

## PENDAMPINGAN SISWA TERDAMPAK COVID-19 MELALUI MEDIA ANIMASI SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN ONLINE

Firma Yudha<sup>1</sup>, Abdul Aziz<sup>2</sup>, Mohammad Tohir<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>IAI Ibrahimy Genteng Banyuwangi, Indonesia

<sup>3</sup>Universitas Ibrahimy, Situbondo, Indonesia

[firmayudha123@gmail.com](mailto:firmayudha123@gmail.com)<sup>1</sup>, [hasbiyallah075@gmail.com](mailto:hasbiyallah075@gmail.com)<sup>2</sup>, [matematohir@ibrahimiy.ac.id](mailto:matematohir@ibrahimiy.ac.id)<sup>3</sup>

---

### ABSTRAK

---

**Abstrak:** Program pendampingan ini dilakukan pada objek salah satu siswa Madrasah Ibtida'iyah dengan tujuan untuk membantu peran guru dan orang tua dalam memberikan bimbingan dan pengawasan dalam kegiatan pembelajaran anak terdampak penyakit menular virus corona atau Covid-19 serta menciptakan inovasi kreatif dalam pembelajaran dengan berbasis media animasi. Secara umum, metode pendampingan ini menggunakan metode PAR (Participatory Action Research) hal ini dilakukan dengan tiga tahapan meliputi; persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Teknis prosedur laporan kegiatan disusun dalam bentuk naratif deskriptif. Ketercapaian dari pendampingan ini yaitu efektifitas penerapan media animasi dalam pembelajaran online berhasil, hal ini dapat diindikasikan dengan berkembangnya habituasi pendidikan dan peningkatan motivasi belajar. Sehingga dapat menjadi solusi alternatif bagi siswa yang merasa jenuh dalam pembelajaran di rumah dan menginginkan sistem pembelajaran yang lebih menarik.

**Kata Kunci:** Pendampingan, Covid-19, Media Animasi, Pembelajaran Online.

**Abstract:** *This assistance program is carried out on the object of one of the students of Madrasah Ibtida'iyah with the aim of assisting the role of teachers and parents in providing guidance and supervision in learning activities of children affected by a corona virus contagious disease or Covid-19 and creating creative innovations in learning based on animation media. In general, this mentoring method uses the PAR (Participatory Action Research) method this is done in three stages, including; preparation, implementation and evaluation. Technical procedures for reporting activities are arranged in a descriptive narrative form. The achievement of this assistance is the effectiveness of the application of animation media in online learning can be said to be successful, this can be indicated by the development of educational habituation and increased motivation to learn. So that it can be an alternative solution for students who feel bored in learning at home and want a more interesting learning system.*

**Keywords:** Assistance, Covid-19, Animation Media, Online Learning.



#### Article History:

Received: 19-04-2021

Revised : 03-05-2021

Accepted: 08-05-2021

Online : 14-06-2021



*This is an open access article under the  
CC-BY-SA license*

### A. LATAR BELAKANG

Pada tahun 2019 seluruh Dunia mengalami musibah yang tidak pernah disangka-sangka sebelumnya. Musibah ini sangat mengubah semua kegiatan dan kehidupan manusia di bumi secara drastis. Pertama kali

dunia terkena serangan virus baru yang disebut dengan virus corona atau *severe acute respiratory syndrome coronavirus 2* (SARS-CoV-2). Virus tersebut menyerang sistem pernapasan (Yezli & Khan, 2020) dan telah mempengaruhi lebih dari 100 negara dalam hitungan minggu (Selviyanti et al., 2021). Penularan awal wabah penyakit Virus Corona di Indonesia pertama kali ditemukan pada Maret 2020 (Sardjono et al., 2021). Oleh karena itu semua negara yang terinfeksi virus ini kemudian hanya dapat membuat kebijakan untuk mencegah penyebarannya. Penularan Covid-19 dapat terjadi melalui kontak fisik langsung, sehingga dilakukan tindakan pencegahan melalui *social distancing* (Sardjono et al., 2021).

Adapun salah satu cara untuk mencegah atau memperlambat tersebarnya virus ini, berupa *Physical distancing* berimplikasi terhadap pola kerja dan kehidupan di seluruh dunia. Apa-apa yang biasa dikerjakan sebelumnya, menjadi tidak bisa dikerjakan karena ada virus ini. Salahsatunya yang terdampak adalah dunia pendidikan. Pemberlakuan kebijakan *physical distancing*, menuntut semua elemen pendidikan untuk dirumahkan. Maksudnya Pendidikan mulai dari tingkat Pendidikan Anak Usia (PAUD) hingga perguruan tinggi, melakukan pembelajaran di rumah masing-masing dengan dipantau guru atau dosen dari rumah masing-masing pula. Jadi, pembelajaran yang dilakukan adalah menggunakan pembelajaran melalui *online* dan tetap menggunakan penerapan inovasi pembelajaran di rumah dengan memanfaatkan berbagai fasilitas penunjang dan media pembelajaran yang mendukung.

Inovasi-inovasi media dan alat peraga yang dilakukan oleh seorang pendidik harusnya selalu *update* dengan aplikasi-aplikasi yang dapat mendukung proses pembelajaran. Menurut Mittelmeier et al. (2019), Pembelajaran Jarak Jauh merupakan pembelajaran yang dilaksanakan tanpa tatap muka secara langsung atau dalam istilah populer disebut pembelajaran *online*, dan pembelajaran ini yang dilaksanakan melalui beberapa aplikasi yang sudah banyak tersedia. Selain itu, media yang digunakan adalah media yang menarik, mudah digunakan dan dapat digunakan dimana saja (Arthur et al., 2019). Chuseri et al. (2021) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk bahan, alat, atau segala sumber daya yang digunakan guru untuk menyampaikan materi guna membantu merangsang pikiran dan kemampuan siswa dalam proses belajar mengajar.

Kebutuhan anak sekolah terhadap media penunjang di Kelurahan Kalipuro merupakan hal yang sangat *urgent*. Pasalnya, keluhan orang tua/wali terkait kesempatan waktu untuk belajar di rumah seringkali disalahgunakan dan dimanfaatkan untuk bermain *game online*. Sehingga tujuan utama terlaksananya pembelajaran *online* menjadi terkesampingkan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya tenaga pendamping yang dapat memantau pembelajaran anak secara maksimal, sehingga perlu adanya upaya mediasi yang dapat mengembalikan gairah, semangat anak

dalam kegiatan belajar di rumah dengan cara menciptakan inovasi kreatif yang dapat mengalihkan kebiasaan *game online* menjadi pembelajaran *online* yang menyenangkan. Salah satunya adalah media animasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Asrori et al. (2020) menunjukkan bahwa kegiatan pendampingan ini sangat membantu para guru dalam melaksanakan pembelajaran *online* berkat penguasaan keterampilan dalam menggunakan aplikasi yang mendukung pembelajaran *online*. Hasil penelitian oleh Muskania dan Zulela (2021) menunjukkan bahwa ada 80,8% proses pembelajaran yang berlangsung pada siswa kelas bawah sepenuhnya dikendalikan oleh orang tuanya, sedangkan pada siswa kelas atas proses pembelajaran *online* dan jarak jauh tidak seformal sebagaimana mestinya. Hasil penelitian oleh Marini dan Milawati (2020) menunjukkan bahwa program pembelajaran *online* perlu menyiapkan fasilitas pendukung, kompetensi, dan pelatihan sebelumnya bagi siswa, guru, dan orang tua. Tanpa persiapan yang baik akan mempengaruhi kualitas hasil belajar mengajar.

Dengan demikian, maka perlu dilakukan pendampingan tentang inovasi pembelajaran *online* melalui media animasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa terdampak covid-19 di kelurahan Kalipuro tahun 2020. Adapun kelebihan dari penelitian ini adalah peneliti sebagai relawan mendampingi siswa dengan datang ke rumah siswa terdampak Covid-19, dimana dalam pendampingan kepada siswa tersebut peneliti menyediakan media animasi yang telah dikembangkan oleh penelitian pada penelitian sebelumnya dengan hasil valid. Sehingga dengan adanya pendampingan ini kepada siswa terdampak covid-19 dapat terbantuan dan termotivasi dalam pembelajaran jarak jauh yang dilakukan secara *online*.

## **B. METODE PELAKSANAAN**

*Participatory Action Research* (PAR) adalah metode penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam Pengabdian Masyarakat. Penelitian PAR merupakan model penelitian pengabdian masyarakat dalam menemukan sesuatu yang menghubungkan proses penelitian dengan proses pemberdayaan sosial untuk mewujudkan tiga tolok ukur dalam perubahan sosial, yaitu (1) komitmen bersama dengan masyarakat; (2) ada pemimpin lokal di masyarakat; (3) dan adanya institusi baru dalam masyarakat yang dibangun berdasarkan kebutuhan (Rahmat & Mirnawati, 2020).

Sistem pembelajaran jarak jauh tentunya membutuhkan berbagai perlengkapan yang dapat menunjang segi prosesnya. Maka perlu adanya upaya yang tepat untuk dapat melaksanakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dengan baik, diantaranya penerapan media pembelajaran yang menarik, terutama di tempat objek pendampingan di Kelurahan Kalipuro, atas nama objek sasaran; Lutfi Adi Maulana, salah satu siswa kelas 5 Madrasah Ibtida'iyah.

Kelurahan Kalipuro adalah merupakan kelurahan yang ada di kecamatan Kalipuro, kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur dengan luas wilayah 21,40 km<sup>2</sup> atau 22,11% dari luas keseluruhan kecamatan dan memiliki tingkat kepadatan 594 jiwa/km<sup>2</sup> (Wikipedia, 2015). Lokasi penelitian terletak satu desa dengan peneliti. Jadi dapat ditempuh dengan jarak ±500 meter dengan menggunakan kendaraan bermotor.

Adapun tahapan program kegiatan pendampingan ini adalah sebagai berikut:

### **1. Tahap Persiapan**

Termasuk dalam tahapan ini adalah tahap perencanaan. Perencanaan adalah proses dasar dimana manajemen memutuskan tujuan dan cara mencapainya. Pendampingan dilakukan oleh 3 orang, yang mana Sebelum melaksanakan kegiatan pendampingan belajar pada anak, diawali dengan melakukan proses persiapan (perencanaan) yang intensif guna mengantisipasi berbagai macam kendala yang mungkin dihadapi di tengah berjalannya kegiatan program tersebut (Andriani et al., 2019). Persiapan yang dilakukan meliputi:

#### **a. Rekomendasi wali murid**

Untuk melakukan kegiatan ini, yang pertamakali dibutuhkan adalah rekomendasi atau izin dari pihak wali murid sebagai mitra, karena pendidikan anak menjadi tanggungjawab walinya. Permintaan rekomendasi kepada orang tua/ wali murid dilakukan secara lisan, dan pada saat itu permintaan rekomendasi langsung kepada bapak dan ibu subjek/ anak yang didampingi. Sementara para pendidik seperti peneliti hanya bagian dari yang membantu melaksanakan beban dari para wali murid tersebut. Pendampingan ini dilakukan kepada 1 anak dengan tujuan memfokuskan kepada anak didik yang sangat tertinggal segala sesuatunya, seperti: perhatian orang tua, ekonomi yang kurang mencukupi, anak tidak memiliki Handphone (HP), anak yang minim akan referensi dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil negosiasi yang dilakukan di rumah siswa antara peneliti dan wali murid . Meskipun pada awalnya antara siswa dan peneliti tidak mengenal akrab sebelumnya dan belum pernah membaur setiap harinya, tetapi peneliti sudah lama mengamati kehidupan keluarga siswa kurang lebih 1 tahunan. Hasil negosiasi yang dilakukan di rumah siswa, menetapkan keputusan kerjasama dengan peneliti untuk melakukan pendampingan kepada anaknya dalam bimbingan dan pendampingan belajar di rumah masa pandemi Covid-19. Menyiapkan sumber pembelajaran.

Setelah mendapatkan rekomendasi maka sampai pada tahap berikutnya, yakni menyiapkan sumber belajar. Sumber pembelajaran sangat penting sebagai bahan referensi belajar, dengan begitu akan adanya kejelasan dan kepastian dalam proses pembelajaran. Menurut Supriadi (2017: 130) sumber belajar adalah semua sumber belajar,

seperti pesan, bahan, alat, orang, teknik, dan latar yang digunakan peserta didik sebagai sumber untuk kegiatan belajar serta dapat meningkatkan kualitas belajar. Selain itu sumber belajar diperlukan sebagai materi pembelajaran dengan tujuan mempermudah peserta didik. Disamping itu sumber belajar akan membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman dan mendapatkan hasil pembelajaran yang maksimal dan mudah dipahami.

#### **b. Mempersiapkan media pembelajaran**

Media pembelajaran sangat dibutuhkan sebagai alat bantu untuk memberi kemudahan dalam penyampaian materi yang disampaikan oleh peneliti yang memiliki kedudukan sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa. Media animasi yang digunakan dalam pembelajaran salah satunya adalah Belajar Hukum Tajwid (Amelia, 2020) dan Animasi Virus Corona untuk Memperkenalkan pada Anak (Senja, 2020). selain itu ada juga animasi pembelajaran mata pelajaran umum.

Jadi dalam hal ini media pembelajarannya didapatkan dari hasil download animasi pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran yang dibutuhkan siswa saat itu. Satu animasi diajarkan kepada siswa berulang-ulang hingga siswa mampu memahami dan juga mampu menjelaskan kepada peneliti tentang materi yang sudah diajarkan. Media ini memiliki peranan yang sangat penting dalam pembelajaran, terutama di masa pandemi ini. di mana seorang pendidik harus mencari media sebaik mungkin sehingga tujuan dalam pembelajaran bisa tercapai walaupun ada keterbatasan karena tidak bisa bertemu secara fisik di sekolah.

Adapun media yang dipersiapkan mencakup: Laptop, smartphone, jaringan Wi-Fi (tethering/personal hotspot) dari jaringan hotspot peneliti untuk mencari bahan referensi bahan ajar materi yang disesuaikan dengan kebutuhan anak. Tetapi sebelumnya peneliti sudah menyiapkan hasil download beberapa materi.

## **2. Tahap Pelaksanaan**

Pelaksanaan yang dilakukan, berlangsung selama 2 bulan, dengan dilakukan pembelajaran 3 kali dalam 1 minggu dan setiap tatap muka ada durasi pembelajaran selama 90 menit. Adapun langkah pembelajaran dalam pendampingan ini diantaranya adalah (a) Sebelum pendampingan belajar pada anak dilakukan, peneliti mengawali dengan pendekatan sosialisasi, yang dilakukan 1 kali dalam kurun waktu 60 menit, yang dimaksudkan agar supaya anak didik sebagai objek sasaran pendampingan belajar dapat mengetahui tujuan dan sistematika program pendampingan tersebut. Sehingga prosedur yang telah direncanakan sebelumnya dapat terlaksana secara sistematis dan lancar; (b) Selanjutnya peneliti memberikan pengajaran berupa materi yang dipelajari dengan berbagai

sumber (LKS (buku LKS dari sekolah), dan situs internet); (c) Kemudian dilanjutkan dengan penyampaian materi melalui media animasi dengan jenis video . Dalam hal ini video yang dimaksud adalah video animasi yang sudah dijelaskan pada media pembelajaran, yaitu sebagai contohnya video tentang Belajar Hukum Tajwid (Amelia, 2020) dan Animasi Virus Corona untuk Memperkenalkan pada Anak (Senja, 2020). Siswa diberi kesempatan untuk memperhatikan dan menyimak video edukasi sesuai materi yang dibutuhkan; dan (d) Terakhir, anak diminta untuk menyampaikan keluhan yang dirasakan setiap kali usai pelaksanaan pendampingan belajar sebagai bahan koreksi dan perbaikan selanjutnya.

### 3. Tahap Evaluasi

Setiap akhir dari sebuah kegiatan penting adanya evaluasi sebagai refleksi dari apa yang telah direncanakan dan dilaksanakan. Begitupun dalam pembelajaran. Proses ini dilakukan atas dasar perbandingan dengan hati-hati terhadap data yang diobservasi dengan menggunakan kriteria tertentu. Tahap evaluasi bertujuan untuk melihat tingkat keberhasilan program kegiatan mulai dari awal hingga hasil kegiatan. Siswa dievaluasi dengan beberapa pertanyaan berupa kuis seputar materi yang telah dipelajari. Materi yang dimaksud adalah keseluruhan materi yang sudah diajarkan. Seperti Bahasa Indonesia, alqur'an, fiqih, edukasi covid, IPA dan matematika. Kuis disampaikan secara lisan, dan juga tertulis berbentuk esai dengan jumlah soal 8. Evaluasi ini dilakukan setiap 1 materi selesai diajarkan. Misalkan 1 materi terselesaikan dalam 2 kali pertemuan, maka evaluasi dapat dilakukan dan siswa mampu menyelesaikan esai evaluasi ini dalam waktu 15 menit. Hal ini dilakukan sebagai bentuk uji coba pemahaman siswa terhadap materi dan efektifitas penerapan media animasi.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Upaya Mendialogkan Sistem Inovasi Pembelajaran *Online* Masa Pandemi Covid-19

Pada era globalisasi ini, ilmu pengetahuan dan teknologi berkaitan erat dengan dunia pendidikan. Peserta didik dituntut untuk mampu menguasai teknologi (Yudha, 2019: 99). Teknologi yang canggih di jaman sekarang ini, tidak susah untuk didapatkan, termasuk dengan teknologi informasi. Bahkan dengan adanya teknologi informasi para siswa akan lebih mudah untuk mencari materi ataupun pengetahuan. Artinya, kemudahan dalam mendapatkan informasi ini harus digunakan sebaik-baiknya sehingga mampu meningkatkan hasil belajar. Teknologi informasi sudah seharusnya digunakan dalam dunia pendidikan untuk mendukung sukses nya prose belajar-mengajar. Sesuai dengan kemajuan zaman, dunia Pendidikan khususnya dalam konteks proses pembelajaran harus disusun, dikembangkan dan dilaksanakan secara kreatif, inovatif dan dinamis,

melalui penerapan pendekatan multi untuk mewujudkan konteks dan prosedur pembelajaran yang kondusif bagi peserta didik, utamanya dalam menghadapi kondisi yang memprihatinkan saat ini. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang didapat oleh Munawwarah et al. (2020) menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kreatif dan inovatif siswa dapat dikembangkan, apabila proses pembelajaran dikelas juga mendukung terhadap meningkatnya keterampilan berpikir siswa.

Pembelajaran menjadi sesuatu yang kompleks, yakni segala sesuatu yang terjadi pada proses pembelajaran harus memiliki nilai-nilai yang santun dan baik, seperti ucapan, konsep pemikiran maupun tindakan. Inovasi dapat diartikan sebagai konsep pembaharuan. Inovasi tampil sebagai sesuatu yang baru dalam situasi sosial tertentu yang digunakan untuk menjawab atau memecahkan suatu permasalahan. Rahmi (2020) mengatakan bahwa inovasi model pembelajaran *Blended Learning* dimasa pandemi Covid-19 diharap dapat memberikan hasil yang optimal dan dapat meningkatkan kerjasama antar orang tua, guru, dan pemerintah demi mewujudkan pendidikan yang berkualitas dan mampu bersaing secara global. Pada era covid-19 ini, Pembelajaran yang dilakukan siswa, bukan lagi dengan pembelajaran tatap muka (*offline*), namun pembelajaran secara *online*, dengan tujuan untuk tindakan preventif sehingga virus covid-19 tidak semakin menyebar. Pembelajaran *online* bisa menggunakan media audio, video, audiovisual, gambar, komunikasi teks, dan lain sebagainya.

Media dalam pembelajaran *online* dapat diartikan sebagai media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang bisa dioperasikan oleh pengguna (*user*), dengan demikian pengguna dapat mengendalikan dan mengakses apa yang menjadi kebutuhannya. Salah satu keuntungannya pembelajarannya bersifat mandiri dan dengan interaksi yang tinggi, selain itu mampu meningkatkan ingatan serta memberikan lebih banyak pengalaman belajar. Media yang dimaksud dapat berupa teks, audio, video dan animasi yang mampu untuk digunakan sebagai penyampaian informasi, serta memberikan kemudahan dalam menyampaikan, meng-*update* isi, mengunduh, peserta didik juga bisa mengirim email kepada peserta didik yang lain, mengirim komentar pada forum diskusi, menggunakan ruang *chat*, hingga *link* video conference untuk melakukan komunikasi visual atau secara langsung (Arnesti & Hamid, 2015:88).

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa inovasi pembelajaran *online* adalah bagian dari langkah yang solutif untuk tetap terjadinya pembelajaran apapun kondisi yang dihadapi oleh seorang siswa. Dalam bahasa lain, ini bagian dari *problem solving* dari suatu permasalahan tentang pendidikan yang kemudian diselenggarakan secara *online*. Inovasi pembelajaran seringkali muncul dari adanya kegelisahan akademik dari beberapa pihak tentang penyelenggaraan Pendidikan atau pembelajaran, serta hasilnya yang bisa dianggap kurang memuaskan. Misalnya; 1) Seorang guru melihat pelaksanaan proses Kegiatan Belajar

Mengajar (KBM) yang dianggap tidak sukses atau kurang baik, sehingga menuntut untuk melakukan perbaikan-perbaikan; 2) Administrator pendidikan yang merasa menurunnya kinerja dalam mengatur atau memanaj sebuah pelaksanaan pendidikan; dan 3) Masyarakat memandng proses, hasil bahkan system Pendidikan yang ada di tengah-tengah masyarakat harus diperbaiki. Berbagai permasalahan yang ditemukan oleh beberapa pihak ini lalu mengharuskan untuk segera mungkin ada penanganan. Dalam hal ini, dari usaha untuk memecahkan masalah tersebut, akan muncul gagasan atau ide baru sebagai suatu inovasi. Sehingga dapat dipahami bahwa inovasi itu muncul karena adanya permasalahan-permasalahan yang dihadapi.

Relevansi pemahaman diatas dengan konteks yang dihadapi saat ini adalah teknis penyelenggaraan pendidikan di sekolah yang terjeda akibat dampak penyebaran Covid-19. Sehingga pembelajaran dialihkan secara jarak jauh dari rumah masing-masing peserta didik. Hal ini tentu menuai berbagai kontradiksi serta permasalahan baru, seperti ketidakefektifan sistem pembelajaran yang ditawarkan dan kurangnya maksimal dari segi hasil yang dicapai. Maka perlu adanya inovasi pembaharuan yang dapat mencairkan suasana baru dalam pembelajaran yang dapat mendukung proses terlaksananya PJJ yang dilakukan secara *online*. Adapun hasil wawancara antara peneliti dengan subjek penelitian adalah sebagai berikut.

Hasil wawancara yang dilakukan bersama mitra menunjukkan bahwa perlu adanya pendampingan yang sangat serius kepada siswa terdampak Covid-19 guna agar siswa tetap termotivasi dalam belajar meskipun dengan kondisi pembelajaran secara *online*. Hal ini diperkuat oleh Dhawan (2020) mengatakan bahwa Program manajemen kualitas yang ketat dan peningkatan berkelanjutan sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran *online* dan membuat orang siap menghadapi situasi seperti krisis. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Zhang (Firman & Rahayu, 2020) menunjukkan bahwa penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu merombak cara penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas tradisional. Hasil penelitian Sun (Ghulamudin & Habibi, 2020) menunjukkan bahwa fleksibilitas waktu, lokasi, dan metode pembelajaran *online* berpengaruh terhadap kepuasan belajar siswa. Akan tetapi permasalahan pembelajaran *online* masih tetap menjadi kendala di masa pandemi covid-19. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang didapat oleh (Adnan dan Anwar, 2020) menunjukkan bahwa pembelajaran *online* tidak dapat memberikan hasil yang diinginkan di negara-negara terbelakang seperti Pakistan, di mana sebagian besar siswa tidak dapat mengakses internet karena masalah teknis dan moneter.



## 2. Media Animasi sebagai Instrumen Pembelajaran *Online*

Hakikatnya proses pembelajaran sama dengan proses komunikasi. Karena dalam proses pembelajaran, terciptanya langkah-langkah komunikasi dalam mentransfer ilmu pengetahuan terhadap peserta didik. Kegiatan proses penyampaian bukan hanya melalui audio saja, namun bisa berupa sumber pesan melalui media tertentu. Pesan yang dikomunikasikan adalah materi pembelajaran dan bahan ajar yang akan disampaikan ke peserta didik yang sesuai dengan kurikulum (materi), dan salurannya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih sesuai dengan situasi dan kondisi yang dihadapi siswa.

Teknis dalam penggunaan media pembelajaran, direncanakan dengan baik untuk memberikan rangsangan sehingga siswa termotivasi untuk terus belajar. Tujuan akhirnya, siswa lebih memahami terhadap materi pembelajaran yang akan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas Pendidikan, khususnya dari sisi hasil. Nantinya diharapkan mampu adanya inovasi baru. Menurut Maswar (2019) mengatakan bahwa Salah satu alternatif yang dapat ditawarkan sebagai solusi adalah dengan membuat pembelajaran itu lebih inovatif, karena inovasi baru dunia pendidikan diperlukan untuk mendukung perkembangan media pendidikan di Indonesia. Pada Kegiatan pendampingan ini, media pembelajaran yang digunakan adalah media animasi, karena media animasi sangat mendukung proses pembelajaran, dan siswa sangat senang belajar menggunakan media baru. Namun selain menggunakan media animasi, peneliti juga melakukan pendampingan dengan menggunakan sumber LKS yang dimiliki mitra seperti pada gambar 1 berikut.



**Gambar 1.** Pendampingan belajar melalui sumber LKS

Secara umum, media animasi merupakan instrumen dalam pembelajaran yang berupa suatu tampilan yang terlihat menarik, grafisnya bisa statis maupun dinamis, yang disebabkan oleh perubahan posisi

bergerak (*motion tween*) dan tiap frame (*frame by frame*), atau perubahan bentuk yang diikuti pergerakan (*motion shape*). Animasi memiliki peran tersendiri dalam bidang pendidikan terutama untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar, dimana penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran juga dapat memiliki manfaat positif atau nilai tertentu (Sari & Samawi, 2014). Sejalan dengan hasil penelitian yang didapat oleh Khomaidah dan Harjono (2019) menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar dari yang terendah 3,93% menjadi tertinggi 98,76% dengan rata-rata 27,009%. Selain itu juga tingkat kemauan belajar, tingkat nalar siswa, dan juga tingkat ketelitian siswa sangat terlihat berbeda jauh dari sebelumnya (sebelum dilakukan pendampingan).

Pada kegiatan pendampingan ini terdapat kendala yang dihadapi dalam penerapan media animasi ini, salah satu diantaranya adalah bahwa penerapan media animasi sangat membutuhkan kreatifitas dan keterampilan yang maksimal untuk mendesain animasi yang sangat efektif ketika dijadikan sebagai media pembelajaran. Secara otomatis butuh waktu dan kesabaran dalam melakukan kegiatan tersebut. Tentu, kendala ini dapat diatasi dengan berbagai cara, salah satunya dengan cara meningkatkan kreatifitas, penguasaan terhadap *software* yang dibutuhkan serta terpenuhinya fasilitas yang mendukung. Meski begitu, manfaat yang didapatkan dari pembelajaran melalui media animasi juga sangat besar. Dengan Media animasi siswa dapat terbantu dalam mempelajari bahan pelajaran, karena media ini memuat berbagai macam fakta, konsep, dan prinsip-prinsip tertentu yang berhubungan dengan bahan pelajaran. Selain itu pembelajaran *online* dengan media animasi sangat menarik perhatian siswa dalam belajar, dan juga sebagai motivasi siswa untuk tetap semangat belajar. Penggunaan media animasi tersebut tidak berarti menggantikan kedudukan seorang guru. Melainkan sebagai instrumen pembelajaran *online* sekaligus dapat dijadikan alat bantu efisiensi dan efektivitas proses pendampingan belajar di masa pandemi Covid-19 yang sedang menjadi wabah di dunia ini.

### **3. Peningkatan Motivasi Belajar melalui Pembelajaran *Online* Berbasis Media Animasi**

Tumbuh kembangnya motivasi pada setiap hal yang dilakukan akan menimbulkan efek yang berbeda dengan tanpa motivasi. Setidaknya, walaupun hasilnya sama, maka akan memiliki dampak berbeda pada kejiwaan atau perasaan seseorang. Cara siswa yang belajar dengan disertai motivasi akan berbeda dengan yang tidak disertai motivasi. Ketika motivasi muncul dari siswa maka peran seorang guru akan lebih mudah. Begitupun sebaliknya, ketika motivasi kurang maka guru harus memberikan dorongan sehingga siswa tetap belajar. Kalau diibaratkan, motivasi ini ibarat senjata

yang akan mempermudah pelajar untuk mengalahkan seluruh godaan yang banyak terjadi berupa kemalasan dan lain sebagainya.

Hasil wawancara bersama mitra setelah dilakukan pendampingan melalui pembelajaran *Online* menunjukkan bahwa diperlukan selalu adanya kreatifitas dalam kegiatan pembelajaran terhadap siswa agar mereka tidak bosan dan selalu merasa senang belajar, sehingga selalu termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Sanjaya (2016), dilihat dari sifatnya, motivasi ada dua, yaitu antara motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang muncul dari diri individu, misalnya siswa belajar karena ada dorongan dari keinginannya sendiri, ada niatan dari dala dirinya sendiri dalam menambah ilmu pengetahuan. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang datang dari luar diri seseorang. Misalnya siswa mau belajar karena ingin mendapatkan hadiah dari orang tua, siswa belajar karena ingin mendapatkan nilai yang bagus, siswa belajar karena takut dengan guru, dan lain sebagainya. Rachmawati, Supriyono, & Pangestika (2021) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajran yang menarik sangat dibutuhkan oleh siswa untuk membangkitkan motivasi siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak merasa jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Oemar Hamalik (Sanjaya, 2016) munculnya motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya: 1) munculnya kesadaran dari siswa bahwa belajar adalah kebutuhan, bukan tuntutan. Ketika belajar dianggap sebagai kebutuhan, maka sebagaimana makan, tanpa disuruh ataupun dipaksa akan dengan sendirinya dilakukan. Tentunya, ketika melakukan pun akan dengan ketenangan dan kebahagiaan; 2) pola pembelajaran atau cara guru dalam memberikan rangsangan sehingga siswa melaksanakan proses pembelajaran dengan merasa senang. Hal ini sangat penting karena tidak semua anak memiliki kesadaran tentang kebutuhan belajar. Maka dalam hal ini faktor guru sangat menentukan; 3) lingkungan pertemanan atau kelompok siswa juga sangat berpengaruh dalam meningkat atau tidaknya motivasi belajar. Maka oleh karena itu dalam syair yang biasa di baca sebelum shalat maktubah berteman dengan orang shalih atau baik merupakan salah satu obat hati. Mengingat faktor pertemanan sangat berdampak pada perilaku seorang siswa; 4) terakhir, faktor keluarga juga sangat berpengaruh terhadap muncul dan tidaknya motivasi ini. maka oleh karena itu, dalam keluarga orang tua punya kewajiban untuk memunculkan motivasi ini, karena tugas orang tua bukan hanya membiayai anak untuk sekolah, tapi juga memberikan efek postif terhadap meningkatnya hasil pembelajaran.

Berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam meningkatkan motivasi belajar, perlu adanya pendidik yang mampu merangsang semangat belajar siswa baik secara intrinsik maupun

ekstrinsik. Selain itu juga dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa yang berimplikasi pada peningkatan, seperti media animasi yang mampu menjadi alternatif sebagai media pendamping belajar siswa yang memiliki tujuan pasti, yaitu memudahkan siswa belajar khususnya di era covid-19 yang sedang mewabah di dunia ini seperti gambar 2 berikut.



**Gambar 2.** Pendampingan belajar *online* melalui media animasi

Penerapan media animasi yang sudah diterapkan dapat menjadi inovasi serta solusi dalam mengatasi berbagai macam problem belajar di rumah, dan menjadi alternatif siswa dalam mengalihkan waktu bermain *game online* menjadi pembelajaran *online* yang kreatif dan menyenangkan di tengah peliknya masalah pandemi Covid-19 ini. Selain itu ada selama pelaksanaan pendampingan, juga terdapat kendala-kendala yang dirasakan peneliti. Seperti: 1) Signal HP hilang, maka penelusuran materi yang dicari akan lama didapatkan; 2) Butuh waktu untuk mengubah kebiasaan siswa, yang awalnya setiap waktu setiap hari bermain game online, dialihkan ke pembelajaran yang belum pernah didapatkan.

#### **D. SIMPULAN DAN SARAN**

Kegiatan pendampingan belajar di era Covid-19 yang dilaksanakan di Lingkungan Wangkal, Kelurahan Kalipuro, Kecamatan Kalipuro, Kabupaten Banyuwangi ini disajikan dalam bentuk tiga tahap yang meliputi; persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Program ini bertujuan untuk membantu peran orang tua serta guru dalam membimbing dan mengawasi dalam kegiatan pembelajaran anak terdampak Covid-19 serta menciptakan inovasi kreatif dalam pembelajaran dengan berbasis media animasi. Inovasi tersebut diciptakan berlatarbelakang *problem* keluhan orang tua atau wali murid terkait pembelajaran *online* di rumah secara mandiri yang tidak bisa maksimal. Maka media animasi ditampilkan sebagai jawaban atas permasalahan tersebut. Media animasi dipilih dengan pertimbangan bahwa objek yang didampingi seringkali mengalihkan jam pelajaran *online* untuk bermain *game online* dengan *smartphone*, maka

dengan diterapkannya media animasi ini, tidak serta merta menghilangkan keberadaan *smartphone* ataupun laptop bagi anak melainkan hanya mengubah fungsinya untuk bisa dipergunakan lebih cenderung kepada hal-hal yang bermanfaat, salah satunya pembelajaran. Maka dengan strategi inilah tidak terasa bahwa anak didik telah digiring pada aktifitas pembelajaran tanpa mengurangi daya tarik yang ada didalamnya. Sehingga minat, dorongan dan motivasi untuk belajar di masa pandemi Covid-19 ini terus berproses dan berkesinambungan.

Penulis menyarankan agar siswa terdampak Covid-19 selalu didampingi oleh orang yang berkompeten dalam bidangnya. Pendampingan yang dilakukan harus selalu berinovasi dalam kegiatan proses pembelajaran dari mata pelajaran yang satu dengan mata pelajaran yang lain agar siswa selalu termotivasi dalam belajarnya meskipun terdampak Covid-19.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Penulis mengucapkan terima kasih atas dukungan dari IAI Ibrahimy Genteng Banyuwangi dan Universitas Ibrahimy, Situbondo, Indonesia, 2021.

## DAFTAR RUJUKAN

- Adnan, M., & Anwar, K. (2020). Online Learning amid the COVID-19 Pandemic: Students' Perspectives. *Online Submission*, 2(1), 45–51.
- Amelia, R. (2020). Belajar Hukum Tajwid. Retrieved from YouTube website: <https://youtu.be/nIzi4UPHukg>
- Andriani, Y., Ginanjar, M. H., Muslim, M., & Heriyansyah, H. (2019). Implementasi Rencana Kerja Perkantoran di Yayasan Az-Zikra Sentul Bogor. *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(02), 152–164.
- Arnesti, N., & Hamid, A. (2015). Penggunaan media pembelajaran online–offline dan komunikasi interpersonal terhadap hasil belajar bahasa inggris. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(1), 85–99.
- Arthur, R., Luthfiana, Y., & Musalamah, S. (2019). Analisa Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Kuliah Mekanika Bahan di Universitas Negeri Jakarta. *Educational Building Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan Dan Sipil*, 5(2), 38–44.
- Asrori, M., Wibowo, A. M., Erfantinni, I. H., & Wahyuningtyas, D. P. (2020). Pendampingan pemanfaatan teknologi dalam desain pembelajaran daring pada MGMP PAI SMK Kabupaten Blitar di masa pandemi covid-19.
- Chuseri, A., Anjarini, T., & Purwoko, R. Y. (2021). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Realistik Terintegrasi Higher Order Thinking Skills (HOTS) Pada Materi Bangun Ruang. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 3(1), 18–31.
- Dhawan, S. (2020). Online learning: A panacea in the time of COVID-19 crisis. *Journal of Educational Technology Systems*, 49(1), 5–22.
- Firman, F., & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran online di tengah pandemi covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81–89.
- Ghulamudin, M. G., & Habibi, B. (2020). Penggunaan Aplikasi Google Classroom Sebagai Metode Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 11–17.

- Khomaidah, S., & Harjono, N. (2019). Meta-analisis efektivitas penggunaan media animasi dalam meningkatkan hasil belajar ipa. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(2), 143–148.
- Marini, S., & Milawati, M. (2020). Distance Learning Innovation Strategy in Indonesia During the COVID-19 Pandemic. *The 5th Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2020)*, 416–421. Atlantis Press.
- Maswar, M. (2019). Strategi Pembelajaran Matematika Menyenangkan Siswa (MMS) Berbasis Metode Permainan Mathematic, Teka-teki Dan Cerita Matematis. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 7(1), 28–43.
- Mittelmeier, J., Rienties, B., Rogaten, J., Gunter, A., & Raghuram, P. (2019). Internationalisation at a Distance and at Home: Academic and social adjustment in a South African distance learning context. *International Journal of Intercultural Relations*, 72(1), 1–12. <https://doi.org/10.1016/j.ijintrel.2019.06.001>
- Munawwarah, M., Laili, N., & Tohir, M. (2020). Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Berdasarkan Keterampilan Abad 21. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 2(1), 37–58.
- Muskania, R., & Zulela, M. S. (2021). Realita Transformasi Digital Pendidikan di Sekolah Dasar Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 155–165.
- Rachmawati, I., Supriyono, S., & Pangestika, R. R. (2021). Pengembangan Media Buletin Matematika Berbasis Pendekatan Realistik Pada Siswa Sekolah Dasar. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 3(1), 32–44.
- Rahmat, A., & Mirnawati, M. (2020). Model Participation Action Research Dalam Pemberdayaan Masyarakat. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 6(1), 62–71.
- Rahmi, R. (2020). Inovasi Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *AL-TARBIYAH: Jurnal Pendidikan (The Educational Journal)*, 30(2), 111–123.
- Sanjaya, W. (2016). *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Sardjono, W., Selviyanti, E., Mukhlis, M., & Tohir, M. (2021). Global issues: utilization of e-commerce and increased use of mobile commerce application as a result of the covid-19 pandemic. *Journal of Physics: Conference Series*, 1832(1), 12024. IOP Publishing.
- Sardjono, W., Selviyanti, E., Tohir, M., & Azizah, R. (2021). The effect of the Covid 19 pandemic on the development of the knowledge graph as an integrated recovery accelerator. *Journal of Physics: Conference Series*, 1832(1), 12021. IOP Publishing.
- Sari, N. W., & Samawi, A. (2014). Pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar IPA siswa slow learner. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa*, 1(2), 140–144.
- Selviyanti, E., Sardjono, W., Mukhlis, M., Tohir, M., Maswar, M., & Fariz, A. (2021). Model of developing key performance indicator to increase the quality of education during the Covid-19 pandemic. *Journal of Physics: Conference Series*, 1832(1), 12030. IOP Publishing.
- Senja, D. (2020). Animasi Virus Corona untuk Memperkenalkan pada Anak. Retrieved from YouTube website: <https://youtu.be/nsSDDQc759g>
- Supriadi, S. (2017). Pemanfaatan Sumber Belajar Dalam Proses Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 3(2), 127–139.
- Wikipedia, W. (2015). Kalipuro, Kalipuro, Banyuwangi. Retrieved from

wikipedia.org

website:

[https://id.m.wikipedia.org/wiki/Kalipuro,\\_Kalipuro,\\_Banyuwangi](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Kalipuro,_Kalipuro,_Banyuwangi)

Yezli, S., & Khan, A. (2020). COVID-19 social distancing in the Kingdom of Saudi Arabia: Bold measures in the face of political, economic, social and religious challenges. *Travel Medicine and Infectious Disease*, 37(1), 1–4. <https://doi.org/10.1016/j.tmaid.2020.101692>

Yudha, F. (2019). Penguatan Pendidikan Karakter melalui Kegiatan Kokurikuler (Mengetik Font Arab Yh dan Murotal Alquran) di MI Tarbiyatus Sibyan Genteng. *ABDI KAMI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 97–104.