



Implementasi Media Pembelajaran Digital Berbasis Animaker dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Shintya M. Tapatab¹ dan Fredik Lambertus Kollo²
Mahasiswa Prodi PPKn FKIP Universitas Nusa
Cendana¹

Dosen Prodi PPKn FKIP Universitas Nusa Cendana²
shintyatapatab@gmail.com
fredik.lambertus.kollo.@staf.undana.ac.id

ABSTRAK

Implementasi media pembelajaran sebagai salah satu upaya dalam mencegah masalah kurangnya motivasi dalam pembelajaran. Adapun tujuan dalam kajian ini ialah untuk mengetahui implementasi media pembelajaran digital berbasis Animaker dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode yang digunakan dalam kajian ini ialah metode kajian pustaka. Hasil dalam kajian ini menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis Animaker dalam pembelajaran sangat memotivasi siswa dalam memahami materi pelajaran karena media pembelajaran Animaker dalam pembelajaran sangat bervariasi dengan media video serta animasi dalam setiap konten media pembelajaran. Siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran karena melalui media Animaker dengan berbagai video pembelajaran dan animasi yang bervariasi tersebut membuat siswa-siswa tidak jenuh dan pembelajaran tidak monoton.

Kata Kunci: *Media, pembelajaran, Animaker, motivasi belajar*

ABSTRACT

Implementation of learning media as one of the efforts to prevent the problem of lack of motivation in learning. The purpose of this study is to determine the implementation of digital learning media based on Animaker in improving student learning motivation. The method used in this study is the literature review method. The results of this study indicate that the implementation of learning media based on Animaker in learning is very motivating for students in understanding the subject matter because the Animaker learning media in learning is very varied with video media and animation in each learning media content. Students are very enthusiastic in participating in learning because through Animaker media with various learning videos and animations that vary, students are not bored and learning is not monotonous.

Keywords: *Media, learning, Animaker, learning motivation*

PENDAHULUAN



Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat karena melalui pendidikan masyarakat bisa berinteraksi dengan baik dan dalam bidang pendidikan tentu ada proses pembelajaran Kollo, E., & Kollo, F. L. (2016). Pembelajaran yang sebelumnya lebih fokus pada hafalan kini saat ini beralih menjadi interaktif dan serta pembelajaran yang mendalam. Secara khusus pada kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), proses pembelajaran sangat mendukung kebebasan guru dalam memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini. Kampus Merdeka dapat mewujudkan pembelajaran yang lebih otonom dan fleksibel sehingga siswa dapat belajar secara bebas dan bertanggungjawab, mendorong terciptanya pengalaman belajar yang lebih luas serta interaktif (Endrawan, 2021). Media pembelajaran merupakan elemen yang sangat penting dalam proses pembelajaran yang mencakup alat, bahan, dan metode yang digunakan untuk mendukung kelancaran aktivitas pembelajaran di kelas (Fadilah, dkk. 2023)

Media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan efektivitas dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diajarkan pada peserta didik di kelas. Media pembelajaran berbasis digital merujuk pada media yang digunakan agar dapat menghasilkan materi yang bersifat audio-visual dan atau berupa video animasi (Mariyah, dkk. 2021) Penggunaan media pembelajaran dengan video animasi sangat dibutuhkan aplikasi-aplikasi yang dapat memudahkan pengajar atau guru dalam mendesain video pembelajaran. Media pembelajaran Animaker merupakan aplikasi pembuatan video animasi yang memungkinkan pengguna untuk membuat atau mendesain video inovatif dan menarik, seperti video penjelasan materi, presentasi kelompok atau individu, dan lainnya. Animaker merupakan salah satu inovasi yang dikembangkan sebagai upaya alternatif untuk membuat media pembelajaran. Aplikasi ini lebih mudah digunakan oleh pendidik dalam pembuatan media pembelajaran dan dapat diakses dengan praktis melalui internet (Firdaus, dkk., 2021)

Motivasi belajar muncul diakibatkan karena adanya dorongan hasrat, keinginan untuk berhasil, kebutuhan untuk belajar, serta harapan terhadap cita-cita (Ly P. 2023). Motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi berbagai faktor termasuk proses pembelajaran yang menarik. Penggunaan media pembelajaran berupa video animasi juga menjadi salah satu faktor dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

KONSEP



Media Animaker adalah sebuah aplikasi pembuatan video animasi yang di dalamnya dapat membuat atau mendesai video yang inovatif dan menarik, animaker digunakan untuk membuat video penjelasan, presentasi dan lainnya, dalam animaker sendiri terdapat alat-alat yang dapat digunakan untuk mempercantik video (Firdaus, dkk. 2021). Pembelajaran sebagai upaya membelajarkan pemelajar dan proses belajar sebagai kaitan pengetahuan baru dalam struktur kognitif yang sudah dimiliki pelajara (Degang I. S. 2013). Dalam proses pembelajaran harus menggunakan media pembelajaran agar membantu siswa memahami materi pelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat mendukung efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan (Hasan M. dkk , 2021).

METODE

Metode dalam penulisan karya ilmiah ini yakni dengan kajian studi pustaka. Data dalam kajian ini diambil dari berbagai penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran yang diterbitkan baik itu buku maupun jurnal ilmiah. Data yang diperoleh berkaitan dengan media pembelajaran direduksi agar sesuai dengan masalah dalam kajian ilmiah ini.

PEMBAHASAN

1. Media Pembelajaran Animeker.

Implementasi media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran agar membantu siswa-siswa dalam mempelajari materi ajar. Media pembelajaran berbasis digital sangat bervariasi dan salah satunya ialah media pembelajaran Animeker. Aplikasi Animaker ini merupakan salah satu aplikasi untuk membuat atau menciptakan efek gerakan dengan penambahan suara dan pengalihan dari satu efek gerakan ke gerakan lain dengan materi pembelajaran sehingga lebih menarik (Munawar, dkk. 2020).

Dalam penggunaan media Animeker juga terdapat beberapa keunggulan dan kelemahan. Adapun keunggulan dan kelemahan dari media Animaker menurut Susanti dan Damayanti (2022), yaitu:

- a) Kelebihan Animaker memiliki kelebihan diantaranya: (1) Dapat diakses pada web atau google tanpa harus mendownload aplikasinya; (2) Banyak animasi yang tersedia



pada aplikasi animaker, sehingga tidak perlu membuat animasi secara manual; (3) Fitur yang disajikan cukup lengkap seperti infografik, typografi, 2 dimensi dan 2, 5 dimensi; (4) Animasi yang lengkap menunjangnya pembuatan konten video animasi yang menarik perhatian siswa; (5) Video yang dibuat dengan waktu berdurasi 30 menit serta kualitas video yang baik.

b) Kelemahan Animaker juga memiliki kelemahan, seperti; (1) Animaker masih menggunakan platform website yang mengharuskan penggunaanya untuk online (terkoneksi pada jaringan internet) selama pengerjaan desain berlangsung; (2) Membutuhkan banyak proses, tidak cocok bagi pengguna yang tergesa-gesa.

2. Motivasi Belajar Siswa

Dalam mengatasi permasalahan siswa yang tidak termotivasi dalam pembelajaran maka penggunaan Media Animeker dapat membantu siswa untuk termotivasi karena melalui Media Animeker yang bervariasi maka siswa tidak jenuh dalam pembelajaran. Menurut Uno (2011), motivasi adalah kekuatan (power), tenaga (forces), daya (energi) dan keadaan yang kompleks dan kesiapsiagaan individu untuk bergerak kearah tujuan tertentu. Menurut Salvin (1991) yang dikutip oleh Ly P. (2022) mengatakan bahwa motivasi merupakan prasyarat yang sangat penting dalam belajar. Bila tidak ada motivasi, proses pembelajaran tidak akan terjadi. Sehubungan dengan pendapat Ly P. (2022:70) yang mengatakan bahwa motivasi merupakan salah satu kekuatan dalam pembelajaran, artinya motivasi merupakan salah satu kekuatan, daya, dan tenaga untuk melakukan aktivitas belajar bagi pembelajar. Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku (Hidayah N & Fikki Hermansyah 2016). Motivasi belajar yang dikembangkan oleh Uno H. B (2017) yang mengatakan bahwa motivasi belajar dibedakan atas dua kelompok yakni motivasi intrinsik dan ekstrinsik dengan ciri-ciri dari masing-masing kelompok motivasi ini adalah: (a) adanya hasrat dan keinginan untuk siswa berhasil, (b) Adanya dorongan dalam belajar, (c) Adanya harapan dan cita-cita masa depan siswa, (d) adanya penghargaan dalam belajar, (e) adanya keinginan belajar yang menarik, dan (f) Adanya lingkungan belajar yang aman serta kondusif.



Implementasi media pembelajaran berbasis digital dapat membantu siswa dalam pembelajaran sehingga siswa yang awalnya terkesan jenuh atau kurang tertarik dengan pelajaran bisa kembali termotivasi serta antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan adanya penggunaan media pembelajaran berbasis digital seperti Animeker. Sebagai mana keunggulan dalam media Animeker dalam pembelajaran yang memiliki desain video serta animasi yang bervariasi, hal ini sangat relevan dengan kondisi saat ini dengan perkembangan teknologi yang pesat sehingga siswa-siswa lebih cenderung tertarik dengan media pembelajaran inovatif yang berbasis digital seperti Media Pembelajaran Animeker dan lainnya.

Penggunaan media pembelajaran sangat diharapkan dalam membantu warga negara untuk belajar. Menurut Kollo, F. L., Henukh, G. G., & Otemusu, C. J. (2024) mengatakan bahwa warga negara yang akan melanjutkan kepemimpinan di negeri ini harus menerapkan nilai demokrasi dengan baik maka perlunya literasi dan praktik baik terhadap kebudayaan nasional Indonesia. Melalui media yang baik maka siswa termotivasi untuk belajar termasuk literasi. Literasi sebagai kemampuan awal yang harus dibiasakan kepada warga negara sebagai kemampuan awal dalam membentuk kecerdasan pengetahuan harus dimiliki oleh anak bangsa (Kollo, F. L., Tapatab, S. M., Famau, W. W., & Oba, P. F. N. (2024)

KESIMPULAN

Media pembelajaran yang inovatif sangat dibutuhkan dalam pembelajaran. Perkembangan teknologi yang pesat ini menghasilkan berbagai media pembelajaran yang berbasis digital. Media pembelajaran berbasis digital salah satunya ialah media pembelajaran Animeker. Media pembelajaran Animeker memiliki karakteristik yang bervariasi dari segi animasi video dan lain sebagainya. Implementasi media Animeker dalam pembelajaran dapat memotivasi dalam mengikuti pembelajaran dan siswa tidak terkesan belajar monoton namun sangat bervariasi dengan menawarkan berbagai video pembelajaran. Siswa sangat termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dengan mengimplementasikan media pembelajaran Animeker serta didukung dengan adanya hasrat dan keinginan untuk siswa berhasil.

REFERENSI



- Degang, I. S. (2013), Ilmu Pembelajaran: Klarifikasi Variabel Untuk Pengembangan Teori dan Penelitian. Bandung: Aras Media Kalam Hidup
- Endrawan, I. B., Hardiyono, B., Satria, M. H., & Kesumawati, S. A. (2021). Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Program Studi Pendidikan Olahraga Strata Satu (S1) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan dan Bahasa Universitas Bina Darma. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bina Darma*, 1(2), 180-186.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Firdaus, H., Atikah, C., & Ruhiat, Y. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Kelistrikan Kendaraan Ringan Berbasis Animaker Terintegrasi Youtube. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 9(2), 100-108.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Hidayah, N & Hermansyah, F. (2016). Hubungan antara Motivasi Belajar dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung Tahun 2016/2017. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Volume. 3 No. 2.
- Kollo, E., & Kollo, F. L. (2016). Optimalisasi Model Pembelajaran problem Based Learning Dalam Meningkatkan Pola Pikir Siswa Yang Berbasis Kearifan Lokal. *Repository Universitas PGRI Yogyakarta*.
- Kollo, F. L., Henukh, G. G., & Otemusu, C. J. (2024). Literasi Budaya Kewargaan Dalam Pendidikan Politik Bagi Warga Negara Muda. *Jurnal Lazuardi*, 7(1), 17-24.
- Kollo, F. L., Tapatab, S. M., Famau, W. W., & Oba, P. F. N. (2024). Literasi Kewarganegaraan Sebagai Strategi Dalam Mengembangkan Civic Knowledge. *Jurnal Lazuardi*, 7(3), 17-21.
- Ly, Petrus. (2022). "Strategi Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan". Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Ly, P. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 2 Atambua. *Jurnal Kolaborasi*, 4(3)
- Mariyah, Y., Budiman, A., Rohayani, H., & Audina, W. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Audio Visual: Studi Eksperimen Dalam Pembelajaran Tari. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(2), 959967. <https://doi.org/10.34007/jehss.v4i2.778>
- Munawar, B. (2020). Desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Comic Life 3 Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Pedagogik*, 4(2), 163- 177
- Susanti, V. D., & Damayanti, A. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Materi Garis Dan Sudut Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa



Smpn 1 Geger Di Masa Pandemi Covid-19. Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 3(3), 11. <https://doi.org/10.37478/jpm.v3i3.2024>

Uno, H. B. (2011). Teori Motivasi Dan Pengukurannya. Jakarta: Bumi Aksara

Uno, H. B. (2011), Model Pembelajaran. Jakarta: PT Bumi Aksara

