

Penerapan Media Pembelajaran Cerita Alkitab untuk Anak Sekolah Minggu Berbasis Video Motion Graphic

Seventien Oktari Sitio¹⁾, Indarto²⁾, Adi Sutrisman³⁾

Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital, Politeknik Negeri Sriwijaya
Jalan Sriwijaya Negara, Bukit Lama, Ilir Barat Satu, Palembang, Sumatera Selatan 30137
Email : seventien.sitio@gmail.com, indarto@polsri.ac.id, adisutrisman@polsri.ac.id

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian penerapan media pembelajaran cerita alkitab berbasis video motion graphic untuk anak sekolah minggu. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah inovasi media pembelajaran cerita alkitab berupa video motion graphic untuk anak sekolah minggu yang dapat digunakan kapanpun dan dimanapun. Media ini menggunakan metode pengembangan multimedia Villamil Molina yang terdiri dari 5 tahap, yaitu Development, Preproduction, Production, Postproduction, Delivery. Metode yang digunakan untuk menganalisis data adalah dengan teknik analisis deskriptif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan kategori skala penilaian yang telah ditentukan. Hasil validasi media pembelajaran adalah: (1) Ahli materi menilai sangat setuju dengan skor sebesar (26). (2) Ahli media menilai sangat setuju dengan presentase sebesar (118). Berdasarkan hasil tersebut maka media pembelajaran yang telah dibuat dan diterapkan dapat menyampaikan isi materi secara jelas, mudah dipahami dan menarik baik secara visual maupun audio serta dapat meningkatkan efisiensi waktu pembelajaran secara langsung.

Kata Kunci - Media Pembelajaran, Motion Graphic, Sekolah Minggu, Villamil Molina, Efisiensi Waktu

Abstract

This research is a study of the application of motion graphic-based bible story learning media for Sunday school children. This study aims to create an innovation of bible story learning media in the form of motion graphic videos for Sunday school children that can be used anytime and anywhere. This media uses Villamil Molina's multimedia development method which consists of 5 stages, namely Development, Preproduction, Production, Postproduction, Delivery. The method used to analyze the data is descriptive analysis technique which is expressed in the distribution of scores and categories of predetermined rating scales. The results of the validation of the learning media are: (1) The material expert assesses strongly agrees with a score of (26). (2) Media experts rate strongly agree with the percentage of (118). Based on these results, the learning media that has been created and applied can convey the content of the material clearly, easily understood and attractive both visually and audio and can increase the efficiency of learning time directly.

Keywords: Learning Media, Motion Graphic, Sunday School, Villamil Molina, Time Efficiency

1. PENDAHULUAN

Pendidikan agama kristen adalah pengajaran tentang nilai-nilai kristiani yaitu kebenaran Firman Tuhan dari Alkitab. Pendidikan agama kristen dapat diperoleh melalui bimbingan langsung keluarga kristen atau gereja.

Sesuai dengan perintah yang diberikan Tuhan Yesus kepada murid-murid-Nya pada waktu akan naik ke surga yaitu “Karena itu pergilah, jadikanlah semua bangsa murid-Ku dan baptislah mereka dalam nama Bapa dan Anak dan Roh Kudus, dan ajarlah mereka melakukan segala sesuatu yang telah kuperintahkan kepadamu. Dan ketahuilah, Aku menyertai kamu senantiasa sampai akhir zaman.” (Matius 28:19-20). Amanat Agung Yesus ini bukan merupakan sebuah tantangan, melainkan suatu tanggung jawab yang harus dipikul, dan diperuntukkan bagi semua orang percaya untuk pergi ke seluruh dunia dalam memberitakan Injil kepada segala makhluk [1] termasuk anak-anak. Pendidikan agama kristen untuk anak-anak di dalam gereja masuk ke dalam peribadahan Sekolah Minggu.

Mendidik dan memperkenalkan agama kristen bagi anak-anak yang tinggal di wilayah dengan penduduk mayoritas non kristen adalah suatu tantangan besar. Permasalahan utama yang menjangkit bagi pengajar di Sekolah Minggu atau GSM (Guru Sekolah Minggu) adalah sangat singkatnya waktu yang tersedia untuk menyampaikan materi PAK (Pendidikan Agama Kristen) kepada ASM (Anak Sekolah Minggu), ditambah lagi munculnya virus corona-19 membuat aktivitas kegiatan ibadah dan belajar mengajar di gereja terkadang dilakukan dengan PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh) atau bahkan dihentikan sementara sesuai peraturan dari SatGas Covid-19 (Gugus Tugas Percepatan Penanganan Corona Virus Disease 2019) di tempat.

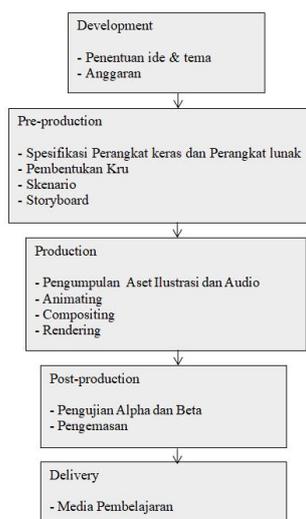
Pembelajaran dengan menggunakan media video dinilai dapat meningkatkan minat belajar siswa karena dapat membantu pemahaman materi yang disajikan dengan visualisasi berupa video, sehingga siswa menjadi tertarik belajar daripada cara belajar yang hanya menunjukkan gambar dan kata-kata pada buku saja [2]. Sehingga dari permasalahan tersebut, sangat diperlukan adanya media pembelajaran berisi cerita alkitab yang bisa digunakan kapanpun dan dimanapun oleh anak sekolah minggu.

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat inovasi baru mengenai pembelajaran cerita alkitab dengan media pembelajaran berbasis video *motion graphic* dan memanfaatkan media digital untuk memperoleh media belajar yang lebih efisien dan dapat digunakan kapanpun dan dimanapun oleh anak sekolah minggu.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1. Perancangan Media Pembelajaran

Perancangan media pembelajaran untuk Anak Sekolah Minggu ini berbasis video *motion graphic* dan mengangkat tema “Perumpamaan Anak yang Hilang” menggunakan metode pengembangan multimedia Villamil-Molina. Metode Villamil-Molina merupakan suatu pengembangan multimedia yang berfungsi untuk menggambarkan suatu informasi dari ide sampai terciptanya media yang dirancang secara menarik, jelas dan terstruktur. Proses perancangan media pembelajaran berbasis video *motion graphic* ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2.1 Metode Villamil Molina

1. Development

Tahapan pertama dalam perancangan media ini adalah menentukan ide, tema dan anggaran. Tema media video yang akan dibuat adalah mengenai “Perumpamaan Anak yang Hilang” dari Lukas 15:11-32 dengan anggaran sebagai berikut.

No	Nama Barang	Jumlah	Harga Satuan	Harga Total
1.	Cetak Proposal Skripsi	2	Rp 50.000	Rp 100.000
2.	Cetak Skripsi (soft cover)	6	Rp 70.000	Rp 420.000
3.	Cetak Skripsi (hard cover)	1	Rp 130.000	Rp 130.000
4.	Kertas A4 80 gr	4 Rim	Rp. 40.000,-	Rp. 160.000,-
5.	Tinta Hitam dan Warna	4 Buah	Rp. 100.000,-	Rp. 400.000,-
6.	Map Kertas	10 Buah	Rp. 3000,-	Rp. 30.000,-
7.	Transportasi		Rp. 200.000,-	Rp. 200.000
Total Anggaran				Rp 1.440.000

Gambar 2.2 Anggaran

2. Preproduction

Tahapan ini terdiri dari penentuan spesifikasi perangkat keras & lunak yang akan dipakai, pembentukan kru, serta pembuatan skenario dan storyboard.

3. Production

Tahapan Production pada metode ini, dilakukan setelah tahapan praproduksi telah selesai dikerjakan. Pekerjaan-pekerjaan yang dilakukan dalam tahapan ini adalah pengumpulan setiap elemen yang telah ada menjadi satu kesatuan media video.

a. Pengumpulan Aset Ilustrasi dan Audio

Aset ilustrasi didapatkan dari bank gambar atau *Graphic resources Freepik.com* yang memiliki lisensi gratis. Kemudian aset tersebut dimodifikasi menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator 2021* sesuai dengan kebutuhan di *storyboard*. Sedangkan aset suara karakter direkam langsung menggunakan perangkat lunak perekam suara dan audio *backsound* atau *music* latar didapatkan dari *Royalty Free Music Bensound, orangefreesounds.com* dan *youtube* dengan tetap memperhatikan izin pemakaian dari pemilik saluran.

b. Animating

Proses penggabungan gambar dan suara untuk kemudian dianimasikan sesuai dengan ide yang telah ditentukan sebelumnya menggunakan software *Adobe After Effect*. Audio diperlukan di tahap *animating* karena pergerakan setiap elemen gambar menyesuaikan

durasi suara. Semua aset audio dan file ilustrasi dikerjakan sesuai *shot* dalam *storyboard* yang telah dibuat pada tahap *preproduction* sebelumnya.

c. *Compositing*

Tahapan *compositing* adalah proses menggabungkan beberapa gambar atau beberapa urutan gambar menjadi satu bagian video animasi. Proses *compositing* dilakukan dengan menggunakan software *Adobe Premiere Pro*.

d. *Rendering*

Tahapan *rendering* adalah proses mengeksport video animasi yang telah selesai dibuat dengan dengan format Mp4. Pada tahapan *rendering* dilakukan dengan menggunakan software *Adobe Media Encoder 2021*.

4. *Postproduction*

Setelah menghasilkan produk yang utuh berupa video, tahap selanjutnya adalah pengujian Alpha dan Beta. Pada tahapan ini, media video diuji dengan cara ditonton dan dianalisa baik dari segi media maupun konten. Terdapat banyak elemen-elemen yang akan dievaluasi dalam produk ini agar produk yang dihasilkan benar-benar menjadi sebuah produk yang baik dan layak dipakai.

5. *Delivery*

Setelah melewati tahap pengujian dalam *postproduction*, selanjutnya di dalam tahapan *delivery*, media yang telah diuji, dikemas untuk siap diunggah. Produk diunggah melalui media sosial saluran YouTube Sekolah Minggu GKPI Sako Palembang.

2.2. Tes Kinerja Sistem

Tolak ukur keberhasilan dalam penelitian ini, dapat dilihat melalui kuesioner yang akan dibagikan kepada penguji yakni masing-masing 3 orang responden ahli materi dan media (alpha) dan sekurangnya 20 orang responden dari anak sekolah minggu dan 5 orang guru sekolah minggu (beta).

Kuesioner yang dimaksud ialah berisi penilaian terhadap media pembelajaran berbasis video *motion graphic* baik dari segi materi maupun audio visual. Kuesioner akan dibagi melalui secara langsung maupun *Google Form* yang akan dianalisa menggunakan metode perhitungan skala Likert dengan 5 titik respon Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak memutuskan atau Netral (N), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS) [3] dengan aturan pemberian nilai sebagai berikut.

Tabel 2.1 Aturan Pemberian Skor Skala Likert

Skala Jawaban	Nilai
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Berdasarkan jawaban responden selanjutnya diperoleh skor dari seluruh jawaban dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Skor} = ((F1 \times 1) + (F2 \times 2) + (F3 \times 3) + (F4 \times 4) + (F5 \times 5)) \quad (3.1)$$

Keterangan :

F1 : jumlah jawaban responden yang menjawab 1 (Sangat Tidak Setuju)

F2 : jumlah jawaban responden yang menjawab 2 (Tidak Setuju)

F3 : jumlah jawaban responden yang menjawab 3 (Netral)

F4 : jumlah jawaban responden yang menjawab 4 (Setuju)

F5: jumlah jawaban responden yang menjawab 5 (Sangat Setuju)

a. Skor Ideal (Kriterium)

Skor ideal digunakan untuk menentukan rating scale dan jumlah seluruh jawaban. Untuk menghitung skor ideal (kriterium) dari seluruh jawaban, maka dapat menggunakan rumus berikut.

$$K = N_s \times J \tag{3.2}$$

Keterangan :

K: Skor Ideal

Ns: Nilai Skala

J: Jumlah total responden

b. Rating Scale

Selanjutnya semua jawaban responden dijumlahkan dan dimasukkan ke dalam *rating scale* dan ditentukan jawabannya. Peneliti menentukan interval (jarak) nilai yang akan digunakan menggunakan rumus berikut.

$$I = \frac{\text{Jumlah Skor Kriterium}}{\text{Jumlah Skor Likert}} \tag{3.3}$$

Kemudian akan didapatkan interval untuk setiap kategori dari pilihan jawaban. Skor dari persamaan (3.1) dimasukkan ke dalam kategori dari *rating scale*.

2.3. Contoh Kasus

Berikut ini merupakan contoh data hasil penelitian terdahulu yang akan digunakan untuk melakukan contoh perhitungan dengan skala Likert.

Tabel 2.2 Contoh Kasus Total Skor Penilaian

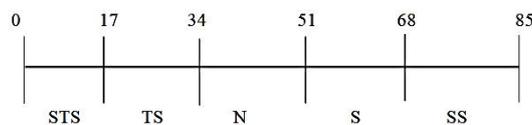
No.	Kategori	Skala Nilai	Jumlah Responden	Analisis Jawaban
1.	Sangat Setuju	5	15	5x15 = 75
2.	Setuju	4	1	4x1 = 4
3.	Netral	3	1	3x1 = 3
4.	Tidak Setuju	2	0	2x0 = 0
5.	Sangat Tidak Setuju	1	0	1x0 = 0
Total Skor Penilaian				82

Dari contoh kasus tersebut, langkah pertama yang harus dilakukan adalah menentukan skor ideal (kriterium) untuk mendapatkan *rating scale*.

Tabel 2.3 Skor Ideal Pada Contoh Kasus

Skor Ideal	Pilihan Jawaban
5x17 = 85	Sangat Setuju (SS)
4x17 = 68	Setuju (S)
3x17 = 51	Netral (N)
2x17 = 34	Tidak Setuju (TS)
1x17 = 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

Selanjutnya, skor ideal yang diperoleh dimasukkan ke dalam *rating scale*.



Gambar 2.3 Rating Scale Contoh Kasus

Kemudian dari *Rating Scale*, dapat dibagi kategori penilaian jawaban kuisisioner sebagai berikut.

Tabel 2.4 Kategori Jawaban Contoh Kasus

Range Nilai	Kategori Jawaban
69-85	Sangat Setuju (SS)
52-68	Setuju (S)
35-51	Netral (N)
18-34	Tidak Setuju (TS)
0-17	Sangat Tidak Setuju (STS)

Dari hasil total skor penilaian pada Tabel 2.2 yaitu sebesar 82 masuk ke dalam Kategori “**Sangat Setuju (SS)**” dalam Tabel kategori jawaban 2.4.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Media Pembelajaran

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran video *motion graphic* bagi anak sekolah minggu di Gereja Kristen Protestan Indonesia (GKPI) Jemaat Sako Resort Palembang 1. Berikut tampilan media pembelajaran tersebut.

Tabel 3.1 Tampilan Media Pembelajaran



3.2. Pengujian Alpha

Berikut data hasil pengujian Alpha.

Tabel 3.2 Hasil Pengujian Alpha

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian					Total Skor	Kategori Jawaban
		SS	S	N	TS	STS		
A. Aspek Materi Pembelajaran								
1.	Menjelaskan isi materi dengan jelas.	3	3	0	0	0	27	Sangat Setuju
2.	Materi lebih mudah dipahami.	3	3	0	0	0	27	Sangat Setuju
3.	Efisiensi waktu penyampaian materi meningkat.	2	3	1	0	0	25	Sangat Setuju
4.	Dapat digunakan sebagai media saat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)?	2	4	0	0	0	26	Sangat Setuju
5.	Menarik untuk anak sekolah minggu?	3	2	1	0	0	26	Sangat Setuju
B. Aspek Media Pembelajaran								
1.	Visual dari segi gambar atau ilustrasi dan warna dalam video menarik untuk anak sekolah minggu.	3	3	0	0	0	27	Sangat Setuju

2.	Visual dari segi gambar atau ilustrasi dan warna dalam video jelas untuk anak sekolah minggu.	2	3	1	0	0	25	Sangat Setuju
3.	Visual dari segi layout dalam video ini menarik dan jelas.	4	1	1	0	0	27	Sangat Setuju
4.	<i>Motion</i> atau gerakan gambar dalam video menarik.	3	1	2	0	0	25	Sangat Setuju
5.	Audio baik musik pengiring dan <i>voice over</i> dalam video menarik dan jelas.	2	1	3	0	0	23	Setuju

Tabel di atas menunjukkan hasil pengujian Alpha oleh 3 orang ahli materi dan 3 orang ahli media memperoleh skor rata-rata sebesar 26 dan berada di kategori “**Sangat Setuju.**”

3.3. Pengujian Beta

Berikut data hasil pengujian Beta.

Tabel 3.3 Hasil Pengujian Beta

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian					Total Skor	Kategori Jawaban
		SS	S	N	TS	STS		
1.	Gambar dan warna dalam video ini menarik untuk ditonton.	15	12	0	0	0	123	Sangat Setuju
2.	Gambar dan warna dalam video ini jelas untuk ditonton.	13	11	3	0	0	118	Sangat Setuju
3.	Suara dan musik dalam video ini menarik dan jelas.	5	18	3	1	0	108	Setuju
4.	Lebih mudah memahami isi cerita atau kisah yang disampaikan dalam video pembelajaran.	17	5	5	0	0	120	Sangat Setuju
5.	Efisiensi waktu penyampaian materi meningkat. (Waktu saat kegiatan pembelajaran tatap muka cukup)	16	10	1	0	0	123	Sangat Setuju
6.	Video pembelajaran juga dapat digunakan sebagai media saat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)?	10	16	1	0	0	117	Sangat Setuju

Tabel di atas menunjukkan hasil pengujian Beta oleh 27 responden yakni Anak Sekolah Minggu sebanyak 22 orang (81%) dan Guru Sekolah Minggu sebanyak 5 orang (19%) dan memperoleh skor rata-rata sebesar 118 dan berada di kategori “**Sangat Setuju.**”

3.4. Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran cerita alkitab untuk anak sekolah minggu berbasis video *motion graphic* dengan tema cerita alkitab yang diambil dari Injil Lukas 15:11-32 mengenai “Perumpamaan Anak yang Hilang” berdurasi 4 menit 30 detik dengan format *rendering* HD 720p dengan resolusi layar 1280 × 720. Produk tersebut telah diunggah secara daring di media sosial Youtube channel Sekolah Minggu GKPI Sako Palembang dengan tautan: https://youtu.be/M0U-M0gD_ks dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh Guru Sekolah Minggu untuk Anak Sekolah Minggu baik untuk pembelajaran secara tatap muka maupun pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Media pembelajaran telah diuji oleh ahli pada tahap pengujian Alpha dengan 6 responden yang memiliki kredibilitas berdasarkan pekerjaan dan pendidikan akhir dan pengujian Beta oleh 5 responden Guru dan 22 responden Anak Sekolah Minggu menghasilkan kategori jawaban “**Sangat Setuju**” menunjukkan kelayakan produk untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat menyampaikan isi materi secara jelas dan mudah dipahami dengan lebih menarik baik secara visual maupun audio dan membuat waktu pembelajaran secara tatap muka lebih efisien.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penerapan media pembelajaran cerita alkitab untuk Anak Sekolah Minggu berbasis video motion graphic yang telah diteliti, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Metode pengembangan multimedia Villamil-Molina menggunakan Aplikasi Audacity, Adobe Illustrator, Adobe After Effect dan Adobe Premiere dalam tahap production sangat membantu peneliti dalam proses pembuatan dan penerapan media pembelajaran sehingga menghasilkan media pembelajaran cerita alkitab untuk Anak Sekolah Minggu berupa video motion graphic berdurasi 4 menit 30 detik.
2. Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran yang dapat menyampaikan isi materi secara jelas dan mudah dipahami dengan lebih menarik baik secara visual maupun audio dan membuat waktu pembelajaran secara tatap muka lebih efisien berdasarkan analisa jawaban dari aspek yang telah diuji baik oleh responden Alpha maupun Beta dengan hasil sebagai berikut.
 - a. Rata- rata pengujian Alpha dari 6 responden ahli masing-masing 3 ahli media dan 3 ahli materi dengan 10 aspek penilaian menghasilkan skor total 26 yang berada di kategori “Sangat Setuju.”
 - b. Rata- rata pengujian Beta dari 27 responden masing-masing 5 responden Guru Sekolah Minggu dan 22 responden Anak Sekolah Minggu dengan 6 aspek penilaian menghasilkan skor total 118 yang berada di kategori “Sangat Setuju.”

5. SARAN

Setelah melakukan penelitian mengenai penerapan media pembelajaran cerita alkitab untuk Anak Sekolah Minggu berbasis video motion graphic, peneliti memberikan saran untuk penelitian yang berikutnya, antara lain:

1. Menggunakan aset ilustrasi untuk video motion graphic dengan style atau gaya ilustrasi yang lebih bagus dan mengikuti trend.
2. Perekaman suara menggunakan alat atau device yang lebih memadai untuk menghasilkan suara yang lebih jernih.
3. Membuat media pembelajaran cerita alkitab untuk Anak Sekolah Minggu berbasis video motion graphic dengan tema cerita yang berbeda.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan segala kemudahan, bimbingan, pengarahan, dorongan, bantuan baik moril maupun materil selama penyusunan skripsi ini.

7. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Harles. (2019). Pemahaman Terhadap Tanggung Jawab Misioner Gereja Toraja Mamasa Klasis Sesenapadang I Timur. Skripsi, 2.
- [2] Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah. Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UM (hal. 4). Jakarta: jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit.
- [3] Budiaji, W. (2013). Skala Pengukuran Dan Jumlah Respon Skala. Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan Desember 2013, 130.s