

IMPLEMENTASI VIDEO ANIMASI MELALUI MEDIA POWTOON UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TIK KELAS X DI SMK PASUNDAN 1 KOTA SERANG

Desty Endrawati Subroto¹, Kurniati Rahmadani², Roni Sianturi³

^{1,2,3}Universitas Bina Bangsa

Email: desty2.subroto@gmail.com¹, kurniatirahmadani@gmail.com²,
ronisiantury09@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini di latarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran TIK (Teknologi informasi komunikasi) dan tidak adanya penerapan video animasi pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa mudah jenuh dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan 1). Untuk mendeskripsikan implementasi video animasi melalui media *powtoon* pada mata pelajaran Teknologi informasi komunikasi 2). Untuk mendeskripsikan minat belajar siswa pada mata pelajaran teknologi informasi komunikasi setelah video animasi melalui media *powtoon* di implementasikan 3). Untuk mendeskripsikan dampak dari proses implementasi video animasi melalui media *powtoon* Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif serta teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini 1). Video animasi melalui media *powtoon* sangat bagus untuk di gunakan untuk media pembelajaran di proses pembelajaran 2). Video animasi melalui media *powtoon* sangat potensial untuk meningkatkan minat belajar siswa. 3). Dampak dari proses implementasi video animasi melalui media *powtoon* siswa/siswi dapat dengan mudah memahami materi yang di tampilkan.

Kata Kunci: Video Animasi, Media, *Powtoon*, TIK, Minat Belajar.

Abstract: This research is motivated by the low interest of students in learning ICT (Information and Communication Technology) subjects and the absence of application of animated learning videos. This causes students to easily get bored in the learning process. This study aims to 1). To describe the implementation of animated videos through *powtoon* media in Information and Communication Technology subjects 2). To describe students' interest in learning in information and communication technology subjects after animated videos through *powtoon* media are implemented 3). To describe the impact of the implementation process of animated videos through *powtoon* media This research method uses a qualitative research method with a descriptive approach and data collection techniques with observation, interviews and documentation. The results of this study 1). Animated videos through *powtoon* media are very good for use as learning media in the learning process 2). Animated videos through *powtoon* media have great potential to

increase students' interest in learning. 3). The impact of the implementation process of animated videos through powtoon media is that students can easily understand the material displayed.

Keywords: *Animation Video, Media, Powtoon, ICT, Learning Interest.*

PENDAHULUAN

Pendidikan diperlukan untuk pembangunan manusia karena membentuk sikap, proses mental, bahasa, dan karakter seseorang. Hal ini juga secara alami menentukan seberapa besar kontribusi yang dapat diberikan seseorang kepada masyarakat. Pendidikan adalah upaya yang disengaja untuk membantu orang mencapai potensi penuh mereka. Melalui pendidikan, setiap orang dapat memposisikan dirinya dengan lebih baik untuk berkontribusi pada komunitasnya (Safitri et al., 2022). Hal ini sejalan dengan pernyataan (Darman, 2017) pendidikan mempunyai peran penting dalam pengembangan kecerdasan individu, kemampuan berpikir kritis dan ilmiah, serta spiritualitas. Pendidikan merupakan salah satu hal yang diperlukan bagi pembangunan bangsa dalam menghadapi tantangan abad kedua puluh satu, yang merupakan hambatan yang dapat mengubah alur kehidupan dunia (Herlambang, 2016). Kondisi pendidikan di Indonesia saat ini masih sangat memprihatinkan karena masih kekurangan guru dan sistem pendidikan yang belum merata di seluruh pelosok negeri. Hal ini menyebabkan rendahnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Minat merupakan kecenderungan untuk memberikan perhatian yang besar terhadap sesuatu dengan perasaan yang senang ketika melakukannya (Soraya, 2015).

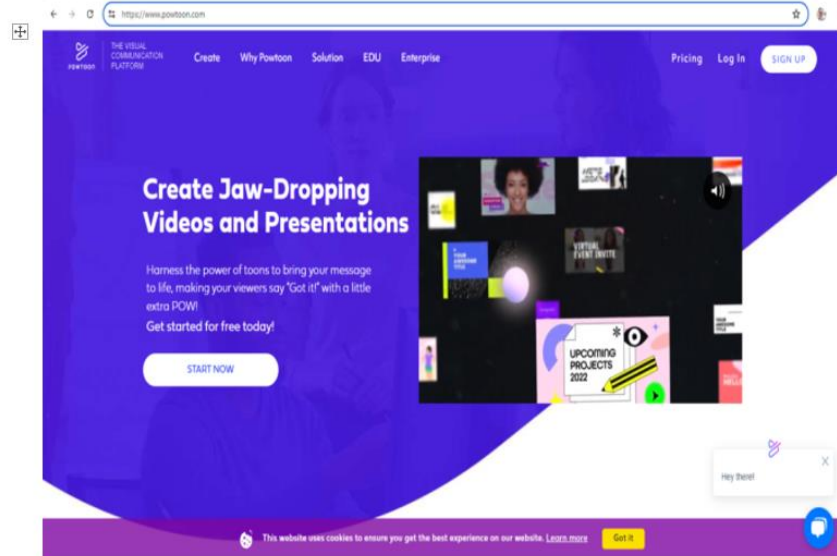
Oleh karena itu pendidikan memerlukan media yang sangat dibutuhkan. Media berfungsi sebagai saluran informasi antar pemangku kepentingan. Ada sebuah konsep dalam pendidikan yang dikenal dengan istilah “media pembelajaran”. Media pembelajaran adalah alat atau segala jenis penunjang yang digunakan untuk mengajarkan materi atau informasi kepada siswa selama proses pembelajaran (Qalbi et al., 2021). Media pembelajaran adalah instrumen yang digunakan di dalam kelas maupun di luar kelas. Ditegaskan lebih lanjut bahwa media pendidikan adalah komponen sumber belajar, atau benda nyata yang melingkupi peserta didik dengan muatan pendidikan dan dapat

menggugah mereka untuk belajar. Pemilihan media pembelajaran yang tepat berdampak pada semangat siswa selama mengikuti pembelajaran, dalam hal ini dapat diungkapkan bahwa minat belajar siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar meningkat. Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting karena dapat memudahkan belajar siswa. Pembelajaran dapat dibuat lebih konkrit melalui penggunaan media pembelajaran dan sumber belajar yang bersifat abstrak (Prakoso, 2020). Media pembelajaran didefinisikan sebagai alat yang digunakan di berbagai macam perangkat di sekeliling siswa yang menimbulkan keinginan belajar (Irawan *et al.*, 2023) media juga bisa menjadi sarana bagi guru untuk memberikan pembelajaran kepada siswa dengan mudah. Salah satu jenis media yang sedang berkembang adalah media audio visual, media pembelajaran berupa film atau video atau animasi, Berdasarkan penjelasan (Ningrum & Dwi, 2021) bahwa video animasi adalah pergerakan suatu gambar dengan gambar yang berbeda dalam waktu yang telah ditentukan. Sehingga memberikan kesan gerak dan juga terdapat suara yang mendukung gerakan gambar tersebut, misalnya suara percakapan atau dialog dan suara-suara lainnya.

Salah satu media pembuat video animasi ialah melalui media *powtoon*. *Powtoon* adalah situs aplikasi *online* yang dapat digunakan untuk pembuatan video animasi ataupun presentasi dengan berbagai fitur yang unik serta penggunaannya yang mudah. (Mirawati *et al.*, 2021) penggunaan media *powtoon* juga dapat meningkatkan kemampuan literasi digital siswa. Kelebihan aplikasi *powtoon* adalah cara penggunaannya yang mudah, tidak memerlukan keahlian khusus, banyak pilihan animasi yang menarik dan dapat membuat video animasi secara menarik (Kotimah, 2024).

Menurut (Thesarah *et al.*, 2021) aplikasi *powtoon* sangat mudah digunakan karena menawarkan berbagai fitur, latar belakang, animasi, dan gambar lucu dan menawan berdasarkan preferensi anda. Hasilnya, sumber belajar interaktif seperti *powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan membangkitkan rasa ingin tahu siswa tentang yang mereka pelajari. Selain itu, siswa memiliki fleksibilitas untuk mengakses sumber belajar interaktif ini kapan pun mereka mau, sehingga memperluas cakupannya di luar ruang kelas. Tentu saja, karena kontennya

sering kali dapat diakses untuk pembelajaran di luar kelas, termasuk di rumah, maka hal ini sangat memudahkan siswa untuk memperoleh dan memahami informasi tersebut.



Gambar 1.1 tampilan tool bar *powtoon*

Permasalahan yang sering di hadapi dalam dunia pendidikan ialah dalam proses pembelajaran minat belajar siswa tidaklah sama, siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi akan mudah mengikuti proses pembelajaran dengan baik sedangkan siswa yang minat belajarnya rendah cenderung tidak senang dalam mengikuti proses pembelajaran yang di berikan oleh guru di sekolah. Pada dasarnya kegagalan siswa dalam mencapai minat belajar yang tinggi ada dua faktor yang menyebabkan siswa sulit mengikuti pelajaran dengan baik yakni faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah penyebab kesulitan belajar yang berasal dari individu siswa sendiri. Faktor eksternal seperti gangguan pada kesehatan dan psikologis yang menyebabkan rendahnya konsentrasi belajar, dan lain sebagainya (Darmayanti, 2019).

Berdasarkan hasil observasi pada mata pelajaran TIK (Teknologi Informasi Komunikasi) pada siswa kelas X Multimedia yang di laksanakan di SMK Pasundan 1 Kota Serang. Pembelajaran Teknologi Informasi Komunikasi masih menggunakan metode konvensional dan sumber belajar yang di gunakan ialah menggunakan buku cetak sebagai sumber pembelajaran satu-satunya dan *slide-slide power point* yang terkesan

monoton hal ini menimbulkan rendahnya minat belajar siswa serta tidak adanya penerapan video animasi pembelajaran pada saat proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan di atas maka di perlukanya penerapan video animasi pembelajaran melalui media *powtoon* yang dapat di gunakan sebagai bahan ajar berbentuk video animasi dan menjadi trobosan baru untuk meningkatkan minat belajar siswa di proses pembelajaran

METODE PENELITIAN

Penelitian ini di lakukan dengan menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang di amati (Moleong, 2014). Penelitian kualitatif percaya bahwa kebenaran dinamis dapat di temukan hanya melalui penelaahan terhadap orang-orang melalui interaksinya dengan situasi sosial mereka (Gunawan, 2017).

Jenis pendekatan pada penelitian ini ialah menggunakan pendekatan penelitian deskriptif. Pendekatan deskriptif adalah penelitian yang menggambarkan atau mendeskripsikan fenomena yang diobservasi, baik itu berupa fenomena alam maupun buatan secara deskriptif obyektif (Simarmata *et al.*, 2021) Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan suatu keadaan, peristiwa, objek apakah orang, atau segala sesuatu yang berkaitan dengan variabel-variabel yang bisa di jelaskan berupa data (Hidayatullah, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Waktu

Waktu penelitian yang di laksanakan mulai dari bulan Mei sampai dengan Juli 2024.

Jadwal kegiatan penelitian

NO	Kegiatan Penelitian	Mei s/d Juli 2024		
		Mei	Juni	Juli
1	Persiapan penelitian			
2	Kegiatan penelitian (Observasi)			
3	Pengumpulan data (Wawancara)			
4	Penelitian dan analisis data			

2. Tempat penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di SMK Pasundan 1 kota Serang. Dasar pertimbangan penentuan lokasi karena sekolah menerapkan kurikulum Merdeka pada kegiatan belajar mengajarnya. Berikut ini gambaran beberapa rangkaian kegiatan penelitian :



Gambar 1.2 tempat penelitian



Gambar 1.3 wawancara narasumber 1



Gambar 1.4 wawancara narasumber 2



Gambar 1.4 wawancara narasumber 3

Sumber Data

1. data primer

Sumber data primer yang di ambil peneliti melalui wawancara dan observasi, sumber data tersebut meliputi:

- 1 orang Guru TIK SMK Pasundan 1 kota Serang
- 1 Siswa kelas X SMK Pasundan 1 kota Serang
- 1 siswi kelas X SMK Pasundan 1 kota Serang

2. Data sekunder

Pada penelitian ini data di peroleh dari studi kepustakaan, referensi, dokumen dan observasi yang di peroleh dari lokasi penelitian.

HASIL PENELITIAN

1. Implementasi video animasi menggunakan media *powtoon*

Berdasarkan hasil pertanyaan wawancara pertama, yang berbunyi bagaimana pendapat anda tentang video animasi *powtoon* di implementasikan di seluruh proses pembelajaran khususnya di kelas X multimedia?

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa implementasi video animasi melalui media *powtoon* di SMK Pasundan 1 kota serang ini sangat bagus di gunakan untuk media pembelajaran di kelas karena dengan adanya materi pembelajaran berbentuk video animasi ini siswa di kelas tidak mudah jenuh dan mudah untuk memahami materi dan sangat membantu guru dalam proses metode pembelajaran guru juga tidak perlu banyak tenaga dalam menerangkan materi dengan metode ceramah yang sangat lama.

2. Meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi informasi komunikasi

Berdasarkan hasil pertanyaan wawancara ke dua yang berbunyi Menurut anda, apakah penggunaan video animasi *powtoon* sangat potensial untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran ?

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa video animasi melalui media *powtoon* sangat potensial untuk meningkatkan minat belajar siswa di SMK Pasundan 1 kota serang. Video animasi melalui media *powtoon* ini sangat menarik dan bagus dan banyak sekali berbagai bentuk animasi yang bisa kita tampilkan dalam mendukung slide video animasinya. Video animasi melalui media *powtoon* juga sangat bagus untuk menjadi pacuan bagi siswa dalam melatih imajinasi dan kemampuan serta pola pikir yang kreatif untuk menghadapi tantangan global di zaman sekarang ini.

3. Dampak implemetasi video animasi melalui media *powtoon*

Berdasarkan hasil pertanyaan wawancara ke tiga yang berbunyi Bagaimana dampak yang kamu rasakan setelah menyaksikan video animasi *powtoon* ?

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa dampak dari implemetasi video animasi melalui media *powtoon* di SMK Pasundan 1 kota serang banyak membawa dampak baiknya juga ada dampak kurang baik ataupun kekurangan dari video animasi *powtoon* yang di tampilkan. Dampak baik dari implemetasi video animasi melalui media *powtoon* di SMK Pasundan 1 kota serang adalah siwa/siswi dapat dengan mudah memahami materi yang di tampilkan, membuat proses pembelajaran menarik dan tidak membosankan serta membuat keinginan siswa untuk mencoba dan membuat sebuah video animasi melalui media *powtoon*

KESIMPULAN

1. Implementasi video animasi *Powtoon* di SMK Pasundan 1 Kota Serang terbukti efektif dalam meningkatkan pembelajaran. Video animasi membuat materi lebih menarik, mempermudah pemahaman siswa, dan mengurangi kejenuhan. Selain itu, metode ini membantu guru dengan mengurangi kebutuhan penjelasan verbal yang panjang
2. Video animasi melalui media *Powtoon* sangat potensial untuk meningkatkan minat belajar siswa di SMK Pasundan 1 Kota Serang. Penggunaan *Powtoon* terbukti menarik dan efektif, menawarkan berbagai bentuk animasi yang mendukung materi dengan pola pikir yang lebih kreatif.
3. Implementasi video animasi *Powtoon* di SMK Pasundan 1 Kota Serang menunjukkan dampak positif dari penggunaan *Powtoon* termasuk kemudahan siswa dalam memahami materi. Secara keseluruhan, meskipun ada tantangan, manfaat dari video animasi *Powtoon* dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa sangat jelas

DAFTAR PUSTAKA

- Aedi, W. G. (2016). *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi*. 6(1), 35–43.
- Abdussamad, Z. (2022). *Buku Metode Penelitian Kualitatif*.

- Anshori, S. (2017). Pemanfaatan Tik Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Di Sekolah. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 1(1), 10–20. <http://publikasi.stkippgri-bkl.ac.id/index.php/CC/article/view/61>
- Bangsa, U. B. (2023). *Application of Macromedia Flash Learning Media in Increasing*. 07, 323–334.
- Baba, M. A. (2017). Analisis Data Penelitian Kualitatif. *Penerbit Aksara Timur, Makasar*.
- Bungin, B., & Moleong, L. J. A. (2007). Jenis dan Pendekatan Penelitian. *Proses Kerja Kbl Dalam Menjalankan Program Corporate Social Responsibility Di PT. Pelindo*, 1.
- Budiawati, I. J., Sukarso, A., Yamin, M., & Jufri, A. W. (2023). Penggunaan Media Animasi Powtoon dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Biologi SMA. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2408–2414. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1707>
- Darman, R. A. (2017). Mempersiapkan Generasi Emas Indonesia Tahun 2045 Melalui Pendidikan Berkualitas. *Edik Informatika*, 3(2), 73–87. <https://doi.org/10.22202/ei.2017.v3i2.1320>
- Darmayanti, H. (2019). Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Melalui Penerapan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Edukatif*, V(1), 58–65.
- Febriani Putri, E. (2021). Media Pembelajaran Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 198–205.
- Fifit, dewi fitria, & Sri, handayani lestari. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540.
- Rukajat, A., Ghony, M. D., & Almansur, F. (2021). 3.1 Desain Penelitian. *GAYA Komunikasi Selebgram Anggarita Dalam Product Endorsement*, 35.
- Herlambang, Y. T. (2016). Pendidikan Kearifan Etnik dalam Mengembangkan Karakter. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 7(1). <https://doi.org/10.17509/eh.v7i1.2789>

- Husnul Aidah, D., & Sobarningsih dan Yuyu Nurhayati Rahayu, N. (2020). Pemahaman matematis melalui metaphorical thinking berbantuan aplikasi powtoon. *JurnalAnalisa*, 6(1), 91–99. <http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/analisa/index>
- Irawan, T., Dahlan, T., & Fitrianisah, F. (2023). Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(01), 212–225. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.738>
- Izzaturahma, E., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 216. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38646>
- Jamaluddin, J., Mustami, M. K., Ismail, M. I., & Mania, S. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Bahan Ajar Berbasis Tik dan Bahan Cetak Terhadap Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di MAN 1 Sinjai. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(01), 621. <https://doi.org/10.30868/ei.v11i01.1956>
- Moleong, L. J. (2014). Metode penelitian kualitatif edisi revisi. *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*, 5(10).
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 40–48. <https://doi.org/10.37411/jgcj.v1i1.136>
- Kotimah, E. K. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Audio Visual Berupa Video Animasi Berbasis Powtoon Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*, 2(1), 1–18.
- Maryani, D., Cholidah, N., Fauziati, E., & Maryadi. (2022). Pembelajaran Komputasi dalam Perspektif Teori Behavioristik (Teori Edward Lee Thorndike). *Students' Difficulties at Elementary School in Increasing Literacy Ability*, 4(1), 1–12.
- Mirawati, N., Balkist, P. S., Setiani, A., Sukabumi, U. M., Sukabumi, U. M., Sukabumi, M., Ajar, B., & Pembelajaran, V. (2021). Pengembangan Media