

PENERAPAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENGEMBANGKAN BERPIKIR KREATIF SISWA SMP NEGERI 2 BOLO

M. Fadlan^{1*}, Muslimin², Hardyanti³

¹Mahasiswa STKIP Harapan Bima

²⁻³Dosen STKIP Harapan Bima

Email: fadlanmuh24@gmail.com

ABSTRAK

Media animasi menjadi sesuatu yang menarik manakala dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap hasil pembelajaran, media animasi juga memiliki daya tarik estetika sehingga tampilan yang menarik akan memotivasi pengguna untuk terlibat di dalam proses pembelajaran. Apabila minat belajar peserta didik tinggi dan sangat antusias dalam pembelajaran maka pembelajaran pun akan mudah dimengerti, hasil belajar akan menjadi lebih baik, dan tujuan pembelajaran pun dapat tercapai sesuai dengan yang diinginkan. Metode penelitian menggunakan desain penelitian tindakan kelas dengan tiga tindakan dalam siklusnya. Teknik pengumpulan data melalui lembar observasi dan teks. Hal tersebut terjadi karena penerapan media animasi jauh lebih efektif dalam menarik perhatian dan konsentrasi peserta didik dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media animasi dalam kegiatan menerangkan pelajaran TIK (teknologi informasi dan komunikasi) di kelas dapat mengoptimalkan motivasi belajar peserta didik, selain memudahkan dalam memahami materi yang sulit dipahami, media animasi juga dapat meningkatkan giat belajar dan berpikir kreatif peserta didik. Penerapan media video animasi dalam penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan berpikir kreatif peserta didik di sekolah SMP Negeri 2 Bolo. Kesimpulan bahwa penerapan media animasi dalam pembelajaran ini dapat mempermuda minat belajar dan berpikir kreatif peserta didik.

Kata kunci: Media; Vidio Animasi; Berpikir Kreatif; Siswa

ABSTRACT

Animation media becomes something interesting when it can provide a positive contribution to learning outcomes, animation media also has an aesthetic appeal so that an attractive appearance will motivate users to be involved in the learning process. If students' interest in learning is high and they are very enthusiastic in learning, then learning will be easy to understand, learning outcomes will be better, and learning objectives can be achieved as desired. The research method uses a classroom action research design with three actions in its cycle. Data collection techniques through observation sheets and texts. This happens because the application of animation media is much more effective in attracting the attention and concentration of students in learning. The results of the study show that the application of animation media in explaining ICT (information and communication technology) lessons in class can optimize students' learning motivation, in addition to making it easier to understand difficult material, animation media can also increase students' learning activities and creative thinking. The application of animation video media in this study aims to develop students' creative thinking at SMP Negeri 2 Bolo. The conclusion is that the application of animation media in this learning can facilitate students' interest in learning and creative thinking.

Keywords: Media; Animation Video; Creative Thinking; Students

PENDAHULUAN

Di era yang serba digital, tentu suatu pembelajaran memerlukan media video animasi yang mampu menarik perhatian siswa. Penerapan media animasi merupakan sebuah perantara yang digunakan seorang guru di SMP Negeri 2 Bolo dalam menyampaikan pembelajaran agar dapat menarik perhatian siswa ketika belajar, media video animasi merupakan alat bantu pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung, sehingga siswa tidak merasa bosan ketika mengikuti proses belajar mengajar (Alifa et al., 2021). Maka, media pembelajaran menjadi perantara dalam menyampaikan tujuan pembelajaran dan guru tidak bisa asal memilih media yang akan digunakan.

Adapun upaya yang dilakukan oleh seorang guru dalam menyampaikan pembelajaran salah satunya adalah memanfaatkan media pembelajaran sehingga dapat mengembangkan berpikir kreatif siswa. Proses pembelajaran akan berjalan efektif dan efisien jika seorang pendidik mampu memilih, memilah, dan menciptakan metode pembelajaran yang tepat sehingga dapat di pahami oleh siswa (Andrasari et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sangat penting untuk menunjang keberhasilan belajar siswa (Khaira, 2021). Banyak sekali media pembelajaran yang menggunakan teknologi terkini di era society 5.0 salah satunya yaitu media pembelajaran video animasi. Power point merupakan salah satu aplikasi editing Video animasi sebagai salah satu media pembelajaran berbasis teknologi memiliki banyak manfaat dalam kegiatan belajar diantaranya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik dan siswa mampu memecahkan berbagai persoalan dari materi yang diajarkan. Media video animasi pembelajaran audio visual (video) memiliki banyak manfaatnya diantaranya membantu siswa

memahami dan memperjelas materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru serta mempermudah guru pada saat kegiatan belajar mengajar (Roy et al., 2022). Adanya video animasi dalam pembelajaran dapat pula membantu siswa memahami materi yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga siswa tidak menghayal dan membayangkan saja (Alifa & Safitri, 2024).

Maka dalam penerapan media pembelajaran video animasi mampu mempermudah kesulitan peserta didik ketika kegiatan belajar. Salah satunya yaitu video animasi yang dirancang semenarik mungkin menggunakan bantuan aplikasi power point dengan teknologi terkini yang mampu mendesain sebuah media baik itu maupun audio visual dengan tampilan yang sangat menarik. Power point ini merupakan aplikasi mobile yang secara khusus dirancang untuk membantu pengguna Android iOS atau pun komputer untuk memodifikasi video dari video biasa menjadi video yang menarik, mudah digunakan dan fitur yang menarik juga lengkap (Oktaviani & Ramayanti, 2023). Maka dari itu, power point mampu membantu sebuah rancangan media audio visual agar dapat menarik perhatian siswa ketika belajar.

Dengan pemanfaatan aplikasi untuk mengolah materi yang akan diajarkan guru dalam bentuk video animasi, diharapkan dapat mempermudah penyerapan informasi secara efektif dan efisien oleh peserta didik, penyampaian materi pelajaran menjadi menarik tidak membosankan karena tertera media audio visual, video, maupun gambar-gambar penuh warna (animasi) menarik (Khaira, 2021).

Jadi, media pembelajaran video animasi berbasis power point sangat bermanfaat bagi guru di sekolah sebagai bahan untuk membuat ketertarikan dari sebuah pembelajaran media video animasi yang menarik tentunya tidak asal menarik saja, akan tetapi berhubung media

animasi merupakan salah satu media pembelajaran berbasis audio visual yang dapat menambah kemampuan dalam mengingat pesan lebih. Yakni dalam penelitian Sovocom Company dari Amerika menjelaskan hubungan antara jenis media dan daya ingat manusia dengan daya ingat media audio.

Media video animasi dengan kebermanfaatannya dalam meningkatkan minat sekaligus berpikir kreatif siswa dalam belajar peserta didik, dalam penelitian ini yakni minat disini adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh (Slameto, 2012). Terdapatnya minat yang tinggi atau kuat dapat memungkinkan seseorang terdorong lebih dalam melakukan aktivitasnya. Misalnya, kalau dikaitkan dengan pembelajaran media video animasi di SMP Negeri 2 Bolo di dalam kelas, peserta didik akan lebih mudah memahami materi mengingat, dan mengaplikasikannya. Untuk menganalisis minat belajar dapat digunakan beberapa indikator minat dapat diekspresikan anak didik melalui pernyataan lebih menyukai sesuatu dari pada yang lainnya, partisipasi aktif dalam suatu kegiatan, memberikan perhatian yang lebih besar terhadap sesuatu yang diminatinya tanpa menghiraukan yang lain dibutuhkan media pembelajaran yang tepat yang dapat mengintegrasikan pendidikan dan menarik perhatian siswa.

Salah satu media pembelajaran yang menarik peneliti Kayaoglu et al., (2011) Selain itu, terdapat empat diantaranya sebagai berikut: pertama yaitu perasaan senang, dimana seorang peserta didik menyukai dan tidak ada keterpaksaan dalam dirinya untuk mengikuti pembelajaran. Kedua adalah ketertarikan giat belajar, daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, dan lain sebagainya. Ketiga yakni perhatian peserta didik, konsentrasi atau

aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dalam arti kata peserta didik yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut. Kemudian yang keempat adalah keterlibatan siswa, ketertarikan peserta didik akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan pada pembelajaran ini mendukung gagasan bahwa dengan menggunakan penerapan video animasi dapat memberikan kontribusi positif pada suasana kelas menurut (Ivers & Barron, 2010).

Berdasarkan observasi lapangan dalam pembelajaran media video animasi di SMP Negeri 2 Bolo, dengan proses pembelajaran ditunjang dengan fasilitas yang sangat baik, yaitu terdapatnya proyektor sehingga dengan menggunakan media video animasi yang efektif dan inovatif, salah satunya dengan media animasi dapat diterapkan. dalam penerapannya perlu kreativitas dalam membuat pemodelan dan kreasi materi yang ingin disampaikan dalam pembelajaran, sehingga media dapat lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Media video animasi bisa dijadikan solusi untuk mengatasi masalah dalam proses belajar mengajar. Perhatian dalam pembelajaran itulah yang mengidentifikasi motivasi belajar siswa meningkat. Astuti dan Mustadi (2014) media video animasi adalah rangkaian gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut ditampilkan dengan memadai, rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak. Tiap-tiap gambar bersatu dan bergerak hingga memberikan makna pada *viewer* atau penyimak.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan suatu yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media

video animasi dalam mengembangkan berpikir kreatif terhadap siswa kelas VIII SMPN 2 Bolo. Waktu penelitian dimulai sejak pengajuan surat ijin sampai dengan selesai penyusunan laporan. Metode penelitian ini sesuai dengan harapan peneliti,

Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VIII SMPN 2 Bolo, terkait pengambilan sampel dalam penelitian menggunakan *random sampling*, sampel dalam penelitian yaitu siswa kelas VIII yang terdiri 35 orang siswa dengan jumlah laki-laki 14 orang dan perempuan berjumlah 21 orang serta satu orang guru TIK. berdasarkan kriteria-kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Mengembangkan berfikir kreatif terhadap kelas VIII setelah menerapkan media pembelajaran video animasi. Data yang telah diperoleh pada penelitian ini kemudian dianalisis menggunakan pendekatan yaitu pendekatan kualitatif dari tes hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Temuan

Penelitian ini dilaksanakan pada hari senin 06 mei, Rabu 08 mei dan evaluasi Kamis 09 mei 2024. Artinya perencanaan hasil pengembangan ini di desain sedemikian rupa agar dapat menampilkan tulisan (teks), gambar-gambar berwarna, audio (suara), dan animasi dalam satu kesatuan sehingga mampu memberikan daya tarik tersendiri kepada siswa untuk belajar lewat sajian materi video animasi pembelajaran yang dilakukan di kelas selama proses pembelajaran melalui penerapan media video animasi menjadi meningkat di setiap pertemuannya.



Gambar 1. Pelaksanaan Penelitian di SMPN 2 Bolo

Pada proses pembelajaran ini dilihat dari keaktifan siswa dalam kerja kelompok meningkat dari interaksi antara guru dan siswa semakin baik. oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penelitian mengenai penerapan media pembelajaran melalui video animasi dapat mengembangkan berpikir kreatif terhadap siswa SMP Negeri 2 Bolo dapat dikatakan berhasil.



Gambar 2. Observasi Aktivitas Siswa

Kondisi awal guru masih mengajar dengan buku dan papan tulis, siswa kurang tertarik dan kesulitan memahami pelajaran, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. tindakan untuk meningkatkan minat siswa dalam giat belajar, guru menerapkan

media pembelajaran berbasis video animasi sebagai sarana.



Gambar 3. Kegiatan Refleksi

Kondisi akhir setelah menerapkan video animasi sebagai alat pembelajaran, pemahaman siswa tentang pelajaran TIK meningkat. Siswa lebih berminat dan aktif dalam pembelajaran, siswa lebih memahami materi pembelajaran, meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa, merangsang kreativitas siswa melalui indra penglihatan, menciptakan situasi belajar yang kondusif berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada saat pelaksanaan pembelajaran sangat menunjukkan peningkatan pada saat menggunakan media power point.

B. Pembahasan

Hasil pengamatan langsung terhadap aktivitas guru pada, pertemuan pertama yaitu guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan doa dan menyapa siswa, mengecek kehadiran siswa serta menjelaskan materi tentang cara menggunakan power point, kemudian guru membagi siswa secara berkelompok lalu membagikan kertas berisi potongan gambar atau slide pada video di papan tulis. Setelah itu, guru memutar video animasi sesuai tema serta meminta setiap kelompok untuk berdiskusi. Setelah siswa berdiskusi, guru mengarahkan siswa untuk menulis karangan deskripsi sesuai dengan video animasi yang telah diputarkan. Selanjutnya guru mengakhiri pembelajaran dan ketua kelas mengucapkan salam perpisahan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah

dilakukan, peneliti menemukan bahwa minat belajar yang dimiliki siswa XII SMPN 2 BOLO, cukup rendah sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai secara maksimal, oleh karena itu peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran karena media pembelajaran dianggap mampu menyajikan konten pembelajaran yang menarik dan menggugah semangat siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Berdasarkan hasil pengembangan dapat diketahui bahwa produk media pembelajaran berbasis video animasi untuk pokok bahasan panas dan perpindahannya yang dikembangkan sesuai dengan model PTK. Pengembangan media menggunakan pembuat video yaitu power point yang didukung oleh Produk yang ada bisa dikatakan layak dan bisa digunakan di dalam proses pembelajaran mengajar di dalam kelas

Video animasi pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan power point, yang mendukung dalam pengembangan produk video animasi pembelajaran. Setelah produk video dikembangkan, kemudian dilanjutkan pada tahap evaluasi, kemudian dilanjutkan dengan uji coba kepada siswa, yaitu uji coba perorangan, kemenarikan, kemampuan merangsang motivasi dan keaktifan siswa, serta kemudahan pemahaman siswa mengenai materi video animasi dalam bentuk penyampaian menggunakan power point. Dalam hal ini penggunaan media power point bisa merangsang kreativitas dan keaktifan siswa dalam menerima materi yg dipelajari. Penggunaan media power point seperti yang kita ketahui aplikasi power point dilengkapi dengan fitur-fitur yang cukup lengkap dan menarik seperti misalnya kemampuan mengolah teks, menyisipkan gambar, audio, dan terdapat efek yg bisa diatur sesuai keinginan, sehingga tampilannya menjadi lebih menarik (Agustien, 2018). Oleh karena itu dengan menggunakan media power point bisa membangkitkan semangat siswa dalam belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dengan menerapkan media video animasi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dengan indikator yang meliputi aspek perhatian, keterlibatan, perasaan senang, dan keterlibatan dapat ditarik simpulan bahwa penerapan media video animasi dalam pembelajaran minat belajar peserta didik dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat pada aspek perhatian, ketertarikan, perasaan senang, dan keterlibatan peserta didik yang terus meningkat dalam setiap tindakannya. hal tersebut terjadi karena penerapan media animasi jauh lebih efektif dalam menarik perhatian dan konsentrasi peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu juga kelebihan media animasi juga dapat memudahkan materi yang sulit dipahami menjadi mudah dipahami peserta didik. Apabila minat belajar peserta sangat antusias dalam pembelajaran maka pembelajaran pun akan mudah dimengerti, hasil belajar akan menjadi lebih baik, dan tujuan pembelajaran pun dapat tercapai sesuai dengan yang diinginkan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Dengan mengucapkan alhamdulillah saya memanjatkan puji dan syukur ke hadirat Allah Swt. Atas terselesaikannya pembuatan artikel ini dalam kesempatan ini saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penelitian hingga selesainya tulisan ini. Ucapan terima kasih terutama disampaikan kepada para guru di SMPN 2 BOLO yang telah menerima dan membantu dalam aktivitas penerapan video animasi hingga layak di terapkan, harapan danda semoga semua guru yang telah membantu akan mendapatkan balasan dari Allah swt.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, R. (2018). Pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi situs Pekauman di Bondowoso dengan model ADDIE mata pelajaran Sejarah kelas X IPS (*Doctoral dissertation, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*).
- Alifa, R. T., & Safitri, D. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 222 Jakarta. *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(2), 2950-2958.
- Astuti, Y. W., & Mustadi, A. (2014). Pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 250-262.
- Alifa, N. S., Hanafi, S., & Nulhakim, L. (2021). Pengembangan media video pembelajaran animasi berbasis kinemaster untuk meningkatkan pemahaman pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SDN kedaleman IV. *JTPPM (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal*, 8(2).
- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (2022, October). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan (Vol. 4, pp. 76-83)*.
- Khaira, H. (2021). Pemanfaatan aplikasi kinemaster sebagai media pembelajaran berbasis ICT. *In Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3 (pp. 39-44)*. FBS Unimed Press.
- Ivers, K. S., & Barron, A. E. (2010). *Multimedia projects in education: Designing, producing, and assessing*. Bloomsbury Publishing USA.
- Kayaoglu, M. N., Dag Akbas, R., & Ozturk, Z. (2011). A small-scale experimental study:

-
- Using animations to learn vocabulary. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 10(2), 24-30.
- Oktaviani, S., & Ramayanti, F. (2023). Analisis Kesiapan Sekolah dalam Mengimplementasikan Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1454-1460.
- Roy, D., Tripathy, S., Kar, S. K., Sharma, N., Verma, S. K., & Kaushal, V. (2020). Study of knowledge, attitude, anxiety & perceived mental healthcare need in Indian population during COVID-19 pandemic. *Asian journal of psychiatry*, 51, 102083.
- Slameto, S. (2012). Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. jakarta: rineke cipta. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9).