, even though these learning media are very important in the learning process. This research provides ideas aimed at educators to find out the process of using animated video-based learning media which contains the role of tradition in order to improve the character of students in building students' interest in learning traditions through applications. This study uses the media development research process, in the context of traditional education for students in the form of visual and audio animated videos. The approach used in this study is a qualitative approach, this relates to the general objective of the research, namely to develop video animation-based art education learning media as a medium. Media is a means of learning information to be conveyed by the source of the message to the target or recipient of the message. The use of media is very helpful in achieving the success of the teaching and learning process from educators and students. Without media, learning will not match achievement, because the media has a very important role in learning achievement.

Keywords: Animation Video Learning Media

Abstrak

Permasalahan saat ini, banyak pendidik yang belum menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi dikarenakan keterbatasan soft skill dalam menggunakan aplikasi dalam pembuatan video animasi, padahal media pembelajaran tersebut sangat penting dalam proses pembelajaran. Penelitian ini memberikan gagasan yang ditujukan kepada pendidik untuk mengetahui proses penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi yang berisi peranan tradisi guna meningkatkan karakter peserta didik dalam membangun minat peserta didik untuk mempelajari tradisi melalui aplikasi. Penelitian ini menggunakan proses penelitian pengembangan media, dalam konteks pendidikan tradisi untuk peserta didik berupa video animasi secara visual dan audio. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang berkaitan dengan mengembangkan media pembelajaran pendidikan seni berbasis video animasi sebagai media. Media merupakan sarana informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan. Penggunaan media sangat membantu pencapaian keberhasilan proses belajar mengajar dari pendidik maupun peserta didik. Tanpa adanya media pembelajaran tidak akan sesuai pencapaian, karena media memiliki peran yang sangat penting dalam pencapaian belajar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Video Animasi

Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan teknologi sangat berkembang pesat disaat menuju era 5.0. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat dijadikan sarana untuk meningkatkan mutu pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan pada hampir setiap aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan formal. Keberhasilan keahlian mata pelajaran bergantung pada beberapa aspek antara lain siswa, guru, mata pelajaran, kurikulum, metode pengajaran, kepemimpinan dan sarana prasarana.(Susilo, 2020)

Pendidikan merupakan usaha belajar mengajar yang tujuannya untuk mengembangkan potensi seseorang dalam memiliki kekuatan keagamaan, pengetahuan, pengendalian diri, dan soft skill yang dibutuhkan dimasyarakat, bangsa dan bernegara. Berdasarkan hal tersebut juga dijelaskan sesuai UU RI Nomor. 20 tahun 2002 berkaitan dengan sistem Pendidikan Nasional. (Ponza et al., 2018)

Media pembelajaran merupakan komponen integral dari sistem pembelajaran. Artinya media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Tanpa media pembelajaran proses belajar mengajar tidak dapat terjadi dan tidak ada hasil belajar yang baik. Animasi pada dasarnya adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan memiliki keunggulan dibanding media lain seperti gambar statis atau teks. Animasi untuk menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak- gerak.(Andriani, 2019)

Sarana yang paling utama yang harus dimiliki seorang pendidik untuk melaksanakan proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar yang menggunakan media pembelajaran tentunya akan memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan pendidik. Media belajar sangat banyak warna, salah satunya media belajar berbasis animasi video. Animasi video masuk dalam kategori era. 5.0 dimana saat pandemic melanda Indonesia, para pendidik mengolah pikir untuk menciptakan pembelajaran yang diminati peserta didik walaupun pembelajaran dilakukan *stay home*, dengan cara pembuatan dan pemutaran video animasi yang berisi peranan tradisi daerah setempat yang bisa dipelajari peserta didik, bisa melalui aplikasi youtube. Tentunya video animasi sangat menarik siswa untuk tetap belajar dan tetap memepertahakan keseruan dalam proses pembelajaran.

Media dijadikan sebagai alat bantu antara pendidik dan peserta didik agar tidak merasa bosan dalam menerima tuturan dari pengajar. Media juga dijadikan perantara untuk menunjang keefektifitasan dan keefesiensian dalam mencapai tujuan belajar mengajar. Dari media belajar, peserta didik dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman dari pendidik. (Nugraheni et al., 2011).

Tradisi memiliki arti sebagai warisan sosial yang memenuhi persyaratan khusus, yaitu yang bertahan pada masa kini dan masih terkait erat dengan kehidupan modern. Tradisi dengan demikian merupakan suatu kegiatan masyarakat setempat atau suatu kegiatan dari masa lalu sampai sekarang yang dijaga dan dilestarikan. (Rachman, 2018). Peranan tradisi merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran peserta didik. Peserta didik harus diberi pembelajaran dan pengetahuan mengenai tradisi, karena keberadaan tradisi sama dengan adat istiadat. Dimana kedua hal tersebut saling berkaitan yang isinya berupa masa lampau dan sejarah. Peserta didik harus mampu untuk mengetahui sejarah yang telah terjadi karena akan berdampak pada sikap, perilaku dan karakter peserta didik. Tradisi juga berisi tentang nilai-nilai sesuai aturan norma yang dijadikan pedoman dalam menjalani hidup.

Permasalahan saat ini banyak pendidik yang belum menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi karena keterbatasan soft skill dalam mengedit video. Padahal media pembelajaran berperan sangat penting dalam proses pembelajaran terutama pembelajaran seni. Penelitian ini akan membeikan gagasan yang ditujukan terutama pada

pendidik untuk mengetahui pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi yang berisis tentang peranan tradisi guna meningkatkan karakter peserta didik dan membangun minat peserta didik dalam mempelajari peserta didik. Tujuan dari media pembelajaran agar pendidik dan peserta didik dapat mencapai capaian pembelajaran secara baik dan benar.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode pengembangan atau research and development (R&D). Metode ini digunakan untuk menghasilkan sebuah produk dan menguji keefektifan sebuah produk. Metodologi penelitian dan pengembangan berkaitan erat dengan bidang teknologi dalam proses pembelajaran. Penelitian dalam bidang teknologi pembelajaran telah bersinggungan dengan masalah pengembangan produk dan desain, utamanya media, bahan ajar, dan sistem pembelajaran. (Savira & Suharsono, 2013)

Pendidikan tradisi untuk peserta didik berupa video animasi secara visual dan audio ini menggunakan penelitian pengembangan media. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif deskriptif ini merujuk pada perumusan masalah terkait data yang sudah ada. Selain itu Teknik pengumpulan data, penulis mendapatkan berbagai data melalui Tindakan penelitian disekolah terkait penggunaan media belajar mengajar saat proses belajar mengajar berlangsung. Penelitian ini membutuhkan pengembangan media dalam proses pembelajaran “Peranan Tradisi untuk Membangun Karakter Peserta Didik melalui Video Animasi di Era 5.0”.

Hasil dan Pembahasan

Pendidikan merupakan salah satu bagian dari tradisi dan kebudayaan. Dunia Pendidikan tidak bisa lepas dengan nilai-nilai tradisi dan kebudayaan. Pendidikan adalah suatu proses menanamkan nilai-nilai dan norma-norma berkehidupan, berbangsa dan bernegara yang memiliki aturan-aturan agar dapat memiliki karakter berbudi luhur, mulia dan bertradisi. Kehidupan tanpa tradisi sama artinya dengan makanan yang sangat nikmat dilihat namun tidak nikmat dengan rasanya atau hambar. Secara filosofisnya pendidikan berasal dari tradisi dan budaya yang mengatur manusia yang telah diakui keberadaanya.

A. Hasil

1. Hubungan Tradisi dengan Pendidikan

Tradisi dengan Pendidikan saling berkaitan dan tidak bisa dipisahkan. Tradisi merupakan suatu aturan yang dipercaya masyarakat dan dilakukan secara turun temurun dan menjadi pandangan hidup bermasyarakat. Dalam dunia Pendidikan tentunya akan menemui sebuah kebudayaan dan tradisi, Pendidikan secara umum adalah belajar, mempelajari dan berproses untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman diberbagai bidang. Salah satunya hubungan Pendidikan tradisi saling berkaitan dan erat. Dimana proses Pendidikan didalamnya terdapat tradisi yang menjadi pedoman dalam berkehidupan.

Menjaga dan melestarikan kebudayaan sendiri tentunya sangat penting untuk kehidupan bermasyarakat, Cara paling efektif dalam melestarikan budaya

yaitu melalui Pendidikan. Dengan adanya proses belajar mengajar, dapat mengetahui bagaimana kebudayaan secara turun temurun. Seharusnya masyarakat juga berperan penting dengan adanya pelestarian kebudayaan agar lebih baik kedepannya. Contoh dari adanya hubungan antara Pendidikan dan tradisi yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran seni tradisi, asal-usul tradisi lisan *meron* masyarakat Sukolilo berbasis video animasi.
2. Suku sunda telah diajari di sekolah untuk saling menghargai dan menghormati suku lain, begitupun sebaliknya. Pada pembelajaran tersebut akan berdampak baik pada karakter peserta didik dalam menghargai dan menghormati suku lain.
3. Melestarikan tradisi maulid nabi yang dilakukan di Jawa, khususnya Sukolilo Pati, Solo dan Yogyakarta setiap 1 syawal.
4. Menghargai agama dan adat istiadat lain.
5. Saling mendukung kegiatan keagamaan di Indonesia tanpa menghujat.

2. Hubungan Pendidikan dengan Era 5.0

Perkembangan teknologi sangat pesat sehingga memungkinkan pembelajaran harus efektif dalam bidang tertentu, yang memberikan ruang banyak bagi pendidik dan peserta didik untuk memperoleh keterampilan yang berkaitan dengan pengetahuan, pengalaman serta inovatif kreatif dalam berteknologi. Era 5.0 merupakan sebuah strategi dalam teknologi yang memanfaatkan inovasi media online.

Menghadapi era 5.0 yang berhubungan dengan teknologi, Pendidikan dijadikan hal yang paling penting dalam meningkatkan kualitas dan kuantitas sumber daya manusia. Melalui Pendidikan era 5.0 akan meningkat dan berkembang pesat karena peserta didik dapat beradaptasi dengan perkembangan ini. Dimana peran Pendidikan sangat penting dalam kemajuan teknologi berbasis media pembelajaran dan perkembangan suatu program aplikasi online.

3. Hubungan Media Pembelajaran dengan Pendidikan

Peran media dengan pembelajaran sangat penting. Media merupakan alat informasi belajar yang disampaikan oleh sumber pesan kepada penerima pesan. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu proses pencapaian pada keberhasilan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran dijadikan alat, sarana, perantara yang bertujuan menyampaikan sebuah pesan atau gagasan yang dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang pikiran, perbuatan. (Ahsin & Roysa, 2020). Media pembelajaran berhubungan dengan sumber ajar, keduanya saling melengkapi dan tidak dapat dipisahkan karena hubungan sangat erat.

4. Peranan Tradisi Membangun Karakter Peserta Didik

Tradisi mempelajari tentang nilai-nilai dan norma-norma dalam kehidupan. Pembelajaran tradisi untuk peserta didik dapat membangun karakter peserta didik. Pembelajaran akan berhasil jika peserta didik dapat menunjukkan karakter yang baik. Tercapainya tujuan pembelajaran bukan salah satunya tingkat keberhasilan peserta didik. (Wuryanti & Kartowagiran, 2016)

Tradisi memiliki fungsi, antara lain sebagai berikut:

1. Tradisi berfungsi sebagai sejarah. Berhubungan dengan masa lalu untuk membangun masa depan. Contohnya panutan terhadap tradisi kepahlawanan, kepemimpinan karismatik, wali dan nabi).
2. Tradisi berfungsi sebagai pandangan hidup. Contohnya symbol identitas kolektif, komunitas, lambang, mitologi dan ritual umum.
3. Tradisi membantu masalah-masalah dalam kehidupan. Tradisi juga mengacu pada masa lalu yang berkaitan dengan masa sekarang atau masa modern.
4. Tradisi dapat berupa kedaulatan dan kemerdekaan dimasa lalu untuk membantu bangsa bertahan dari kolonialisme. Tradisi kehilangan kemerdekaan maka akan berpengaruh pada kehidupan sekarang bahkan akan melemah.

B. Pembahasan

1. Media Pembelajaran Video Animasi untuk Pembelajaran Tradisi

Pada kurikulum merdeka belajar terdapat fase-fase, antara lain fase A, B, C, D, dan F. Fase tersebut sesuai jenjang Pendidikan. Proses media pembelajaran berbasis video animasi dapat dibuat melalui berbagai acara antara lain di Era 5.0 ini, pendidik harus dapat memanfaatkan perkembangan teknologi. Pembuatan video animasi berisi tentang sebuah imajinasi, berupa ide kemudian di animasikan.

Video animasi merupakan salah media pembelajaran yang didalamnya terdapat audio dan visual. Video animasi berfungsi untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran dan menyajikan objek secara detail. Tujuan utama media pembelajaran sebagai alat bantu dalam kesulitan peserta didik dalam memahami proses pembelajaran. Video animasi dapat dilakukan dengan aplikasi edit, antara lain sebagai berikut:

1. Video animasi dari pengeditan aplikasi powtoon. Powtoon merupakan suatu program aplikasi online diinternet yang dirancang untuk pembuatan video presentasi dan berfungsi juga sebagai media pembelajaran. Powtoon Animation merupakan aplikasi perancangan video pembelajaran berbasis online yang dapat ditemukan melalui url <https://www.powtoon.com/> secara gratis. (Bina et al., 2022)
2. Video animasi dari pengeditan aplikasi kinemaster. Aplikasi ini dapat digunakan oleh pengguna pemula dan dapat diakses melalui handphone. Aplikasi ini memiliki lapisan fitur berbagai macam, antara lain video,

audio, gambar, teks dan berbagai macam efek yang dapat membantu pendidik untuk membuat video animasi.

3. Video animasi dari pengeditan aplikasi animaker. Aplikasi ini memiliki software gratis yang dapat digunakan untuk pemula. Animaker ini dilengkapi dengan berbagai fitur dan asset 2D, bahkan ada juga fitur infografik, whiteboard bahkan animasi tipografi.
4. Video animasi dari pengeditan aplikasi Adobe Animate. Aplikasi Adobe Animate merupakan program aplikasi online yang bermanfaat untuk merancang sebuah program antara lain televisi, video online, web, dan aplikasi internet lainnya.

Dari berbagai aplikasi sederhana di atas pendidik dapat mempelajari dasarnya. Aplikasi tersebut dapat diakses melalui ponsel android. Pendidik dapat membuat video animasi yang berisi tradisi yang dianimasikan agar lebih menarik untuk dipelajari. Peserta didik juga lebih tertarik jika proses pembelajaran melalui media pembelajar berbasis video animasi. Di era 5.0 pendidikan menjadi tombak utama dalam proses perkembangan teknologi. Berdasarkan paparan tersebut, penulis tertarik untuk memberikan peranan "Peranan Tradisi untuk Membangun Karakter Peserta Didik melalui Video Animasi di Era 5.0"

Simpulan

Pendidikan merupakan salah satu bagian dari tradisi dan kebudayaan. Dunia Pendidikan tidak bisa lepas dengan nilai-nilai tradisi dan kebudayaan. Pendidikan adalah suatu proses belajar mengajar yang menanamkan nilai-nilai serta norma kehidupan berbangsa dan bernegara yang memiliki fungsi untuk mengatur makhluk yang memiliki akhlak budi luhur dan berjiwa tradisi. Kehidupan tanpa tradisi sama artinya dengan makanan yang sangat nikmat dilihat namun tidak nikmat dengan rasanya atau hambar. Secara filosofisnya pendidikan berasal dari tradisi dan budaya yang mengatur manusia yang telah diakui keberadaannya. Tradisi berperan sebagai warisan historis. Tradisi seperti kumpulan ide dan bahan dalam kegiatan yang membangun masa depan berdasarkan aturan yang sudah ditetapkan. Fungsi panutan seperti kepahlawanan, wali, nabi serta kepemimpinan. Tradisi juga berfungsi sebagai pandangan hidup dalam membangun kepercayaan dan institusi.

Peran media dengan pembelajaran sangat penting. Media merupakan sarana paling penting dalam proses pembelajaran, karena peran media sangat berpengaruh dalam pencapaian pendidikan. Selain sebagai alat dalam proses belajar mengajar, tanpa adanya media dalam proses belajar mengajar tidak akan berjalan sesuai harapan dan capaian, karena alat pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Melalui media pembelajaran, proses pembelajaran lebih mudah diterapkan dengan itu peserta didik tidak jenuh dan bosan, hal itu akan membuat minat belajar peserta didik bertambah. Media pembelajaran berhubungan dengan sumber ajar, keduanya saling melengkapi dan tidak dapat dipisahkan karena hubungan sangat erat.

Daftar Pustaka

- Ahsin, M. N., & Roysa, M. (2020). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Video Scribe Untuk Guru Ma Nu Hasyim Asy' Ari 2. *Muria Jurnal Layanan Masyarakat*, 2(2), 75–82. <https://doi.org/10.24176/mjlm.v2i2.4423>
- Andriani, E. Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berikir tingkat tinggi dan hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 509, 31–36.
- Bina, N. S., Ramadhani, R., & Hasan, H. I. (2022). *PERANCANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS POWTOON*. 6(4), 2615–2628.
- Nugraheni, L., Makassar, U. P., & Selatan, S. (2011). *Media Sebagai Faktor Determinan Keberhasilan*. 166–170.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9–19.
- Rachman, T. (2018). Tradisi. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 10–27.
- Savira, F., & Suharsono, Y. (2013). Bab Iii Metode Penelitian Dan Pengembangan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 01(01), 1689–1699.
- Susilo, S. V. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2). <https://doi.org/10.31949/jcp.v6i2.2100>
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2), 232–245. <https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055>
- Ratna, Nyoman Kutha. (2011). *Antropologi Sastra Peranan Unsur-unsur Kebudayaan dalam Proses Kreatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.