
ANALISIS PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI 2D PADA MATERI K₃LH DENGAN BLENDER 3D UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SMK AL-HUDA PADANG LAWAS

Oleh:

Nurasiyah Harahap¹, Lukman Hakim Siregar², Dwi Aninditya Siregar³

^{1,2,3}Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

^{1,2,3}Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

Email: nurasiyahharahapo803@gmail.com

Email: bayoregar@gmail.com

Email: dwi.aninditya@gmail.com

Abstrak

Permasalahan yang terdapat di SMK Swasta Al-Huda Padang Lawas adalah guru menjelaskan materi pembelajaran masih dengan menggunakan metode ceramah, kurangnya variasi belajar, kurangnya penerapan media pembelajaran sehingga minat belajar siswa di SMK Swasta Al-Huda Padang Lawas kurang. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran berbasis animasi 2 dimensi pada Mata Pelajaran kesehatan, keselamatan kerja dan lingkungan hidup menggunakan Blender 3D di SMK Swasta Al-Huda Padang Lawas untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah hasil observasi dan wawancara, wawancara kepada informan dan hasil penelitian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan hasil dari penelitian ini adalah penggunaan video pembelajaran animasi 2D ini dapat meningkatkan minat belajar siswa SMKS Al-Huda Padang Lawas.

Kata Kunci : Media Animasi 2D, Blender 3d, Minat Belajar

I. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Salah satu yang menjadi wadah untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas dari Sumber Daya Manusia (SDM) adalah pendidikan. Pendidikan merupakan usaha yang sudah direncanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) ini dilakukan proses pembelajaran di sekolah. Proses pembelajaran di sekolah didukung oleh fasilitas yang telah disediakan oleh sekolah agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Manusia yang berkualitas dapat menjadi penggerak untuk mencapai tujuan dari negaranya.

Tujuan pendidikan Nasional dalam pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan

menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Salah satu cara untuk memenuhi kebutuhan sumber daya manusia yang berkualitas dapat diupayakan melalui jenjang sekolah. Adapun sekolah yang berperan langsung dalam menyiapkan tenaga terampil, terlatih dan terdidik ialah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Siswa SMK setelah selesai dengan pendidikannya diharapkan dapat memanfaatkan ilmu yang diperolehnya dan mampu mengembangkan diri di dalam dunia usaha dan industri.

Dengan menggunakan media dalam pembelajaran siswa akan lebih termotivasi dan akan mudah untuk berimajinasi tentang materi yang diajarkan terutama pada materi K₃LH. Adanya mata pelajaran kesehatan, keselamatan kerja dan lingkungan hidup (K₃LH) di sekolah menengah kejuruan, siswa menjadi lebih paham mengenai tata tertib bekerja, pentingnya menjaga keamanan, kesehatan dan keselamatan dalam bekerja, serta melestarikan lingkungan hidup, dan sebagainya. Sumber daya manusia memegang peranan penting dan utama dalam proses produksi, karena alat produksi tidak akan berjalan tanpa dukungan dan keberadaan sumber daya

manusia. Pada dasarnya kekuatan yang ada dalam suatu perusahaan terletak pada orang-orang yang ada dalam perusahaan tersebut. Oleh sebab itu suatu perusahaan /industry sangat mementingkan sumber daya manusia yang berkualitas di dalam perusahaannya. Sumber daya manusia yang berkualitas adalah yang memiliki kecerdasan tinggi, sikap dan mental prima, daya juang dan daya saing tinggi, kemampuan handal, kreatif, dan inovatif dengan berpegang teguh pada etika yang ada. Maka dari itu upaya peningkatan sumber daya manusia harus terus dilakukan, terutama di lembaga pendidikan/sekolah.

Jika siswa memiliki pengetahuan kesehatan, keselamatan kerja dan lingkungan hidup (K3LH) yang tinggi, maka dapat mengupayakan dan mencegah timbulnya sakit maupun penyakit yang disebabkan oleh pekerjaannya. Dengan demikian produktivitas kerja juga akan terjaga dan akan terus meningkat.

Oleh sebab itu, guru dituntut untuk membangun semangat belajar siswa dalam pembelajaran salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan mudah dimengerti untuk dipahami. Dengan demikian, semakin menarik media pembelajaran maka akan semakin tinggi pula tingkat motivasi belajar siswa. Tetapi pada prakteknya masih banyak dijumpai guru-guru yang tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Dilihat dari fakta yang terjadi dikalangan siswa ketika melakukan proses mengajar dengan menggunakan metode ceramah pada materi K3LH, berbagai macam sikap ditunjukkan oleh siswa tersebut. Sikap diantaranya terdapat siswa yang memang ada minat dengan penuh perhatian mengikuti pelajaran itu, ada juga siswa yang setengah-setengah yang ketika proses pembelajaran terkadang malah mengobrol dan ada juga siswa yang tidak berminat dan sampai menguap karena mengantuk ketika proses pembelajaran berlangsung.

Kondisi seperti inilah kemudian menjadi salah satu penyebab siswa kesulitan menyerap pelajaran, karena mereka selama proses pembelajaran kurang tertarik dengan hal yang disampaikan. Oleh karena itu, sehingga kiranya perlu ada tindakan dari pendidik yaitu bagaimana siswa supaya merasa tertarik dengan materi yang akan dipelajari. Solusi dari masalah ini peneliti menemukan cara menumbuhkan minat siswa terhadap materi K3LH yaitu dengan menampilkan animasi pada saat pembelajaran untuk menarik perhatian siswa, sesuai dengan pendapat Purwanjani (2016 : 17-18) "Manfaat penggunaan media video pada proses pembelajaran salah satunya dapat merangsang

minat belajar peserta didik untuk lebih mandiri". Maka dengan cara ini peneliti ingin melakukan analisis penggunaan video animasi 2D pada materi K3LH dengan Blender 3D terhadap minat belajar siswa SMKS Al-Huda Padang Lawas.

Berdasarkan hasil observasi, di SMKS Al-Huda Padang Lawas media yang digunakan dalam pembelajaran kesehatan, keselamatan kerja dan lingkungan hidup (K3LH) masih minim yaitu hanya menggunakan media buku dengan penyampaian metode ceramah. Dengan media yang hanya menggunakan buku menyebabkan kurang terariknya minat siswa dalam mempelajari materi kesehatan, keselamatan kerja dan lingkungan hidup (K3LH). Selain kurang menarik, dengan media buku saja tidak akan bisa menggambarkan bagaimana penerapan kesehatan, keselamatan kerja dan lingkungan hidup (K3LH) yang sebenarnya.

Pada penelitian ini penyampaian materi kesehatan, keselamatan kerja dan lingkungan hidup (K3LH) akan menggunakan salah satu media pembelajaran yang menarik untuk membantu siswa dalam pembelajarannya, media yang digunakan yakni video pembelajaran 2D. Video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran, hal ini karena karakteristik teknologi video dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa, serta suara yang menyertainya. Sehingga siswa merasa seperti berada disuatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan video (Ristianti Litia, 2018:4). Keuntungan dari video pembelajaran menurut Azhar Arsyad (2011:49) adalah dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap. Dengan demikian penelitian tentang penggunaan video animasi 2D pada materi K3LH dengan aplikasi Blender 3D untuk meningkatkan minat belajar siswa di SMK Al-Huda Padang Lawas perlu untuk dilakukan.

Tinjauan Pustaka

1) Pengertian analisis

Menurut Nana Sudjana dalam Saktiar (2019) "Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hirarkinya dan atau susunannya". Menganalisis ataupun usaha untuk mengamati ini tentunya memiliki fungsi dan tujuan. Menurut Komaruddin dalam kaunar (2020):

a. Mengintegrasikan sejumlah data yang didapat dari lingkungan tertentu. Sejumlah data yang didapatkan dari sumber yang berbeda tentunya membutuhkan analisa lebih lanjut

- agar mendapatkan kesimpulan dan mendapatkan pemahaman yang lebih terperinci.
- b. Menetapkan sasaran yang didapat secara spesifik. Fungsi dan tujuan analisis satu ini tentunya agar data yang telah didapatkan, pengertiannya lebih spesifik dan mudah dipahami.
 - c. Memilih langkah alternatif untuk mengatasi masalah dan menetapkan langkah-langkah diantara yang terbaik untuk mendapati persiapan yang tepat guna sesuai dengan kebutuhan.
 - d. Tujuan dasar analisis adalah mengenali sejumlah data yang didapat dari populasi tertentu, dalam rangka mendapatkan kesimpulan.
- Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa analisis adalah kegiatan memilah, menyelidiki dan menguraikan terhadap suatu peristiwa yang bertujuan untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya dari sebab yang ada.

2) Animasi

Menurut Virginia dalam Hakim, L, Ermawita, Putri, WP (2021) Animasi berasal dari bahasa latin yaitu "anima" yang berarti jiwa, hidup, semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun objek yang nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk 2D ataupun 3D.

Animasi merupakan salah satu bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi siswa yang sulit disampaikan secara lisan oleh guru dengan menjadikan animasi menjadi video pembelajaran. Sehingga pemanfaatan animasi dalam pembelajaran bisa sangat berguna. Menurut pendapat Arsyad (2011: 50) "Media video tergolong ke dalam media audio-visual yang mampu menayangkan pesan dan informasi melalui unsur gambar dan suara yang disampaikan secara simultan". Menurut Asy-Syifa (2018:11) "Animasi adalah film yang berasal dari gambar-gambar bergerak yang terdiri dari beberapa objek yang disusun sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah video atau film.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas penulis mengambil kesimpulan video animasi adalah gambar-gambar yang bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah video.

3) Manfaat Media Video

Media pembelajaran video merupakan salah satu media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Menurut pendapat Andi Prsatowo dalam Utamingtyas (2012:14) "Manfaat media video antara lain:

- a) Memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik.
- b) Memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat.
- c) Menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu.
- d) Memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu, dan
- e) Menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik.

Melihat beberapa manfaat video di atas, keberadaan media video sangat tidak ditinggalkan lagi di dalam kelas. Dengan video pembelajaran siswa dapat menyaksikan suatu peristiwa yang tidak bisa di saksikan secara langsung. Menurut pendapat Saman (2018:389) Ada pun manfaat dari video pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Mengatasi jarak dan waktu
- b) Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat
- c) Dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan
- d) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
- e) Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa
- f) Mengembangkan imajinasi.
- g) Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.

Menurut Purwanjani (2016: 17-18) "Manfaat penggunaan media video pada proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Membantu tenaga pengajar dalam mencapai efektivitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran yang mayoritas praktek
- b) Memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam waktu yang singkat.
- c) Dapat merangsang minat belajar peserta didik untuk lebih mandiri.
- d) Peserta didik dapat berdiskusi dengan teman sekelasnya.
- e) Peserta didik dapat belajar untuk lebih berkonsentrasi.
- f) Daya nalar peserta didik lebih terfokus dan lebih kompeten.

Berdasarkan penjabaran di atas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa ada beberapa manfaat media video dalam pembelajaran yaitu : a) memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam waktu

yang singkat, b) dengan video siswa dapat menyaksikan suatu peristiwa yang tidak bisa disaksikan secara langsung, c) dapat diulang-ulang untuk menambah kejelasan, d) mengembangkan pikiran, imajinasi dan pendapat para siswa, dan e) memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu.

4) Keselamatan dan Kesehatan Kerja

Menurut Situmorang dalam Susilaningih (2012:8) "Keselamatan dan kesehatan kerja dapat dideskripsikan secara filosofis dan keilmuan. Secara filosofis yaitu suatu pemikiran dan upaya untuk menjamin keutuhan dan kesempurnaan baik jasmani dan rohani tenaga kerja, hasil karya dan budayanya menuju masyarakat adil dan makmur. Sedangkan secara keilmuan keselamatan dan kesehatan kerja adalah merupakan ilmu pengetahuan dan penerapannya dalam usaha mencegah kemungkinan terjadinya kecelakaan dan penyakit akibat kerja.

Terkait keselamatan dan kesehatan kerja dalam lingkungan hidup pemerintah telah mengupayakan suatu usaha memberikan pendidikan kepada masyarakat sebelum terjun ke lapangan kerja yakni dilakukan sejak di bangku sekolah sebagai tindakan pencegahan terjadi kecelakaan dalam pekerjaan. Suasana dan situasi di tempat kerja yang tidak mendukung keamanan dan kesehatan tentunya beresiko mengganggu dan dapat menimbulkan kecelakaan bagi pekerja dalam mengerjakan tugasnya.

Keselamatan dan kesehatan kerja merupakan salah satu materi yang dipelajari dalam kurikulum SMK Tahun 2013, dimana bertujuan menciptakan alumni yang mengerti akan pentingnya keselamatan dan kesehatan kerja dalam lingkungan pekerjaan. Dalam undang-undang Nomor 1 Tahun 1970 Bab III pasal 3 tentang keselamatan kerja disebutkan syarat-syarat keselamatan kerja sebagai berikut:

- a) Mencegah dan mengurangi kecelakaan.
- b) Mencegah, mengurangi dan memadamkan kebakaran.
- c) Mencegah, dan mengurangi bahaya peledakan.
- d) Memberi kesempatan atau jalan menyelamatkan diri pada waktu kebakaran atau kejadian - kejadian lain yang berbahaya.
- e) Memberi pertolongan pada kecelakaan.
- f) Memberi alat-alat perlindungan diri pada para pekerja.
- g) Mencegah dan mengendalikan timbul atau menyebar luasnya suhu, kelembapan, debu, kotoran asap, uap, gas, hembusan angin, cuaca, sinar atau radiasi, suara dan getaran.

- h) Mencegah dan mengendalikan timbulnya penyakit akibat kerja baik fisik maupun psikis, peracunan, infeksi dan penularan.
- i) Memperoleh penerangan yang cukup dan sesuai.
- j) Menyelenggarakan suhu dan lembab udara yang baik.

Berdasarkan penjabaran di atas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa keselamatan dan kesehatan kerja adalah serangkaian usaha untuk menciptakan suasana kerja yang aman dan nyaman. Pentingnya keselamatan dan kesehatan kerja diajarkan sejak di bangku SMK untuk mencegah terjadinya kecelakaan saat bekerja di lingkungan pekerjaannya nanti.

5) Aplikasi Blender

Menurut Nurul dalam Hakim, L, Ermawita, Putri, WP (2021) "Blender adalah salah satu software gratis yang digunakan untuk merancang animasi". Blender mendukung berbagai macam fitur dari 2D modeling, rigging, animasi, simulasi, rendering, composting, dan motion tracking, bahkan blender bisa digunakan untuk video editing.

Aplikasi blender ini memiliki fitur yang lengkap dan sangat mendukung pengguna untuk lebih berimprovisasi saat membuat video animasi yang akan digunakan untuk media pembelajaran. Aplikasi blender ini dapat diperoleh dari situs resminya di www.blender.org. menurut Ali Zaky (2016) "Blender merupakan aplikasi pembuat objek 3 dimensi untuk membuat model dan animasi, serta dapat dimanfaatkan sebagai game engine, yaitu software atau perangkat untuk membuat game.

Berdasarkan penjabaran di atas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa aplikasi blender merupakan software untuk membuat video animasi 2D dan 3D yang memiliki fitur yang cukup lengkap. Blender adalah salah satu aplikasi gratis yang dapat digunakan guru untuk membuat media video pembelajaran animasi untuk digunakan nantinya dalam proses belajar mengajar.

6) Indikator minat belajar

Menurut Djamarah (2002 : 132) "indikator minat belajar yaitu rasa suka/senang, pernyataan lebih menyukai, adanya rasa ketertarikan adanya kesadaran untuk belajar tanpa di suruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, memberikan perhatian".

Ada beberapa indikator siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi, hal ini dapat dikenali melalui proses belajar di kelas maupun di rumah. Menurut pendapat Djali dalam

Khairunnisak (2021) bahwa indikator minat belajar siswa ada empat yaitu:

1) Perasaan senang Seorang siswa yang memiliki ketertarikan perasaan senang terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang di senangnya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut 2) Ketertarikan siswa berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. 3) Perhatian siswa Merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat belajar pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut. 4) Keterlibatan siswa Ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.

7) Pengertian minat belajar

Menurut Hamalik (2004 : 14) “Minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Dalam proses belajar siswa harus mempunyai minat atau kesukaan untuk mengikuti kegiatan belajar yang berlangsung, karena dengan adanya minat akan mendorong siswa untuk menunjukkan perhatian, aktivitasnya dan partisipasinya dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar yang berlangsung.

Menurut pendapat Muhibin Syah (2003: 38) “Minat tidak termasuk istilah populer dalam psikologi karena ketergantungannya yang banyak pada faktor-faktor internal lainnya seperti: pemutusan perhatian, keingintahuan, motivasi dan kebutuhan”..

8) Ciri - ciri Minat Belajar

Menurut pendapat Slameto dalam Friantini, RN, Winata, R (2019: 6) “Siswa yang berminat dalam belajar adalah sebagai berikut:

- a. Memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus.
- b. Ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya.
- c. Memperoleh sesuatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminati.
- d. Lebih menyukai hal yang lebih menjadi minatnya daripada hal yang lainnya.
- e. Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas kegiatan.”

Minat belajar seseorang dapat dilihat dari kecenderungan individu untuk memiliki rasa

senang terhadap sesuatu tanpa ada paksaan sehingga menyebabkan perubahan pengetahuan, keterampilan, dan tingkah laku. Menurut pendapat Darmawan (2015 : 9) “ciri-ciri minat belajar adalah memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu secara terus menerus, memperoleh kebanggaan dan kepuasan terhadap hal yang diminati, berpartisipasi pada pembelajaran, dan minat belajar dipengaruhi oleh budaya.

II. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini ada beberapa metode penelitian yang sesuai untuk digunakan dalam memahami obyek yang dipandang secara ilmiah guna mencapai tujuan hasil yang diharapkan.

Penelitian yang dilaksanakan ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono (2016) “Penelitian kualitatif adalah pendekatan sistematis dan subjektif yang digunakan untuk menjelaskan pengalaman hidup dan memberikan makna atasnya”.

Muchtar (2018:28) menyatakan bahwa “penelitian deskriptif kualitatif berusaha mendeskripsikan seluruh gejala atau keadaan yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan”.

Subjek dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru TIK, dan siswa kelas XI SMK Swasta Al-huda Padang Lawas berjumlah 15 orang. Informan dalam penelitian kualitatif berkaitan dengan bagaimana langkah ditempuh peneliti agar data atau informasi yang diperolehnya benar dan valid. Pembahasan yang paling penting adalah peneliti menentukan informan dan bagaimana peneliti mendapatkan informan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Wawancara merupakan alat *rechecking* atau pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya. Menurut Arikunto (2019:198) “Wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara”. Tehnik wawancara yang digunakan dalam penelitian kualitatif adalah wawancara mendalam. Untuk alat instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik yaitu menggunakan lembar pedoman wawancara yang telah disiapkan.

Sumber data penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan sumber primer dan sumber sekunder. Sumber primer

adalah data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, Data primer dapat diperoleh melalui wawancara dengan responden dan informan. Responden adalah orang yang menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti dan informan adalah orang yang memberikan informasi guna memecahkan masalah yang diajukan. Sumber data sekunder adalah sumber data yang dikumpulkan secara tidak langsung melainkan dengan pihak lain oleh peneliti. Data sekunder merupakan data pendukung yang dapat meningkatkan kualitas penelitian. Data sekunder bersumber dari pihak ketiga seperti lewat orang lain di lingkungan sekolah, data sekolah, dan lewat dokumen.

Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis dengan menggunakan pengumpulan data yang bermacam-macam (triangulasi) dan dilakukan secara terus menerus. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model analisis mengalir, meliputi tiga komponen, yaitu 1) reduksi data; 2) penyajian data; dan 3) penarikan simpulan. Analisis model mengalir mempunyai tiga komponen yang saling terjalin dengan baik yaitu sebelum, selama dan sesudah pelaksanaan pengumpulan data.

III. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian analisis penggunaan video animasi 2D pada materi K3LH dengan blender 3D untuk meningkatkan minat belajar siswa SMK Swasta Al-Huda Padang Lawas. Peneliti memperoleh temuan dari hasil wawancara kepada kepala sekolah, guru TIK, dan siswa sebanyak 15 orang yaitu:

- a) Pada saat proses pembelajaran menggunakan video animasi 2D pada materi K3LH minat belajar siswa semakin meningkat.
- b) Setelah pembelajaran daring saat covid 19 dimana minat belajar siswa menurun dikarenakan aktivitas belajar dirumah, pembelajaran menggunakan video animasi 2D ini sangat disukai siswa dan semakin menambah minat belajarnya karena selain sudah belajar bertatap muka juga adanya media pembelajaran baru yakni video animasi 2D. Menurut Djali dalam Khairunnisak (2021) salah satu indikator minat belajar siswa yakni : "Keterlibatan siswa Ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut".
- c) Kemudahan guru menggunakan video animasi dan bisa menyimpan video yang telah dibuat sebagai arsip dan digunakan

kembali sehingga tidak membutuhkan waktu untuk membuat ulang video animasi tersebut.

- d) Analisis penggunaan media video animasi 2D untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi K3LH, Menurut Slameto dalam Friantini, RN, Winata, R (2019: 6), ada beberapa indikator dalam minat belajar yang meliputi :rasa senang, ketertarikan, perhatian siswa dan keterlibatan siswa. Berdasarkan pendapat Slameto ini, dari data lapangan yang peneliti lakukan yaitu observasi dan wawancara ditemukan bahwasanya terdapat peningkatan minat belajar peserta didik kelas XI SMKS Al-Huda Padang Lawas yaitu rasa senang, dimana siswa menunjukkan respon siswa terhadap materi yang diajarkan dengan video animasi 2D, ketertarikan siswa dimana siswa menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi selama proses pembelajaran, perhatian siswa dimana siswa menunjukkan keseriusan selama proses pembelajaran sehingga perhatian nya selama belajar mengajar sangat tinggi. Dan keterlibatan siswa , siswa menunjukkan sikap dengan mengikuti pelajaran dan dapat menjawab pertanyaan yang dilemparkan selama diskusi berlangsung.
- e) Manfaat Penggunaan Video Animasi 2D pada Materi K3LH dengan Aplikasi Blender 3D Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMKS Al-Huda Padang Lawas. Yakni
 - 1) sebagai arsip dokumentasi materi yang diajarkan.
 - 2) Video pembelajaran sangat mudah digunakan
 - 3) membuat pembelajaran materi K3LH menjadi lebih menarik dan tidak membosankan
 - 4) Materi yang dijelaskan dengan menggunakan video animasi 2D akan sangat mudah dipahami
 - 5) Mudah diingat oleh siswa
- f) Faktor Penghambat Penggunaan Video Animasi 2D Pada Materi K3LH Dengan Aplikasi Blender 3D Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMKS Al-Huda Padang Lawas yaitu:
 - 1) Tidak bisa menggantikan guru secara keseluruhan.
 - 2) kurangnya kemampuan saat menyajikan perincian objek yang kecil
 - 3) Siswa harus membaca materi yang akan diajarkan
 - 4) video pembelajaran ini bersifat satu arah

Berdasarkan penguraian pembahasan hasil wawancara, observasi, di atas peneliti mendapatkan simpulan :

a) Penggunaan Video Animasi 2D Pada Materi K3LH dengan Aplikasi Blender 3D untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMKS Al-Huda Padang Lawas Dari hasil pengkajian yang usai dilangsungkan, mengulas bahwasanya penggunaan video pembelajaran ini semakin meningkatkan minat belajar siswa pada saat pelajaran materi K3LH. Penggunaan video pembelajaran juga berlangsung lancar serta selaras dengan perihal yang telah diinginkan. Peserta didik merasa sangat senang saat mendengarkan guru TIK menjelaskan materi dengan menggunakan video pembelajaran animasi 2D. Media video pembelajaran ini juga semakin meningkatkan minat belajar siswa dan siswa semakin bersemangat untuk mendengarkan guru saat pembelajaran di kelas.

b) Faktor pendukung dari video animasi 2D pada materi K3LH dengan blender 3D untuk meningkatkan minat belajar siswa SMKS Al-Huda Padang Lawas diantaranya : 1) Meningkatkan minat belajar siswa, 2) menjadikan siswa senang untuk belajar, 3) bisa diulang – ulang, 4) Mudah diingat oleh siswa, 5) Menarik, 6) Menguntungkan guru, 7) Dapat dipahami oleh siswa, 8) Tidak memerlukan perangkat yang canggih, 9) Guru senang menggunakan video pembelajaran

c) Faktor Penghambat dari penggunaan video animasi 2D pada materi K3LH dengan aplikasi blender 3D untuk meningkatkan minat belajar siswa SMKS Al-Huda Padang Lawas antara lain : 1) Tidak bisa mengganti guru secara keseluruhan, 2) Kurangnya kemampuan dalam menunjukkan perincian objek yang lebih kecil, 3) Siswa harus membaca materi yang akan diajarkan, 4) Bersifat satu arah, 5) Spesifikasi dan memori laptop harus memadai.

IV. KESIMPULAN

Berlandaskan hasil penelitian yang sudah dilakukan mengenai analisis penggunaan video animasi 2D pada materi K3LH dengan aplikasi blender 3D untuk meningkatkan minat belajar siswa SMKS Al-Huda Padang Lawas, dapat disimpulkan, bahwa penggunaan video pembelajaran animasi 2D ini dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini terbukti dari hasil wawancara yang telah dilakukan, pada kepala sekolah, guru TIK, dan siswa SMK Swasta Al-Huda Padang Lawas. Guru TIK di SMKS Al-Huda Padang Lawas menyatakan bahwa video pembelajaran animasi 2D semakin meningkatkan minat belajar siswa dimana dengan menggunakan video animasi 2D berhasil membuat siswa merasa senang dan menarik perhatian siswa selama proses

pembelajaran. Selain itu, video pembelajaran ini juga dianggap memenuhi standar saat dipakai pada pembelajaran K3LH. Terbukti melalui hasil teknik wawancara yang dilakukan pada guru TIK di SMKS Al-Huda Padang Lawas menyatakan bahwasanya video pembelajaran layak diterapkan dalam pembelajaran materi K3LH.

V. REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi. 2019. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Asy-Syifa . 2018. *Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Dan Dampaknya Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Materi Laporan Laba Rugi Di SMA Pasundan 8 Bandung (Studi Kasus Siswa Kelas XI MIPA 2 dan MIPA 3. Bandung.*
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Burhan Bungin. 2012. *Analisa Data Penelitian Kualitatif*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Gunawan, 2017, *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis siswa Pada Materi Suhu dan Kalor*.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Sinar Baru Algensindo. Jakarta
- Hakim, L, Ermawita, Putri, WP, *Perancangan Media berbasis 3 Dimensi Menggunakan Blender 3D di SMK Swasta Teruna*.
- Kaunar,R. (2020). *Analisa Kesiapan Ujian Computer Based Test di Tingkat SMA/SMK Kabupaten Kepulauan Sula*. Manado.
- Khairunnisak. 2021. *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Tambang*. Pekanbaru.
- Risianty Litia. 2018. *Penerapan Media Video Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI di Kelas VII MTs Paradigma Palembang*. UIN Raden Fatah Palembang.
- Muhibin S. 2003. *Psikologi Belajar*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Purwanjani, AL. 2016. *Pengembangan Media*

-
-
- Pembelajaran Audio Visual Untuk Pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental Siswa Kelas XI SMK N 3 Klaten. Universitas Negri Yogyakarta.*
- Saktiar. 2019. *Analisis Efikasi Diri Siswa Kelas V SD Yayasan Parulian 2 Medan. Medan.*
- Sugiyono. 2016. *Memahami Penelitian Kualitatif.* Alfabeta: Bandung.
- Susilaningsih. 2012. *Perilaku Siswa Dalam Implementasi Keselamatan dan Kesehatan Kerja Praktek Membatik di SMK Negeri 6 Yogyakarta. Yogyakarta*
- Utamingtyas. 2012. *Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Panjatan, Panjatan, Kulon Progo . Yogyakarta.*
- Friantini, RN, Winata, R. 2019, *Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika.*