

## Video Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Semangat Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran di STKIP PGRI Lubuklinggau

AGUS SUSILO<sup>1</sup>, MARETA WIDIYA<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Prodi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan IPS, STKIP PGRI Lubuklinggau  
agussusilo4590@gmail.com

<sup>2</sup>Prodi Pendidikan Biologi, Jurusan Pendidikan MIPA, STKIP PGRI Lubuklinggau  
maretawidiya@gmail.com

### Abstrak

Permasalahan penelitian ini adalah era globalisasi pendidikan saat ini yang mengharuskan pendidikan mengikuti perkembangan zaman. Kesiapan dunia pendidikan terutama perguruan tinggi terkait pengembangan media dalam pembelajaran harus disambut dengan positif bagi pengajar di perguruan tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan semangat belajar mata kuliah media pembelajaran di STKIP PGRI Lubuklinggau melalui media video. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian deskriptif kualitatif. Sumber analisis data didapatkan melalui studi pustaka dan pengamatan langsung di lapangan peneliti sebagai Dosen mata kuliah media pembelajaran. Pembahasan meliputi Media Pembelajaran di Era Teknologi Informasi, yaitu media pembelajaran menjadi sangat penting di era teknologi informasi saat ini. Peran tenaga pendidik dalam menciptakan atau menggunakan fasilitas dari perkembangan teknologi tersebut harus dilakukan. Video Animasi dan Semangat Belajar di Perguruan Tinggi, yaitu saat ini dalam penerapan media animasi dalam mata kuliah media pembelajaran yang vital. Media animasi yang diajarkan di STKIP PGRI Lubuklinggau menggunakan media *web* yang ada di internet sebagai penunjang fasilitas pembuatan media animasi. Simpulannya, yaitu: media pembelajaran sangat penting dalam dunia pendidikan. Seorang pengajar harus tetap belajar dalam menerapkan media bagi dunia pendidikan saat ini. aspek-aspek dalam pembelajaran media tetap harus mengedepankan unsur kebutuhan dan kondisi peserta didik. Saat ini penerapan media animasi dengan memanfaatkan *platform web* di internet sangat mendukung peserta didik maupun tenaga pengajarnya.

**Kata Kunci:** Animasi, Semangat Belajar, Media Pembelajaran

### Abstract

The problem of this research is the current era of globalization of education which requires education to keep up with the times. The readiness of the world of education, especially universities related to media development in learning, must be welcomed positively by teachers in universities. This study aims to analyze the increase in enthusiasm for learning in learning media courses at STKIP PGRI Lubuklinggau through video media. The research method used is descriptive qualitative research methods. Sources of data analysis were obtained through literature study and direct observation in the field of researchers as lecturers in learning media courses. The discussion includes Learning Media in the Age of Information Technology, namely learning media is very important in the current era of information technology. The role of educators in creating or using facilities from these technological developments must be carried out. Animation Videos and the Spirit of Learning in Higher Education, namely currently in the application of animation media in vital learning media courses. The animation media taught at STKIP PGRI Lubuklinggau uses web media on the internet to support animation media creation facilities. The conclusion, namely: learning media is very important in the world of education. A teacher must continue to learn in applying media to the world of education today. aspects in media learning still have to prioritize the elements of the needs and conditions of students. Currently, the application of animation media by utilizing web platforms on the internet is very supportive of students and teachers.

**Keywords:** Animation, Spirit of Learning, Learning Media

## PENDAHULUAN

Pendidikan di era globalisasi seperti saat ini memiliki tantangan tersendiri dalam meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik. Dalam bidang pendidikan, diperlukan semangat dan inovasi dari guru-guru saat ini agar peserta didik yang dididiknya dapat bersaing di masa kini. Belajar merupakan proses untuk membentuk diri menjadi lebih baik, didasarkan pada proses pemilihan, penyusunan, cara berinteraksi, dan menyajikan sebuah informasi yang berguna bagi pendidikan sesuai kebutuhan. Sebenarnya dari masa ke masa, banyak bermunculan media-media pembelajaran yang dapat menunjang sistem pembelajaran di jenjang pendidikan. Namun tidak adanya pengalaman dalam menggunakan media pembelajaran, sehingga banyak kalangan pengajar hanya menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kemampuannya. Kebanyakan tenaga pengajar hanya berpacu pada media pembelajaran yang ada, seperti papan tulis, spidol, buku teks, Lembar Kerja Siswa, yang dalam penerapannya digabungkan dengan metode ceramah, tanya jawab serta diskusi (Daryanto, 2014).

Kegiatan proses belajar mengajar yang dilakukan kapan dan dimanapun berada, semuanya harus diciptakan dengan baik dan sesuai kebutuhan. Guru sebagai tenaga pengajar memiliki peran yang sangat vital dalam menciptakan sistem pembelajaran yang kondusif. Siswa sebagai orang yang menuntut ilmu, membutuhkan sistem pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Dalam belajar siswa terkadang tidak semuanya memahami konsep audio maupun *visual* yang dijelaskan oleh guru. Di zaman yang serba modern dengan konsep teknologi komunikasi membutuhkan pengembangan keilmuan guru dalam menciptakan pembelajaran berbasis teknologi. Pembelajaran dengan menerapkan teknologi di dalamnya akan berdampak pada semangat yang timbul dalam diri peserta didik tersebut (I Safitri, Pasaribu, Simamora, & Lubis, 2019). Guru harus mampu mengantarkan peserta didik dari belajar itu sendiri. Belajar yang dapat meningkatkan kemampuan dan ilmu pengetahuan (Latifah, 2018).

Adanya media berbasis komunikasi di masa pandemik *Covid-19* sangat penting dalam menunjang kegiatan akademik, khususnya dalam bidang pengajaran. Media komunikasi ini memiliki peran sebagai penghubung atau penyampaian pesan yang paling efektif sehingga tercipta sistem pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan (Zakirman & Chichi Rahayu, 2018). Jika melihat kondisi pendidikan di Indonesia, sebenarnya telah banyak memiliki berbagai fasilitas yang dapat menunjang penerapan media pembelajaran di Sekolah. Beberapa perlengkapan media pembelajaran, seperti Komputer, jaringan internet, dan tenaga teknis teknologi informasi. Namun sampai saat ini, perlengkapan dalam dunia pendidikan tersebut belum sepenuhnya difungsikan oleh unsur pendidikan di Sekolah (Pujiriyanto, 2012).

Media animasi adalah media pembelajaran yang menampilkan bentuk audio visual yang berisi gambar gerak dengan disertai unsur suara. Media animasi dapat menghadirkan efek nyata dari sebuah gambar yang mati (Hariati, Rohanita, & Safitri, 2020). Jika dibandingkan dengan media lainnya, media animasi lebih baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Saat ini pembuatan media animasi dapat dilakukan dengan mudah untuk dikembangkan. Beberapa pembuatan media animasi tidak memerlukan aplikasi. Animasi dapat dibuat dengan menghidupkan laptop yang terhubung jaringan internet dengan memanfaatkan platform yang ada. Beberapa fitur di *web* telah disediakan untuk dikembangkan sesuai keinginan dengan memperhatikan unsur kebutuhan. Media pembelajaran dengan menggunakan animasi sendiri akan menghadirkan sistem pembelajaran yang menarik (Safitri, 2017). Saat ini media animasi dengan menggunakan fitur-fitur yang ada di *website* ataupun media *online* lainnya dapat dikembangkan kapan dan dimanapun berada. Media animasi dengan memanfaatkan situs-situs *online* akan mempermudah guru dalam mendesain animasi dengan cepat dan sesuai keinginannya. Bukan hanya dengan laptop, Smartphone android juga memiliki beberapa fitur yang dapat mengembangkan media berbasis animasi (Lidi, 2019).

Penelitian yang sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh (Nazmi, 2017), yaitu media animasi sangat efektif dalam menambah minat belajar peserta didik dan menambah semangat yang ditimbulkan dari proses belajar mengajar tersebut. Peserta didik timbul antusias yang tinggi dan tujuan yang ingin dicapai sesuai dengan yang diinginkan. Penelitian selanjutnya yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh (Tandirerung, 2017), adalah media animasi yang dikembangkan dalam pembelajaran memiliki pengaruh yang besar dalam meningkatkan minat belajar siswa. guru dalam mengajar,

berusaha mengkombinasikan materi pembelajaran yang ada dalam media animasi dengan strategi dan metode pembelajaran yang relevan.

Berdasarkan pernyataan diatas maka media animasi sangat dibutuhkan dalam pembelajaran ditingkat Perguruan Tinggi, khususnya di STKIP PGRI Lubuklinggau. Pembelajaran dengan memanfaatkan media animasi dinilai sangat efektif diterapkan bagi kalangan mahasiswa. Materi-materi yang disampaikan dalam pembelajaran dapat dipadukan dengan berbagai macam media yang dibutuhkan. Media animasi yang diajarkan dibutuhkan dalam membentuk sikap peserta didik yang aktif. Peserta didik nantinya dapat menerapkan sendiri media animasi yang telah diajarkan dengan tetap berpegang teguh pada aspek kebutuhan yang akan digunakan.

### **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. Sumber dalam penelitian ini adalah studi pustaka dan pengamatan langsung di lapangan. Penelitian ini dilakukan di Kampus STKIP PGRI Lubuklinggau pada tahun 2021 (Sugiyono, 2013). Untuk mengembangkan hasil analisis data yang didapatkan melalui pengamatan langsung ini, peneliti mencari data penunjang didalam sumber referensi buku dan jurnal yang relevan dengan penelitian (Moleong, 2012).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif yang dikembangkan oleh tim peneliti sebatas pengamatan secara langsung di lapangan yang dikemas dengan sumber referensi yang mendukung penelitian ini. Hal ini dilakukan agar penelitian yang dikerjakan sesuai. Tujuan dalam penelitian ini adalah mendapatkan data penelitian. Data-data penelitian yang didapatkan dalam penelitian ini kemudian dianalisis melalui beberapa tahapan, seperti: Reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan, dan pemeriksaan keabsahan data (STKIP PGRI Lubuklinggau, 2015).

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **Media Pembelajaran di Era Teknologi Informasi**

Teknologi saat ini serba canggih dengan beragam inovasi yang dihadirkan untuk kepentingan masyarakat luas. Era teknologi ini memberikan kemudahan akses bagi masyarakat luas dalam memanfaatkan karya-karya terbaik dunia industri saat ini. Dalam dunia pendidikan sendiri sudah sangat banyak beredar media pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh lembaga pendidikan yang membutuhkan. Semua itu tergantung bagaimana lembaga pendidikan menyikapi terhadap munculnya beragam media pembelajaran selalu terupdate. Media pembelajaran hadir tidak untuk menggantikan peran seorang tenaga pengajar, namun sebagai pemberi kemudahan bagi perkembangan pendidikan. Saat ini, pendidik dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang dapat diakses secara *online* maupun *offline*. Bahkan dalam menggunakannya, tenaga pengajar dapat menggunakannya hanya dengan *Smartphone android* yang terhubung paket data. Tentunya sebuah kemudahan yang harus disyukuri dalam dunia pendidikan. Kita harus banyak berpikir positif terhadap kemajuan sebuah zaman ini.

Saat ini kualitas dunia pendidikan Indonesia sedang mengalami fase perkembangan dengan hadirnya teknologi. Pengajar yang profesional tentunya harus memiliki mutu yang baik dalam menciptakan dunia pendidikan yang terbaik. Pengajar harus selalu update terhadap perkembangan sebuah zaman agar tidak ketinggalan zaman. Sebagai tenaga pengajar yang inovatif juga harus tetap mau belajar dalam mengembangkan dirinya. Saat ini banyak sekali kegiatan-kegiatan untuk mengembangkan diri melalui organisasi tertentu maupun melalui media online seperti *WhatsApp Group*, *Youtube*, dan media sosial lainnya. Dalam mengikuti perkembangan zaman saat ini, seorang pengajar dituntut untuk aktif dan kreatif dalam menciptakan kelas yang baik dan kondusif. Mengajar bukan hanya sekedar menanamkan bahan bacaan melalui cerita, namun juga harus memberikan efek yang baik dengan memberikan pengalaman bagi peserta didiknya. Dalam penggunaan media itu sendiri sebagai perantara untuk menyampaikan sebuah materi yang memiliki tujuan untuk menciptakan peserta didik yang aktif dan kreatif (Andriani, 2019).

Pendidikan saat ini ditekankan pada penerapan kurikulum 2013 sebagai panduan dalam menunjang proses pembelajaran. Didalam penerapannya, diperlukan pendekatan

saintifik yang mana pada tahapan-tahapannya meliputi mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah, merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan sebuah data, menganalisis, dan menentukan sebuah kesimpulan yang berdasarkan hukum dan prinsipnya (Daryanto, 2014).

Perkembangan media sebagai sarana penunjang pembelajaran terus mengalami perubahan dan perkembangan secara bertahap seiring perkembangan zaman. Bahkan saat ini media telah berkembang menjadi lebih modern dan terbaik seperti *multimedia*. Kehadiran media didalam dunia pendidikan sangat penting dalam menambah khazanah sarana penunjang sistem belajar mengajar. Adanya media pembelajaran proses pembelajaran akan menjadi lebih tersampaikan dengan jelas kepada peserta didik. Hadirnya media dalam pembelajaran akan sangat diperlukan dalam dunia pendidikan, namun media tidak akan menggantikan peran guru dalam mengajar. Media pembelajaran sebagai fasilitas dan juga penunjang kelancaran dalam media pembelajaran itu sendiri. Media pembelajaran membantu peserta dalam mengenali dan memahami materi yang diajarkan oleh pengajarnya. Media didesain dengan gaya dan konsep terbaru agar menambah warna dalam proses pembelajaran. Media didesain tidak hanya sebagai pendamping pengajar dalam melakukan proses belajar mengajar, namun juga memungkinkan peserta didik dalam memperoleh pengalaman dan pengetahuan lain yang lebih baik (Ainina, 2014).

Kehadiran media pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas mutu peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran tersebut. Media pembelajaran harus dikembangkan dengan baik sesuai kebutuhan. Beberapa lembaga pendidikan telah memilih media yang sesuai dengan lingkungannya dan efesiansinya. Tujuan lembaga pendidikan menghadirkan media di dalam kelas agar peserta didik menjadi lebih termotivasi dan tidak mengalami kebosanan dalam belajar. Di era globalisasi saat ini, belajar di dalam kelas harus dirancang dengan benar agar peserta didik selalu dapat mengikuti proses belajar tanpa ada kendala apapun. Tuntutan zaman membuat seorang pengajar harus tetap mengupdate keilmuannya agar mampu menghadirkan media pembelajaran yang sesuai dengan dunia pendidikan saat ini. Penyesuaian pengetahuan ini oleh karena pendidikan sangat penting bagi dunia pendidikan. Bukan hanya peserta didik yang belajar, namun pengajar juga harus mau membagi waktunya untuk tetap belajar (Melawati, 2019).

Guru bermutu adalah guru yang hanya berpatokan pada bagaimana peserta didiknya mendapatkan nilai akademik saja, namun juga pengetahuan dan keahlian yang lebih dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Dalam penggunaan sebuah media pembelajaran di dalam pendidikan guru harus melibatkan strategi dan metode pembelajaran yang relevan agar pengembangan potensi peserta didik dalam dihasilkan dengan baik dan optimal. Inovasi kegiatan didalam kelas yang dilakukan oleh pengajar dalam rangka meningkatkan mutu pembelajarannya. Maka beberapa media termasuk media animasi harus diterapkan didalam kelas agar kemampuan peserta didik dapat terasah dengan baik. Adanya media animasi dan sejenisnya akan mempertajam pandangan peserta didik saat mengikuti pembelajaran di kelas. Hal tersebut tentunya akan berdampak pada peningkatan kemampuan peserta didik dan pengajar sendiri akan mendapatkan kemampuan dalam mengelola kelas (Sidi, 2016).

Penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar di kelas sangat penting di era industri saat ini. Lembaga pendidikan yang berdampak pada era globalisasi saat ini harus bijaksana dalam memilih sebuah media pembelajaran yang sesuai kebutuhan. Media pembelajaran di dalam kelas saat proses pembelajaran merupakan kebutuhan yang tidak dapat ditawar-tawar lagi. Dalam menambah wawasan dan pengetahuan dimasa kini, dan masa yang akan datang, penting sekali penerapan sebuah media dalam pendidikan. Peserta didik sangat butuh media agar pengetahuan dan pengalamannya bertambah. Media pembelajaran sebagai sumber belajar yang efektif dan efisien yang dapat menghadirkan pengalaman didalam kegiatan mendidik anak bangsa. Media pembelajaran sebagai sarana untuk menyalurkan pesan yang efektif dalam membantu terjadinya proses belajar. Media pembelajaran juga dapat mengurangi rasa kejenuhan peserta didik dalam belajar. Adanya media pembelajaran, peserta didik akan lebih terfokus terhadap materi-materi yang diajarkan oleh pengajarnya, sehingga akan berdampak pada prestasi peserta didik (Annisa, 2018).

Dari beberapa pernyataan di atas bahwa media pembelajaran di era globalisasi sangat penting untuk dilakukan. Saat ini dunia pendidikan telah mengalami kemajuan yang sangat

tinggi. Untuk itu perubahan dalam dunia pendidikan sangat diperlukan. Pengalaman dari pengajar untuk diajarkan kepada peserta didik dirasa sangat kurang. Maka pengajar harus tetap mengasah kemampuannya agar mampu menghadirkan semangat belajar peserta didiknya melalui media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai kemajuan zaman akan berdampak pada meningkatnya kemampuan berpikir anak dan tingkat prestasinya.

#### **Video Animasi dan Semangat Belajar di Perguruan Tinggi**

Seorang pengajar di era teknologi informasi saat ini juga dapat berperan sebagai pendesain media yang baik untuk peserta didik. Guru atau pengajar harus berinovasi dalam kegiatan pembelajaran. Inovasi yang dapat dilakukan oleh pengajar tentunya yang sesuai kemampuannya. Pengajar dapat berinovasi dengan mengembangkan media yang telah ada dengan memanfaatkan platform-platform yang ada sebagai sarana dan prasarana yang mendukungnya. Pengembangan teknologi dalam pembelajaran akan merangsang sistem berpikir peserta didik untuk lebih aktif dan berkembang. Peserta didik dapat berpikir dengan melihat berbagai ragam media yang ditayangkan oleh pengajarnya. Beberapa konsep media memang memberikan efek imajinasi, ide, konsep, *visual* dan bahkan sampai memberikan pengaruh pada perkembangan prestasi dan motivasi peserta didik (Ponza, 2018).

Media adalah sebuah alat yang digunakan sebagai sumber penunjang dalam pembelajaran. Sumber belajar yang dimaksud dapat beranekaragam bentuknya, ada yang sifatnya visual, audio, atau audio visual. Semua media tersebut digunakan sebagai langkah dalam menunjang kemudahan pembelajaran pada beberapa materi perkuliahan. Pembuatan media atau pengembangan sebuah media sendiri nantinya dapat menjadi alat bantu dalam meningkatkan sistem pengetahuan dan keterampilan pengajar dalam mendesain media pembelajaran. Media pembelajaran hadir didalam kelas bukan sebagai alat bantu dalam menunjang kebutuhan pendidikan saja, namun lebih mengarah pada aspek terpisah dalam proses belajar mengajar. Media sendiri akan memberikan efek yang unik dan membantu peserta didik dalam meningkatkan proses belajar. Media pembelajaran yang kreatif akan dapat meningkatkan daya tarik peserta didik untuk meningkatkan semangat belajarnya. Beberapa media yang muncul dalam berbagai layar laptop atau smarphone android salah satunya adalah media berbasis video (Agustien, Relis, 2018).

Dalam penerapannya, media animasi bukan hanya media animasi yang diambil dari *web* langsung diajarkan. Namun animasi yang dibuat yaitu dengan memberikan efek suara, musik, dan tulisan. Media animasi tersebut dapat dikembangkan dengan menghadirkan karakter tokoh-tokoh sejarah atau karakteristik yang akan dibahas di materi tersebut. Media animasi dibuat untuk menghadirkan efek yang bagus dalam pembelajaran. Peserta didik diharapkan dapat memahami dan menganalisis isi dari video animasi tersebut. Media video animasi diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar dan motivasi yang tinggi terhadap materi-materi perkuliahan di perguruan tinggi. Dapat diketahui saat ini penggunaan media harus berdasarkan kebutuhan dan keadaan peserta didik. Media animasi dapat menjadi solusi dalam pembelajaran saat ini. Media animasi dikatakan lebih baik dari pada media lainnya. Animasi dapat memberikan efek motivasi ekstinsik pada peserta didik.

Hadirnya media video animasi dalam berbagai materi pembelajaran akan berdampak pada perkembangan berpikir peserta didik. Media animasi yang disertai *audio visual* akan berdampak dengan memberikan banyak motivasi dari tulisan dan gambar yang bergerak tersebut. Pada dasarnya media animasi yang menarik akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan berdampak positif terhadap hasil belajar. Peran media pembelajaran animasi sangat *vital* dalam menarik minat belajar. Perlu dipahami saat ini untuk meningkatkan sebuah motivasi dan semangat belajar peserta didik adalah sebuah kewajiban seorang pengajar. Sudah seharusnya pengajar berpikir ke arah demikian dengan terus meningkatkan skill dan kemampuannya dalam mendesain media pembelajaran. Media animasi yang dikemas dengan baik dan rapi, serta disusun berdasarkan kaidah pembelajaran akan memberikan rasa antusias dengan materi-materi yang diberikan oleh pengajarnya. Bagaimana peran pendidik dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif, aktif, dan kreatif sudah menjadi kewajiban saat ini. Pendidik yang profesional bukan hanya bergelar sarjana saja, namun juga pendidik harus pandai dalam melihat kemajuan zaman. Kemajuan zaman yang

semakin canggih akan memotivasi pengajar dalam menciptakan media-media pembelajaran yang terbaik bagi dunia pendidikan (Andriani, 2019).

Video pembelajaran sendiri memiliki tujuan untuk membantu dalam menyampaikan pesan yang disampaikan agar pembelajaran yang dilakukan dapat efektif. Media video animasi merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam menyampaikan suatu materi pelajaran. Adanya media video animasi tersebut akan menambah semangat belajar dan rasa keingintahuan yang tinggi. Pembelajaran yang baik sebenarnya adalah pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Dosen harus mampu mengelola pembelajaran dan mengelola kelas agar tercipta pembelajaran yang diinginkan (Qurrotaini, Lativa, 2020). Dalam dunia pendidikan, pengemasan media video animasi yang menarik akan menambah gairah belajar peserta didik. Selain itu materi pelajaran harus berisi materi yang mudah dipahami. Media video animasi dapat digunakan dalam pembelajaran baik tingkat dasar, menengah, sampai pada tingkat perguruan tinggi. Semua hal tersebut dapat dilakukan dengan dukungan pengajar dalam mendesain media video animasi yang menarik (Isti, Lailia Arditya, 2020).

Pengaruh sebuah keberhasilan dari media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya tergantung pada peningkatan aspek kognitif saja, namun Dosen harus melihat peningkatan perilaku mahasiswa ke arah yang lebih positif. Perilaku mahasiswa yang baik selalu dikaitkan dengan adanya peningkatan moral mahasiswa untuk menunjang masa depannya yang lebih baik. Dalam pengembangan video animasi yang berisi materi-materi terkait, dapat menghidupkan suasana belajar yang baik. Para mahasiswa akan merasa tertantang terhadap materi yang sedang dipelajarinya. Media animasi yang baik akan mampu mengatasi permasalahan dalam materi-materi pelajaran yang sedang dipelajari (Wuryanti dan B.K, 2016).

Selain menarik untuk dipelajari, media video animasi juga dapat meningkatkan pola berpikir peserta didik tingkat tinggi. Didalam jenjang Perguruan Tinggi, pembelajaran bukan hanya tentang mengenal atau mengetahui saja, namun juga berusaha menemukan dan memecahkan suatu permasalahan. Permasalahan yang ada pada mata kuliah yang sedang diujikan, akan menimbulkan semangat untuk terus mengasah kemampuannya dalam belajar (Andriani, 2019).

Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran harus didasarkan pada metode dan strategi pengajar dalam mengajarkan media pembelajaran tersebut. Pengajar tentunya selalu berpatokan pada lembar Rancangan Proses Pembelajaran (RPP) sehingga nantinya pembelajaran yang diinginkan dapat sesuai dengan rencana. Media video animasi didesain untuk mengurangi dampak kurang antusiasnya peserta dalam belajar mengikuti berbagai materi perkuliahan media pembelajaran. Penggunaan media video animasi ini dapat meningkatkan efektivitas pengajar dalam melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas dengan baik. Pengajar harus mampu menghadirkan suasana belajar yang nyaman dan kondusif agar peserta didik dapat nyaman belajar. Pengajar dalam menerapkan media tentunya harus berdasarkan wawasan terhadap metode pembelajaran yang dapat memberikan pengaruh yang baik dalam meningkatkan proses belajar mengajar. Media sebagai alat bantu yang dapat berpengaruh besar pada peningkatan minat belajar peserta didik. Melalui strategi dan metode yang diajarkan tersebut, alur penerimaan bahan ajar akan mempermudah tanpa kendala. Media pembelajaran yang dipergunakan juga harus tepat sasaran dan sesuai kebutuhan dunia pendidikan (Hasmira, 2017).

Efek *ektrinsik* dari media animasi diharapkan dapat meningkatkan banyak perhatian peserta didik di dalam pembelajaran yang sedang diikuti. Media video animasi yang diterangkan melalui tokoh pahlawan atau tokoh-tokoh lainnya yang sesuai dengan materi perkuliahan, harus berkarakter karena memiliki tanggung jawab sebagai keteladanan kepada peserta didiknya. motivasi dari animasi pahlawan yang dipelajari tersebut akan menjadi panutan bahkan peserta didik dapat berpikir untuk melanjutkan aktivitas perjuangan pahlawan karakter tokoh animasi tersebut dengan penuh tanggung jawab. Maka dalam memilih media animasi yang bergambar pahlawan harus benar-benar teliti dan tentunya memberikan dampak keilmuan yang baik untuk menambah wawasan peserta didik (Widiyasanti, 2018).

Media animasi diterapkan dalam mata kuliah media pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang disudutkan dengan melihat gaya belajar peserta didik dan dikaitkan dengan media pembelajaran yang digunakan. Pengajaran di kelas harus

menarik, tidak monoton atau bahkan membosankan. Media pembelajaran animasi harus jelas, bervariasi, menyenangkan dan menjadikan peserta didik untuk mengamati, menganalisis, dan melakukan. Untuk menghadirkan media pembelajaran sebagai media yang memotivasi harus direalisasikan dengan isi dan gaya bahasanya. Media video animasi bukan hanya sebagai hiburan semata, namun juga sebagai bentuk menghadirkan penghayatan peserta didik terhadap tokoh dan alur cerita yang ada pada video animasi tersebut. Media animasi yang menarik dan relevan tidak dibuat hanya untuk kesenangan pribadi atau tidak melihat kaidah pendidikan. Namun media animasi yang didesain harus berbasis *audio visual* yang dapat menambah kemampuan mengingat peserta didik terhadap pembelajaran yang diikutinya. Pada dasarnya peserta didik dengan melihat media animasi yang sifatnya *audio visual* bukan hanya mudah memahami dan meninggalkan unsur ingatan yang baik, namun juga dapat menghadirkan suasana rekreasi bagi peserta didik itu sendiri (Nazmi, 2017).

Media animasi di dalam kampus STKIP PGRI Lubuklinggau mulai diterapkan saat ini pada mata kuliah media pembelajaran. Sebelum-sebelumnya media yang banyak diterapkan adalah media *visual*, *audio visual* berupa video, gambar, dan diorama. Saat ini media animasi mulai diajarkan kepada para mahasiswa sebagai peserta didiknya. Animasi yang diajarkan kepada para mahasiswa adalah animasi yang didesain melalui berbagai *web* di akun *google* seperti *Animaker* dan *web google* lainnya. Selain memanfaatkan berbagai situs di *google*, media pembelajaran sejarah juga diajarkan cara editing lewat laptop dan *Smartphone* sebagai penunjang belajar mahasiswa. Media pembelajaran yang diajarkan di STKIP PGRI Lubuklinggau dari tahun ke tahun harus menyesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan zaman yang serba modern. Saat ini perkembangan teknologi pembelajaran yang semakin pesat dalam perkembangannya, sehingga media pembelajaran yang diajarkan Dosen harus memiliki kebaruan agar tetap menjadikan pengetahuan mahasiswa berkembang pesat. Selain belajar dari *web animaker* dan media sosial lainnya, Dosen pengampu mata kuliah media pembelajaran juga banyak yang menambah keilmuan terkait media melalui beragam pelatihan yang diadakan Ikatan Guru Indonesia dan lembaga-lembaga pendidikan lainnya secara *online*.

Media animasi menjadi salah satu desain media pendidikan di era industri saat ini. Adanya media animasi ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan membuka semangat peserta didik. Beberapa materi yang diajarkan pengajar dalam mata kuliah tertentu membutuhkan media pembelajaran animasi. Media animasi yang menghadirkan tokoh pahlawan akan menambah wawasan kesejarahan bagi peserta didik. Setiap tokoh pahlawan yang dipilih tersebut mewakili nilai-nilai semangat perjuangan, cinta tanah air, dan semangat berjuang meraih cita-cita bagi generasi muda. Maka seorang pengajar harus mendesain media pembelajaran animasi dengan melihat beberapa konsep yang cocok dalam penerapannya. Animasi tidak hanya asal membuat, namun harus berdasarkan penilaian yang baik dan penuh kebenaran di dalamnya. Generasi muda di era globalisasi dengan pendidikan sebagai jalan meraih cita-citanya harus diarahkan kepada jalan yang terbaik. Media pembelajaran hanya sebuah sarana, namun peran pengajar dalam menjadikan media sebagai sumber belajar sangat penting.

## KESIMPULAN

Video animasi merupakan salah satu media yang diajarkan kepada mahasiswa di Kampus STKIP PGRI Lubuklinggau. Animasi yang diajarkan tentunya telah tersedia di *platform internet* yang dapat dikembangkan oleh para mahasiswa. Dalam pembuatan video animasi sendiri tidak sulit, namun membutuhkan kejelian dan semangat dalam mendesainnya. Dosen maupun mahasiswa sendiri dapat mengembangkan video animasi sebagai media pembelajaran yang inovatif. Bahkan pembuatan video animasi, selain dapat dilakukan melalui laptop yang terhubung pada jaringan internet, juga dapat dilakukan melalui *smartphone android* yang Dosen dan mahasiswa miliki. Saat ini peneliti, selain meneliti tentang animasi dalam pembelajaran media pembelajaran juga belajar untuk mengembangkan animasi di dalam proses pembelajaran. Deskripsi terkait media berbasis animasi telah memberikan dampak yang positif pada perkembangan pola pikir peserta didik untuk lebih mengembangkan materi pelajaran. Belajar media pembelajaran animasi dan media lainnya merupakan bekal untuk peserta didik nantinya saat melakukan penelitian skripsi maupun sebagai guru saat telah lulus kuliah.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Agustien, Relis, dkk. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *JURNAL EDUKASI*, 5(1), 19–23.
- Ainina, I. A. (2014). Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Indonesian Journal of History Education*, 3(1), 40–45.
- Andriani, E. Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi dan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 31–36.
- Annisa, dkk. (2018). Penerapan Media Audio Visual (Vidio Animasi Kartun) Materi Wudhu Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas I dan II SD IT Al-Mawaddah Warrahmah Kolaka. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madrasah*, 1(2), 96–122.
- Daryanto. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hariati, P. N. S., Rohanita, L., & Safitri, I. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Respon Siswa dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Operasi Bilangan Bulat. *JURNAL PEMBELAJARAN DAN MATEMATIKA SIGMA (JPMS)*, 6(1), 18–22.
- Hasmira, dkk. (2017). Penggunaan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Ngapa. *Jurnal Wahana Kajian Pendidikan IPS*, 1(2), 128–137.
- Isti, Lailia Arditya, dkk. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 21–28.
- Latifah, U. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI MA'ARIF NU 01 Sokawera Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2012/2013. *JPA*, 19(1), 151–161.  
<https://doi.org/10.24090/jpa.v19i1.2018.pp151-161>
- Lidi, M. W. & M. H. D. (2019). Penggunaan Media Animasi Pada Mata Kuliah Biologi Dasar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Mahasiswa Materi Genetika. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 3(1), 1–9.
- Melawati. (2019). Implementasi Media Pembelajaran Audio Visual Pada Sekolah SMP Al-Munib. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 153–160.
- Moleong, L. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nazmi, M. (2017). Penerapan Media Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Gografi di SMA PGII 2 Bandung. *Gea. Jurnal Pendidikan Geografi*, 17(1), 48–57.
- Ponza, Putu Jerry Radita, dkk. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9–19.
- Pujiriyanto. (2012). *Teknologi untuk Pengembangan Media dan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- Qurrotaini, Lativa, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring. In *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ* (pp. 1–7). Jakarta: Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Safitri, I. (2017). Pengaruh Media Audio Visual terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Dikelas X SMA Muhammadiyah-10 Rantauprapat Tahun Pembelajaran 2016/2017. *JURNAL PEMBELAJARAN DAN MATEMATIKA SIGMA (JPMS)*, 3(1), 14–23.
- Safitri, I., Pasaribu, R., Simamora, S. S., & Lubis, K. (2019). THE EFFECTIVENESS OF ANDROID APPLICATION AS A STUDENT AID TOOL IN UNDERSTANDING PHYSICS PROJECT ASSIGNMENTS. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 8(4), 512–520.  
<https://doi.org/10.15294/jpii.v8i4.19433>
- Sidi, J. & M. (2016). Penggunaan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Hasil belajar IPS di SMP. *SOCIA Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 15(1), 52–72.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.21831/socia.v13i1.9903>
- STKIP PGRI Lubuklinggau. (2015). *Buku Panduan Penulisan Skripsi*. Lubuklinggau: STKIP PGRI.
- Sugiyono. (2013). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

- Tandirerung, Nasaruddin, dkk. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Melalui Pendekatan Pembelajaran Konstruktivistik Pada Siswa Kelas XI IPS SMA Muhammadiyah 1 Palu. *E Jurnal Katalogis*, 5(7), 158–168.
- Widiyasanti, M. & Y. A. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *JURNAL PENDIDIKAN KARAKTER*, 8(1), 1–16.
- Wuryanti, U. dan B. K. (2016). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2), 232–245. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055>
- Zakirman & Chichi Rahayu. (2018). Popularitas WhatsApp Sebagai Media Komunikasi dan Berbagi Informasi Akademik Mahasiswa. *Shaut Al-Maktabah Jurnal Perpustakaan, Arsip Dan Dokumentasi*, 10(1), 27–38.