



EFEKTIVITAS VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI

Ema Mahayati¹, Frans Ahkilal Firmansyah², Khasby Khoirul Atok³, Sudirman Rizki Ariyanto^{4*}, Fahrur Rozi⁵

^{1,2,3,5} Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Bhinneka PGRI

⁴ Pendidikan Vokasional Teknologi Otomotif, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Bhinneka PGRI

Email penulis pertama: emaamhyt@gmail.com

Abstract

Learning media is a container for delivering messages or information. The learning process will be easier if users can optimize technological developments. Animated video is one of the information technology-based learning media that is very helpful in the learning process. By conducting a survey of 35 students at Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung, 72% of students stated that they were satisfied with using animated videos as learning media. It was concluded that the animated video learning media had an effect on the learning process. Most of those who use learning media feel happy and more active. However, educators are still the main key in the learning process.

Keywords: Learning media, animated videos, information technology

Abstrak

Media pembelajaran merupakan wadah penyalur pesan atau informasi. Proses pembelajaran akan lebih mudah apabila penggunaannya dapat mengoptimalkan perkembangan teknologi. Video animasi adalah salah satu media pembelajaran berbasis teknologi informasi yang sangat membantu dalam proses pembelajaran. Dengan melakukan survei 35 mahasiswa di Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung, 72% mahasiswa menyatakan puas menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran. Disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi memang berpengaruh dalam proses pembelajaran. Sebagian besar yang menggunakan media pembelajaran tersebut merasa senang dan lebih aktif. Akan tetapi, pendidik tetaplah yang menjadi kunci utama dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Media pembelajaran, video animasi, teknologi informasi

Cara Menulis Sitasi: Mahayati, E., Firmansyah, F. A., Atok, K. K., Ariyanto, S. R., & Rozi, F. (2023). Efektivitas Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*, 10 (1), halaman 102-108.

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan selalu menarik perhatian banyak orang. Perkembangan dalam dunia pendidikan saat ini merupakan tantangan yang tiada henti berubah dan berkembang seiring dengan waktu dan teknologi, Perkembangan ini harus dikelola oleh pendidik yang tepat standar agar dapat digunakan dalam pengembangan pendidikan berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Dari banyaknya permasalahan yang sering dihadapi hal ini akan membuat semakin terpuruk karena adanya berbagai krisis multi dimensi. Selain itu pengaruh dari perkembangan informasi juga sangat bervariasi. Beberapa pengaruh akan memunculkan berbagai bentuk perilaku yang ada di dalam masyarakat, terutama pada

para peserta didik.

Dalam perkembangan teknologi yang pesat ini adalah suatu perkembangan yang tidak mungkin dapat dihindari, sehingga semua pendidik mulai dari kalangan orang tua sampai guru harus berperan aktif dalam mendidik untuk dapat menguatkan pondasi karakter yang baik (Zahwa & Syafi'i, 2022). Bukan hanya itu pendidik juga memiliki peran penting dalam berlangsungnya proses pembelajaran, karena pendidik merupakan pembimbing atau fasilitator bagi pelajarnya (Ammy, Putri Maisyarah; Wahyuni, 2020). Hal ini bertujuan agar mutu dalam pendidikan dapat ditingkatkan menjadi lebih baik. Masalah yang ada dalam pendidikan ini disebabkan berbagai macam faktor, baik faktor yang ada dalam diri seseorang atau dari faktor luar seperti faktor dari lingkungan sekitar (Nurdyansyah et al., 2018).

Dalam proses pembelajaran media pembelajaran adalah elemen yang sangat penting. Media pembelajaran adalah hal yang dibutuhkan seorang pendidik dalam proses mengajarnya. Bahkan dengan berbagai jenis media pembelajaran hal itu dapat membantu pendidik untuk menggali wawasan yang lebih luas. Dari pengetahuan yang diperoleh pendidik dapat memberikan ilmu pengetahuannya kepada peserta didiknya (Nurrita, 2018). Dalam proses pembelajaran yang berlangsung seharusnya terdapat materi atau poin penting yang menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, menantang, memotivasi belajar, serta menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan inspiratif (Widianto et al., 2021). Hal tersebut menjadikan peserta didik lebih aktif dalam berpartisipasi dengan peserta didik yang lain. Bukan hanya itu saja, hal tersebut juga dapat mendorong peserta didik bisa mengemukakan pendapatnya dan mengembangkan kreativitasnya masing-masing

Komputer merupakan media pembelajaran yang membantu dalam proses pembelajaran hampir di seluruh instansi pendidikan (Budiman et al., 2019). Salah satunya adalah media pembelajaran yang berbasis multimedia. Sebuah program media pembelajaran harus dilakukan dengan persiapan dan perencanaan yang teliti (Purnama et al., 2017). Saat proses mengajar menggunakan media pembelajaran yang memadai peserta didik dapat memahami materi yang di sampaikan oleh pendidik dengan baik. Salah satu media yang baik digunakan adalah media video animasi (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020). Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui rasa kepuasan peserta didik menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi di Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung.

METODE

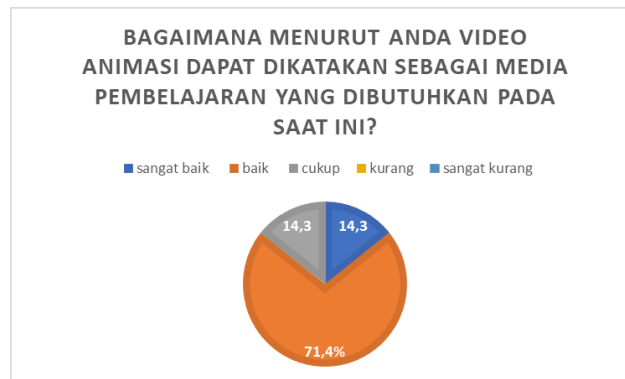
Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode survei untuk mengetahui kepuasan mahasiswa menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Sampel diambil dari beberapa mahasiswa di Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung sebanyak 35 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan membagikan kuesioner kepada mahasiswa via media sosial Whatsapp. Setelah kuesioner dibagikan selama satu minggu selanjutnya data hasil kuesioner dianalisis menggunakan Teknik presentase. Kisi-kisi kuesioner ditunjukkan sebagai berikut.

Tabel 1. Kisi-Kisi Kuisisioner

INDIKATOR	PERTANYAAN
Kepuasan pengguna terhadap video animasi sebagai media pembelajran	1. Bagaimana menurut anda video animasi dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang dibutuhkan pada saat ini?
	2. Kemudahan anda menggunakan video animasi dalam proses pembelajaran
	3. Bagaimana menurut anda video animasi dapat diandalkan sebagai media pembelajaran?
	4. Kepuasan anda menggunakan media pembelajaran video animasi sebagai penunjang proses pembelajaran

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kuesioner yang di sebarakan ke 35 mahasiswa, hasil dari kuesioner disajikan dalam bentuk diagram *pie chart*. Hasil survei ini dideskripsikan untuk mengetahui kepuasan mahasiswa terhadap video animasi dalam media pembelajaran.

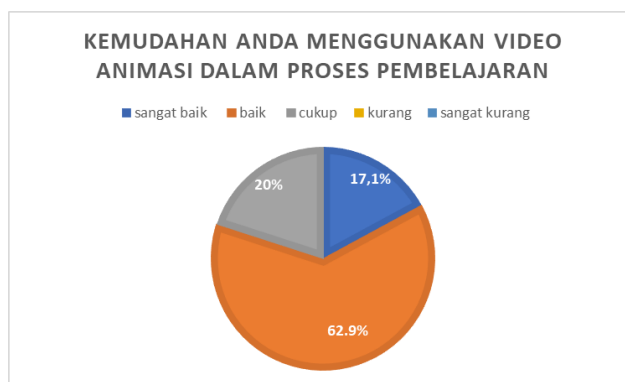


Gambar 1. Diagram Hasil Survey Pertanyaan 1

Pada Gambar 1 menyatakan bahwa 71,4% mahasiswa masuk kategori baik, 14,3% mahasiswa masuk kategori sangat baik dan 14,3% mahasiswa masuk kategori cukup. Dapat diketahui penggunaan video animasi dalam pembelajaran memang sangat di butuhkan pada saat ini. Hal ini juga mampu merombak cara penyampaian pengetahuan mahasiswa dan dapat menjadi sistem pembelajaran yang alternatif (Achmad et al., 2021). Video animasi memudahkan dalam pemberian materi kepada mahasiswa, karena tampilan yang menarik juga dapat membuat peserta didik senang dan bersemangat dalam proses pembelajarannya. Akan tetapi proses belajar mengajar tidak terlepas dari strategi, metode dan media yang digunakan oleh guru (Panjaitan et al., 2020).

Pada Gambar 2 menyatakan bahwa 62,9% mahasiswa masuk kategori baik, 17,1% mahasiswa masuk kategori sangat baik dan 20% mahasiswa masuk kategori cukup. Dikatakan pembelajaran yang kondusif apabila kegiatan proses belajar membentuk suasana interaksi yang menyenangkan, membuat mahasiswa menajadi pribadi yang aktif dan bersemangat dalam proses belajar (Agustin et al., 2020). Salah satu penunjang dalam proses pembelajaran adalah menggunakan media pembelajaran yang layak

dan mudah digunakan dalam situasi apapun (Supratman & Purwaningtias, 2018). Energi positif yang dihasilkan dalam menggunakan media pembelajaran yaitu dapat meningkatkan dan membangkitkan keinginan minat baru pada mahasiswa dalam proses pembelajaran (Zulherman et al., 2021). Perlu diketahui kemudahan dalam menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran harusnya dapat membuat pribadi mahasiswa yang memiliki antusias tinggi dan tidak cepat bosan saat proses pembelajaran.



Gambar 2. Diagram Hasil Survey Pertanyaan 2



Gambar 3. Diagram Hasil Survey Pertanyaan 3

Pada Gambar 3 menyatakan bahwa 57,1% mahasiswa masuk kategori baik, 17,1% mahasiswa masuk kategori sangat baik dan 25,7% mahasiswa masuk kategori cukup. Video animasi dapat diandalkan sebagai media pembelajaran, karena video animasi merupakan alat bantu mengajar yang tidak terpengaruh oleh iklim dan kondisi apapun (Retnawati et al., 2021). Dalam menggunakannya juga tak mengenal tempat dan waktu. Hampir semua orang pasti mempunyai *gadget*. Maka dari itu, pengaksesannya pun tidak harus dalam lingkup sekolah. Mahasiswa juga bisa mendapatkan materi dari guru diluar jam sekolah (Bello-Bravo et al., 2018). Hal ini dapat di buktikan bahwa video animasi dapat diandalkan sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam situasi apapun.

Pada Gambar 4 menyatakan kepuasan mahasiswa bahwa 65,7% mahasiswa masuk kategori baik, 11,4% mahasiswa masuk kategori sangat baik, 17,1% mahasiswa masuk kategori cukup dan 5,7% mahasiswa masuk kategori kurang. Tujuan mengembangkan video animasi dalam pembelajaran sendiri

adalah untuk meningkatkan minat peserta didik (Fisabilillah & Sakti, 2021). Rasa kepuasan penggunaannya dalam memanfaatkan media ini adalah suatu prioritas. Dapat dilihat sebagian besar mahasiswa yang menggunakan video animasi dalam proses pembelajarannya merasa puas. Walaupun begitu dalam proses belajar menggunakan video animasi harus tetap di *upgrade* agar semakin berkembang. Namun juga masih ada beberapa mahasiswa yang kurang puas menggunakan video animasi dalam proses pembelajarannya. Dapat diharapkan dalam menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran, proses pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Andriani, 2019).



Gambar 4. Diagram Hasil Survey Pertanyaan 4

KESIMPULAN

Penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran merupakan cara jitu untuk membuat proses pembelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan (Syahroni et al., 2020). Maka penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, sehingga menumbuhkan motivasi belajar dalam diri siswa (M. I. Muslimin, 2012). Pada dasarnya proses belajar yang terbilang *flat* akan membuat peserta didik cepat bosan. Sebagai pendidik pada zaman yang serba canggih ini, perlu mengembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal tersebut dapat meningkatkan efektivitas dan efisien dalam pembelajaran (Muhson, 2010). Pendidik yang cerdas harus bisa memanfaatkan kemajuan teknologi dan informasi untuk memfasilitasi perkembangan pendidikan (Rahim et al., 2019). Kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagian besar dalam proses pembelajaran , video animasi merupakan media pembelajaran yang dapat membantu pembelajaran agar lebih efisien dan efektif. Namun ada beberapa yang belum dapat menggunakan media pembelajaran tersebut dengan maksimal sehingga kurangnya kepuasan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Achmad, Z. A., Fanani, M. I. D., Wali, G. Z., & Nadhifah, R. (2021). Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Efektif bagi Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi COVID-19. *JCommsci - Journal Of Media and Communication Science*, 4(2), 54–67. <https://doi.org/10.29303/jcommsci.v4i2.121>

- Agustin, M., Setiyadi, R., & Puspita, R. D. (2020). Burnout Profile of Elementary School Teacher Education Students (Estes): Factors and Implication of Guidance and Counseling Services. *PrimaryEdu - Journal of Primary Education*, 4(1), 38. <https://doi.org/10.22460/pej.v4i1.1640>
- Ammy, Putri Maisyarah; Wahyuni, S. (2020). Analisis Motivasi Belajar Menggunakan Video Pembelajaran sebagai Alternatif Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). *Matematics Paedagogic*, 5 (1)(1), 27–35.
- Andriani, E. Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berikir tingkat tinggi dan hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 509, 31–36.
- Bello-Bravo, J., Tamò, M., Dannon, E. A., & Pittendrigh, B. R. (2018). An assessment of learning gains from educational animated videos versus traditional extension presentations among farmers in Benin*. *Information Technology for Development*, 24(2), 224–244. <https://doi.org/10.1080/02681102.2017.1298077>
- Budiman, A., Arifin, A., & Marlianto, F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada SMK di Pontianak. *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, 2(2), 133. <https://doi.org/10.32672/jnkti.v2i2.1556>
- Fisabilillah, F. F. N., & Sakti, N. C. (2021). Pengembangan Video Animasi Sebagai Upaya Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Materi Perpajakan di Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1271–1282. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.562>
- M. I. Muslimin. (2012). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas Ii Sd. *Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 1–71.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Nurdyansyah, M., Masitoh, S., & Bachri, B. (2018). *Problem Solving Model with Integration Pattern: Student's Problem Solving Capability*. 173(Icei 2017), 258–261. <https://doi.org/10.2991/icei-17.2018.67>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Panjaitan, N. Q., Yetti, E., & Nurani, Y. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 588. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.404>
- Purnama, P., Erlidawati, & Nazar, M. (2017). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Videoscribe Pada Materi Koloid Untuk Mahasiswa Program studi Pendidikan Fisika Tahun Akademik 2016 / 2017. *Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia (JIMPK)*, 2(3), 256–263.
- Rahim, F. R., Suherman, D. S., & Murtiani, M. (2019). Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 3(2), 133. <https://doi.org/10.24036/jep/vol3-iss2/367>
- Retnawati, L., Pratama, F., Widiartin, T., Karyanto, N. W., & Adisusilo, A. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Video Animasi Guna Meningkatkan Penjualan di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya. *JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian Dan Penerapan IPTEK)*, 5(1), 35–44. <https://doi.org/10.31284/j.jpp-iptek.2021.v5i1.1700>
- Supratman, E., & Purwaningtias, F. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Schoology. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(3), 310–315.

<https://doi.org/10.30591/jpit.v3i3.958>

- Syahroni, M., Dianastiti, F. E., & Firmadani, F. (2020). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3), 170–178.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>
- Widianto, E., Husna, A. A., Sasami, A. N., Rizkia, E. F., Dewi, F. K., & Cahyani, S. A. I. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(02), 213–224.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78.
- Zulherman, Z., Amirulloh, G., Purnomo, A., Aji, G. B., & Supriansyah, S. (2021). Development of Android-Based Millealab Virtual Reality Media in Natural Science Learning. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(1), 1–10. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i1.18218>