

PELATIHAN PEMBUATAN FILM ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI *TOONTASTIC 3D* UNTUK MENDUKUNG MINAT BELAJAR SISWA SMP

Mujahidawati¹, Novferma², Gugun M. Simatupang³, Febbry Romundza⁴, Ari Frianto⁵,
Diniyah Putri⁶

^{1,2,3,6} Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Jambi

⁴ Program Studi Pendidikan Kimia, Universitas Negeri Jakarta

⁵ Pengajar SD Al Azhar 57 Jambi

E-mail: mujahida.wati@unja.ac.id

Abstract

During the COVID-19 pandemic, the government implemented online learning at various levels of education, from kindergarten to university. It is possible that as long as online learning is applied, it can result in low student interest in learning. Interesting learning media according to the characteristics of students, where one of the learning media is making animated films that can be seen and watched by students while studying at home. The purpose of this service activity is to help and train junior high school teachers in making learning media in the form of animated films using the toontastic 3D application so that they can support student learning interests. The method used in the implementation of this service activity is to use the method of discussion and question and answer, demonstration, and expository. Participants in this service activity are MGMP SMP partners in Muaro Jambi in the field of mathematics as many as 35 teachers and 20 students. The instrument used in this service is a teacher motivation response questionnaire after training and a student interest response questionnaire after learning with learning media in the form of animated films. Based on the results of the training, it is known that most of the teachers who participated in this training were very satisfied and happy, this can be seen from the teacher's response (motivation) questionnaire which showed that most of the teachers answered the statement on average. given in the Agree and Strongly Agree categories. Furthermore, student learning interest can also be said to be good, this can be seen based on the results of the student learning interest questionnaire where the average student on a positive statement is in the agree and strongly agree category, while the negative statement questionnaire. on average are in the category of strongly disagree and disagree. . Therefore, it can be concluded that this training in making animated films as a learning medium can provide good motivation for teachers and good learning interest for students during the covid-19 pandemic.

Keyword: Animation movies; Toontastic 3D App; Interest to Learn

Abstrak

Masa pandemic covid-19, pemerintah menerapkan pembelajaran secara daring di berbagai jenjang Pendidikan mulai dari TK sampai perguruan tinggi. Tidak menutup kemungkinan selama pembelajaran daring diterapkan dapat mengakibatkan minat belajar siswa rendah. Media pembelajaran yang menarik sesuai dengan karakteristik siswa, dimana salah satu media pembelajaran tersebut adalah pembuatan film animasi yang dapat dilihat dan di toton oleh siswa selama belajar dirumah. Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah untuk membantu dan melatih guru SMP dalam pembuatan media pembelajaran berbentuk film animasi menggunakan aplikasi toontastic 3D sehingga dapat mendukung minat belajar siswa. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah menggunakan metode diskusi dan tanya jawab, demonstrasi, dan ekspositori. Peserta kegiatan dalam pengabdian ini adalah mitra MGMP SMP di Muaro Jambi pada matapelajaran matematika sebanyak 35 orang guru dan 20 orang siswa. Instrumen yang digunakan dalam pengabdian ini adalah angket respon motivasi guru setelah pelatihan dan angket respon minat siswa setelah belajar dengan media pembelajaran berbentuk film animasi tersebut. Berdasar hasil pelatihan diperoleh bahwa kebanyakan guru-guru yang ikut merasa sangat puas dan senang dengan adanya pelatihan ini, hal tersebut dilihat dari angket respon (motivasi) guru menunjukkan bahwa kebanyakan guru rata-rata menjawab pernyataan yang diberikan pada

kategori Setuju dan Sangat Setuju. Selanjutnya minat belajar siswa juga dapat dikatakan baik, hal tersebut dilihat berdasarkan hasil angket minat belajar siswa dimana rata-rata siswa pada pernyataan positif berada pada kategori setuju dan sangat setuju, sedangkan pada angket pernyataan negatif rata-rata pada kategori sangat tidak setuju dan tidak setuju. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pelatihan pembuatan film animasi sebagai media pembelajaran ini dapat memberikan motivasi yang baik bagi guru dan minat belajar yang baik bagi siswa dimasa pandemic covid-19.

Kata Kunci: Film Animasi; Aplikasi *Toontastic 3D*; Minat Belajar

1. PENDAHULUAN

Saat ini Indonesia sedang di landa pandemic covid-19, dimana Pandemi covid-19 ini adalah masa semua kedaan tidak sama seperti aktivitas biasa dilakukan pada semua kalangan, termasuk pada kalangan aktivitas akademik (pendidikan). Semua aktivitas kegiatan dihentikan, pemerintah menerapkan semua kegiatan dari rumah. Hal tersebut mengakibatkan aktivitas kegiatan proses pembelajaran yang biasanya dilakukan tatap muka menjadi menjadi daring atau pembelajaran jarak jauh. Akan tetapi pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran yang dilaksanakan di rumah saja bukanlah hal yang mudah dilaksanakan bagi guru dan siswa. Banyak faktor yang dapat menyebabkan kenapa pembelajaran jarak jauh itu terasa sulit bagi guru.

Berdasarkan observasi awal ke salah satu guru yang ada di SMP Muaro Jambi bahwa dalam penggunaan teknologi pada proses pembelajaran dilakukan secara jarang kebanyakan guru terkhusus di muaro jambi ada yang melakukan proses pembelajaran secara luring, akan tetapi ada juga secara daring. Kebanyakan guru SMP pada matapelajaran matematika melakukan pembelajaran secara daring menggunakan *platform WhatsApp* saja. Jarang guru SMP pada matapelajaran matematika membuat konten pembelajaran sendiri menggunakan aplikasi misalnya menggunakan video pembelajaran yang menarik. Hanya ada beberapa guru SMP yang pernah membuat

media berupa video pembelajaran akan tetapi tidak lama dikarenakan belum terlampau pahan terkait membuat video pembelajaran menarik minat siswa. Kebanyakan siswa lebih tertarik pada pembelajaran dengan menggunakan media yang bersifat video, dimana media video tersebut dirancang secara kreatif dan menarik sesuai dengan karakteristik siswa. Hal tersebut karena media merupakan komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Apalagi teknologi atau informasi dan media pembelajaran merupakan hal yang sangat diperlukan atau dapat dikatakan hal yang urgent untuk saat ini, karena saat ini sedunia termasuk Indonesia sedang terjadi pandemic covid-19.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh salah satu guru SMP di sekolah Muaro Jambi bahwa kesulitan yang terbesar dalam pembelajaran jarak jauh adalah menumbuhkan kembali minat dan motivasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Faktor lainnya yaitu terkait keterbatasan guru dalam dunia teknologi dan informasi dan kondisi lingkungan yang kurang mendukung. Keterbatasan dan faktor tersebut menyebabkan semangat dan minat belajar siswa menjadi menurun. Padahal minat belajar merupakan hal yang sangat penting terkait hasil belajar siswa, serta minat belajar ini muncul dari siswa itu sendiri.

Minat belajar merupakan suatu ketertarikan pada suatu hal saat proses pembelajaran atau aktiitas belajar tanpa ada yang memerintah untuk belajar (Ricardo & Meilani 2017; Yunitasari & Hanifah, 2020). Minat belajar juga di lihat sebagai sikap keseriusan siswa dalam kegiatan proses belajar, dimana siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi dapat mengelola jadwal belajarnya sendiri serta mampu memiliki inisiatif dirinya sendiri atas usaha yang dilakukan dengan bersungguh-sungguh dalam belajar (Andriani & Rasto, 2019). Minat belajar juga memiliki indikator-indikator yang dapat diukur, yaitu: (1) memiliki perasaan tertarik serta senang untuk belajar; (2) berpatidipasi aktif dalam proses pembelajaran; (3) memiliki konsentrasi yang besar dalam memperhatikan pembelajaran; (4) selalu memiliki persaan yang positif; (5) memiliki kemauan belajar yang meningkat; (6) saat proses pembelajaran berlangsung memiliki rasa kenyamanan bukan terbebani. Sehingga dapat diartikan bahwa minat belajar ini merupakan hal yang sangat penting dimiliki siswa, akan tetapi dimasa pandemi covid-19 ini minat belajar siswa menjadi kurang. Hal tersebut diakibatkan berasal dari diri siswa sendiri dan dari luar diri siswa.Salah satu faktor dari luar diri siswa terkait minat belajar adalah bagaimana seorang guru dalam mengajar.Peran seorang guru sangat penting dalam menumbuhkan minat belajar siswa, guru harus mengajar dengan menyenangkan serta dapat memberian motivasi yang membangun.

Seorang guru harus mengambil tindakan yang tepat untuk menumbuhkan minat belajar siswa, apalagi dimasa pandemi covid-19 ini yang menyebabkan siswa belajar dirumah.Guru harus bisa

memanfaatkan ketersediaan sarana dan prasarana yang ada, yang sering digunakan siswa dan guru.Salah satunya adalah dengan memanfaatkan sarana prasarana yang ada menjadi sebuah media interaktif dalam menunjang proses pembelajaran. Dimana pembelajaran jarak jauh atau daring dalam pelaksanaannya membutuhkan media, salah satunya adalah media interaktif. Menurut Hartariani Dkk (2016) media interaktif merupakan gabungan dari beberapa unsure seperti teks, foto, video, animasi dan lain-lain yang kemudian disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran (Rinaldi, Daryati & Arthur, 2017).Salah satu media yang akan dirancang dalam pembelajaran jarak jauh atau daring menggunakan *audio-visual* berbasis film animasi.

Film animasi ini merupakan suatu media cerita yang menggabungkan antara *audio* dan *visual* menjadi animasi atau yang sering kita sebut sebagai kartu.Film animasi 3D dapat menjadi salah satu opsional yang baik untuk menunjang proses pembelajaran siswa agar tidak cendrung membosankan dan menambahkan minat siswa dalam belajar meskipun pembelajaran yang berlangsung secara daring.Hal tersebut sejalan dengan pendapatnya Henri dan Harya (2020) bahwa film animasi yang dikembangkan dapat digunakan untuk mendukung pengembangan minat siswa dalam pembelajaran matematika.Sebagian besar siswa lebih antusias dan menyimak materi yang disajikan (awalia dkk, 2019).Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran yang dikembangkan mengandung unsur 3D yang dapat mencakup gaya belajar siswa yang berbeda yakni visual, auditori, dan kinestetik sehingga proses pembelajaran matematika menjadi lebih bermakna. Hasil penelitian

lain yang diungkapkan oleh Pratama dan Ardoni (2018) bahwa salah satu alternatif dalam mengatasi permasalahan minta belajar siswa itu dengan menggunakan media belajar kartun 3D dalam proses pembelajaran.

Film animasi yang akan dirancang ini menggunakan aplikasi *Toontastic 3D*. Aplikasi *Toontastic 3D* ini merupakan *software* yang tidak berbayar yang di siapkan oleh google untuk pembelajaran, serta pada aplikasi ini tidak ada menampilkan iklan. Aplikasi *Toontastic 3D* ini mudah untuk digunakan sebagai proses pembelajaran, serta dapat di unduh di *platform android* dan *IOS*. Aplikasi *Toontastic 3D* ini dapat mempengaruhi minat belajar siswa, karena pada aplikasi ini jenis film dan bentuk dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa kita. Dimana dalam Aplikasi *Toontastic 3D* ini banyak fitur-fitur yang menarik seperti berbagai karakter lucu dan unik, jenis cerita, *setting*, *voiceover*, *mix background* musik, serta banyak lagi fitur-fitur lainnya. Bahkan nantinya para guru-guru mitra dapat mendorong siswa untuk membuat film animasi sendiri sesuai dengan tema yang diberikan, sehingga dapat menumbuhkan kembangkan kerativitas siswa tersebut.. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk menyiapkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan kreatif, serta untuk meningkatkan minat belajar siswa selama pandemi covid-19 dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk film animasi 3D. Tujuan penelitian ini sesuai dengan tujuan pada renstra Universitas Jambi pada pengabdian kepada masyarakat dimana renstra tersebut terkait peningkatan kompetensi pendidik dan lulusan. Adapun

keterkaitan tujuan kegiatan pengabdian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Terbentuknya sistem pembelajaran menggunakan film animasi menggunakan aplikasi *Toontastic 3D* yang menjadi sarana guru untuk meningkatkan minat belajar siswa dimasa pandemic covid-19.
2. Meningkatkan kompetensi guru dalam mendesain film animasi menggunakan aplikasi *toontastic 3D* untuk meningkatkan minat belajar siswa dimasa pandemic covid-19.
3. Peningkatan kompetensi guru dalam menerapkan pembelajaran menggunakan film animasi menggunakan *apliasi toontastic 3D* untuk meningkatkan minat belajar siswa dimasa pandemic covid-19.

2. TINJAUAN LITERATUR

Film animasi. Penggunaan teknologi di sekolah merupakan hal yang harus dilakukan oleh guru. Guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Teknologi ini dapat memudahkan guru dalam menggambarkan atau mengilustrasikan materi yang sedang dipelajari. Hal tersebut akan memperjelas antara teori dengan praktik sehingga siswa mampu melihat secara nyata. Selain itu, guru juga dapat menggunakan media pembelajaran yang berhubungan dengan teknologi untuk memperluas dan memperdalam pengetahuan untuk dirinya dan juga siswa (Barnawi, 2012).

Guru harus memiliki kreativitas agar mampu membuat inovasi dalam pembelajaran. Pembelajaran harus dirancang agar siswa merasa senang sehingga nyaman ketika belajar. Siswa memerlukan suatu alat atau media yang mampu untuk memviasualisasikan materi

yang sedang dipelajari. Agar proses pembelajaran lebih optimal, diperlukan sumber belajar juga media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep yang dipelajari (Intisari, 2017).

Media pembelajaran adalah alat bantu untuk menyampaikan pesan dan mempermudah dalam mempelajari sesuatu (Akbar, 2013). Media pembelajaran adalah alat, metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah (Umar, 2013).

Penggunaan media dapat meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran akan membuat proses pembelajaran lebih menarik, misalnya dari segi tampilan yang dikombinasikan dengan beberapa gambar ataupun animasi. Kemenarikan tampilan fisik sangat mempengaruhi proses pembelajaran, semakin menarik tampilan media maka siswa semakin termotivasi untuk belajar sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa (Resiani, 2015).

Salah satu media pembelajaran yaitu film animasi. Film animasi merupakan suatu media cerita yang menggabungkan antara audio dan visual menjadi animasi atau yang sering kita sebut sebagai kartu. Film animasi 3D dapat menjadi salah satu opsional yang baik untuk menunjang proses pembelajaran siswa agar tidak cenderung membosankan dan menambahkan minat siswa dalam belajar meskipun pembelajaran yang berlangsung secara daring. Hal tersebut sejalan dengan pendapatnya Henri dan Harya (2020) bahwa film animasi yang dikembangkan

dapat digunakan untuk mendukung pengembangan minat siswa dalam pembelajaran matematika. Sebagian besar siswa lebih antusias dan menyimak materi yang disajikan (awalia dkk, 2019). Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran yang dikembangkan mengandung unsur 3D yang dapat mencakup gaya belajar siswa yang berbeda yakni visual, auditori, dan kinestetik sehingga proses pembelajaran matematika menjadi lebih bermakna.

Manfaat media pembelajaran menurut Suryani & Agung (2012), adalah sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis (tahu kata-katanya, tetapi tidak tahu maksudnya).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu daya indra.
3. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa.
4. Dapat menimbulkan persepsi yang sama terhadap suatu masalah.

3. METODE PELAKSANAAN

Peserta kegiatan dalam pengabdian ini adalah mitra SMP dikabupaten Muaro Jambi. Pada proses kegiatan ini berlangsung sampai selesai nantinya akan dihasilkan contoh dalam membuat aplikasi *tontastic 3D*, yang lengkap untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Contoh tersebut sebagai patokan atau panduan dasar bagi guru-guru matematika dalam merancang media interaktif berbentuk film animasi menggunakan aplikasi *tontastic 3D* sebagai meningkatkan minat belajar siswa dimasa pandemi covid-19. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan

pengabdian ini adalah menggunakan metode diskusi dan tanya jawab, demonstrasi, dan ekspositori.

Adapun kegiatan pengabdian pertama dilakukan itu pada penyuluhan dan workshop konsep standar konten maupun strategi pedagogis dalam menyusun media pembelajaran berupa film animasi menggunakan aplikasi *toontastic 3D* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada masa pandemic covid-19. Hal tersebut menggunakan diskusi dan tanya jawab terkait teori-teori dasar atau pendukung dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbentuk film. Selanjutnya dengan menggunakan metode diskusi dan tanya jawab serta ekspositori, dimana anggota tim pengabdian dan peserta bersama-sama merancang perangkat pembelajaran terlebih dahulu. Perangkat pembelajaran tersebut dapat berupa angket minat siswa, RPP, serta rancangan media interaktif dalam bentuk film yang sesuai dengan materi yang ada di RPP tersebut. Kemudian peserta secara berkelompok membuat media pembelajaran interaktif berbentuk film animasi menggunakan aplikasi *toontastic 3D*, dimana saat proses pembuatan media tersebut didampingi oleh anggota tim pengabdian.

Hasil media pembelajaran interaktif berbentuk film animasi 3D yang telah berhasil dibuat oleh peserta pengabdian kemudian di demonstrasikan. Masing-masing kelompok menampilkan dan mempersentasikan media pembelajaran interaktif berbentuk film yang sudah dibuat, anggota tim pengabdian dan kelompok lainnya sama-sama melihat peserta yang sedang presentasi media film animasinya. Kemudian anggota tim pengabdian dan peserta lain memberikan masukan, saran

dan kritikan atas media yang telah dibuat tersebut. Saran dan komentar yang diberikan dalam oleh anggota tim pengabdian ini akan menjadi masukan atau perbaikan agar media pembelajaran berbentuk film animasi 3D menjadi lebih baik, efektif, dan menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Setelah semua kelompok mempresentasikan media pembelajaran interaktif berbentuk film animasi, disana nanti akan terlihat kelebihan dan kekurangan dari media tersebut serta bersama-sama anggota tim pengabdian dan peserta mencari solusi terkait permasalahan tersebut.

Kegiatan terakhir adalah evaluasi, dimana evaluasi kegiatan pengabdian ini dilihat 2 kali, yaitu evaluasi saat proses kegiatan dan evaluasi saat akhir kegiatan. Kriteria evaluasi proses dilihat dari pemahaman, keaktifn, keterampilan pada saat peserta menerima materi atau pelatihan dalam pembuatan media dan rancangan perangkat pembelajaran berbentuk film animasi menggunakan *toontastic 3D*. Selanjutnya untuk evaluasi akhir dilihat berdasarkan hasil kuesioner yang telah diisi oleh peserta pelatihan. Kuesioner tersebut berisi pemahaman dan motivasi peserta selama pelatihan dalam membuat media pembelajaran berbentuk film animasi dengan menggunakan aplikasi *toontastic 3D*.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan dengan judul “pelatihan pembuatan film animasi menggunakan aplikasi *toontastic 3D* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa dimasa pademi *covid-19* pada guru MGMP matematika SMP Kota dan Muaro Jambi”

telah dilaksanakan pada tanggal 10 September 2021, dimana peserta kegiatan dalam pengabdian ini adalah mitra SMP di Muaro Jambi sebanyak 35 peserta. Hasil pengabdian memperlihatkan antusiasme guru dalam mengikuti pelatihan pembuatan film animasi menggunakan aplikasi *toontastic 3D* untuk meningkatkan minat belajar siswa dimasa pandemi *covid-19*.

A. Pengabdian pada guru MGMP Matematika SMP Muaro Jambi

Pada kegiatan pelaksanaan pengabdian

pada guru MGMP Matematika SMP Muaro Jambi yang diikuti sebanyak 35 peserta, tim pengabdian membagi kegiatan dalam tiga tahap perencanaan yang dijelaskan sebagai berikut.

- a. **Tahap Pertama**, pemaparan materi pengenalan, pembuatan media pembelajaran berupa film animasi menggunakan aplikasi *toontastic 3D* untuk meningkatkan minat belajar siswa dimasa pandemi *covid-19* oleh tim pengabdian di MGMP Matematika SMP Muaro Jambi.



Gambar 1. Pemaparan materi pengenalan

- b. **Tahap Kedua**, diadakan tanya jawab seputar topik pembuatan media pembelajaran berupa film animasi

menggunakan aplikasi *toontastic 3D* dan bagaimana strategi efektifnya.



Gambar 2. Tanya jawab seputarn topik

c. **Tahap Ketiga**, peserta diberikan kesempatan untuk merancang desain awal membuat media pembelajaran

berupa film animasi menggunakan aplikasi toontastic 3D



Gambar 3. Peserta mencoba merancang

Setelah pelaksanaan kegiatan pengabdian, selanjutnya dilakukan evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan dengan memberikan angket minat kepada guru MGMP Matematika SMP Muaro Jambi

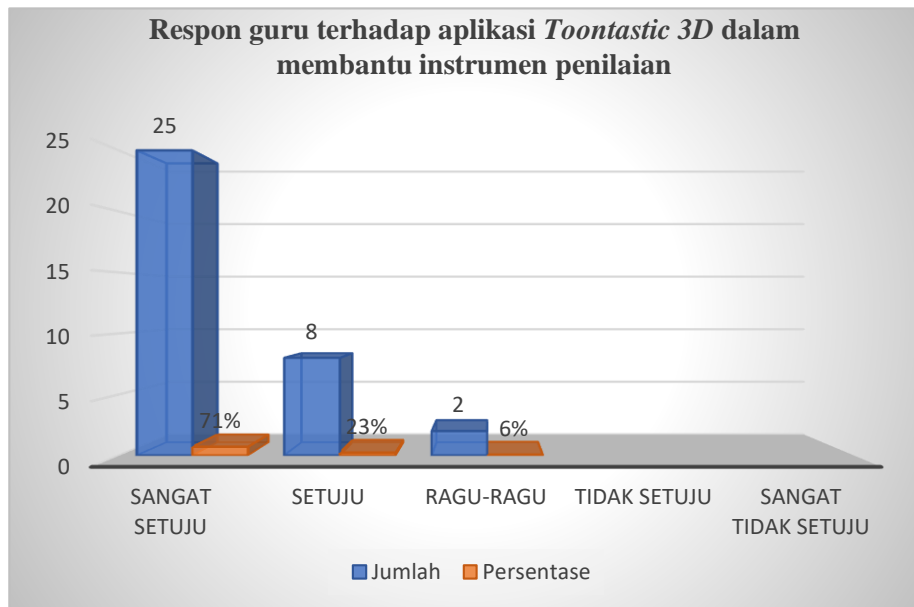
setelah mengikuti pelatihan pembuatan film animasi menggunakan aplikasi *Toontastic 3D*. Hasilnya dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Angket Motivasi (Respon) Guru Setelah Mengikuti Pelatihan

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		STS	T S	R G	S	SS
1.	Pelatihan film animasi pada aplikasi <i>Toontastic 3D</i> sangat membantu guru dalam mengajar selama pandemi <i>covid-19</i>			6%	23%	71%
2.	film animasi pada aplikasi <i>Toontastic 3D</i> mudah untuk diakses				14%	86%
3.	Pelatihan film animasi pada aplikasi <i>Toontastic 3D</i> dapat meningkatkan kompetensi guru dalam mengajar secara online			11%	17%	71%
4.	Pelatihan film animasi pada aplikasi <i>Toontastic 3D</i> berguna dalam membuat soal tes online			29%	14%	57%
5.	Pelatihan film animasi pada aplikasi <i>Toontastic 3D</i> membantu dalam perancangan instrumen penilaian yang lebih efektif			20%	29%	51%
6.	Pelatihan film animasi pada aplikasi <i>Toontastic 3D</i> menambah kemampuan (skill) guru dalam mengakses situs-situs pembelajaran yang efektif selama pandemi <i>covid-19</i>				9%	91%
7.	Pelatihan film animasi pada aplikasi <i>Toontastic 3D</i> menambah kemampuan guru dalam menggunakan teknologi dan mengakses internet				17%	83%
8.	Dengan adanya pelatihan film animasi pada aplikasi <i>Toontastic 3D</i> , meningkatkan minat untuk membuat pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif selama pandemi <i>covid 19</i>				23%	77%
9.	Kemampuan melaksanakan tugas meningkat setelah mengikuti pelatihan film animasi pada aplikasi <i>Toontastic 3D</i>				14%	86%
10.	Pelatihan film animasi pada aplikasi <i>Toontastic 3D</i> sangat efektif dan efisien, terutama selama pandemi <i>covid 19</i>			11%	14%	74%

Berdasarkan tabel 1 diatas mengenai respon terhadap motivasi guru setelah mengikuti pelatihan film animasi menggunakan aplikasi *Toontastic 3D* sebagian besar peserta pelatihan menyatakan sangat setuju. Respon ini

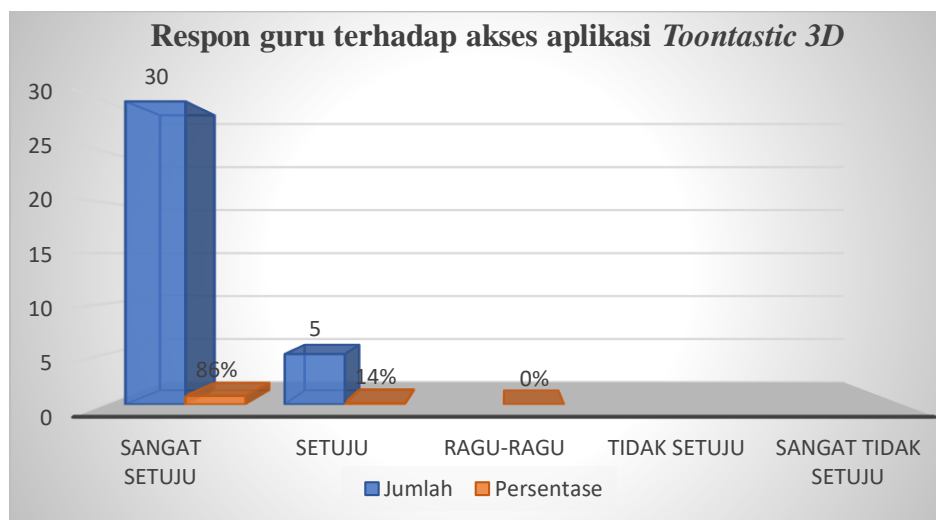
menunjukkan kepuasan serta memberikan motivasi yang baik dari peserta pelatihan dalam mengikuti pelatihan yang diberikan. Berikut respon guru yang ditunjukkan dengan gambar diagram batang dibawah ini.



Gambar 4. Respon guru terhadap aplikasi *Toontastic 3D* dalam membantu instrumen penilaian

Gambar 4 menunjukkan respon guru terhadap aplikasi *Toontastic 3D* yang diberikan dalam membantu guru saat

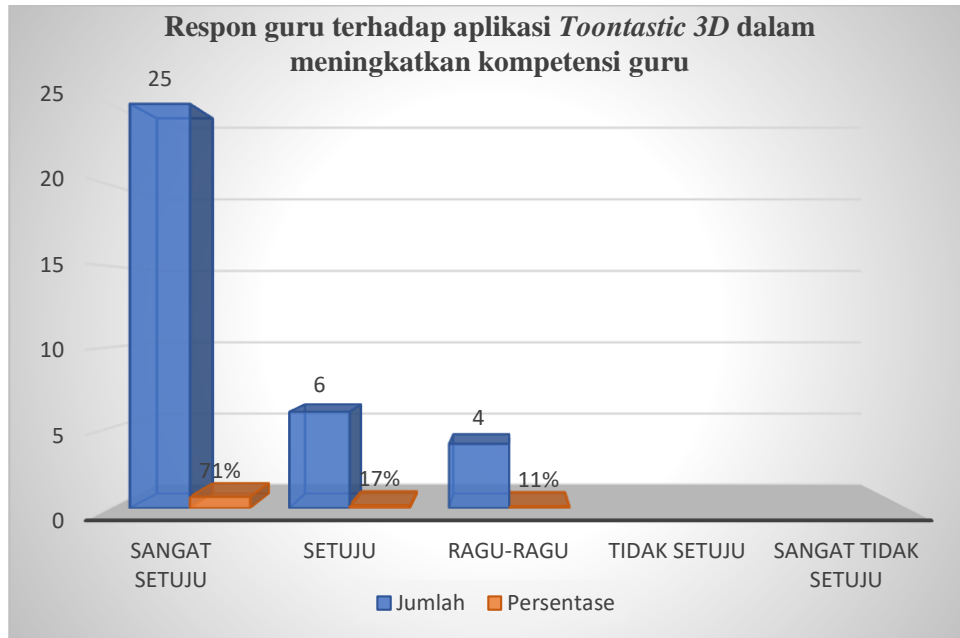
mengajar selama pandemi covid-19 dengan respon sebesar 71% Sangat setuju, 23% setuju dan 6% ragu-ragu.



Gambar 5. Respon guru terhadap akses aplikasi *Toontastic 3D*

Gambar 5 menunjukkan respon guru terhadap aplikasi *Toontastic 3D* yang diberikan mudah untuk diakses oleh guru

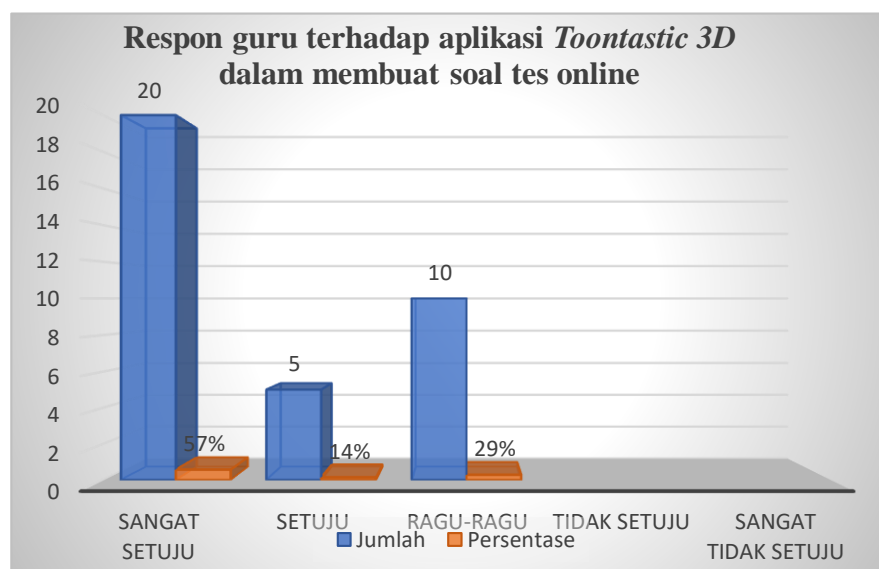
dengan respon sebesar 86% sangat setuju dan 14% setuju.



Gambar 6. Respon guru terhadap aplikasi *Toontastic 3D* dalam meningkatkan kompetensi guru

Gambar 6 menunjukkan respon guru terhadap aplikasi *Toontastic 3D* yang diberikan dapat meningkatkan kompetensi

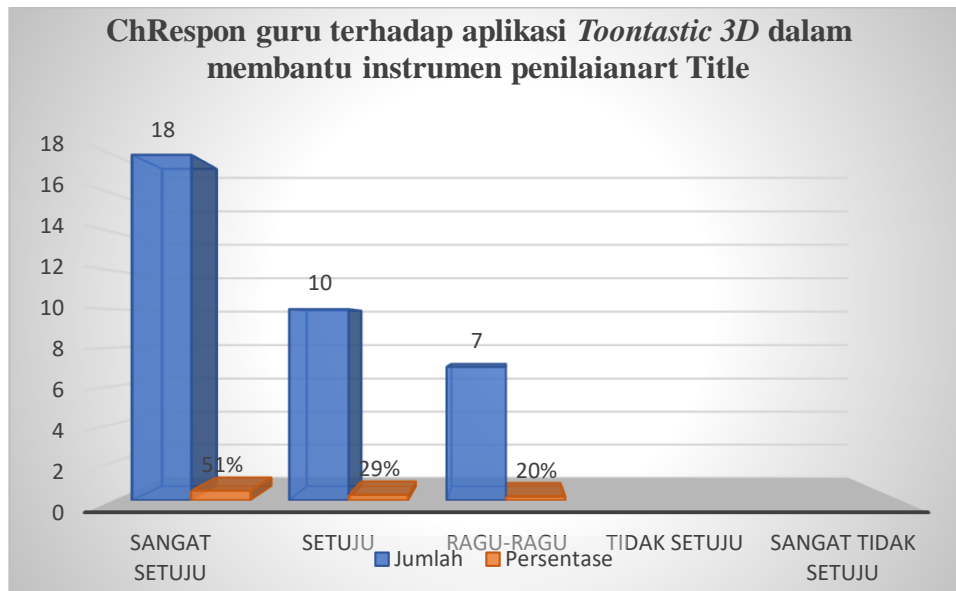
guru saat mengajar secara online dengan respon sebesar 11% Ragu-Ragu, 17% setuju dan 71% sangat setuju.



Gambar 7. Respon guru terhadap aplikasi *Toontastic 3D* dalam membuat soal tes online

Gambar 7 menunjukkan respon guru terhadap aplikasi *Toontastic 3D* yang diberikan berguna dalam pembuatan soal tes online selama masa pandemi covid-19

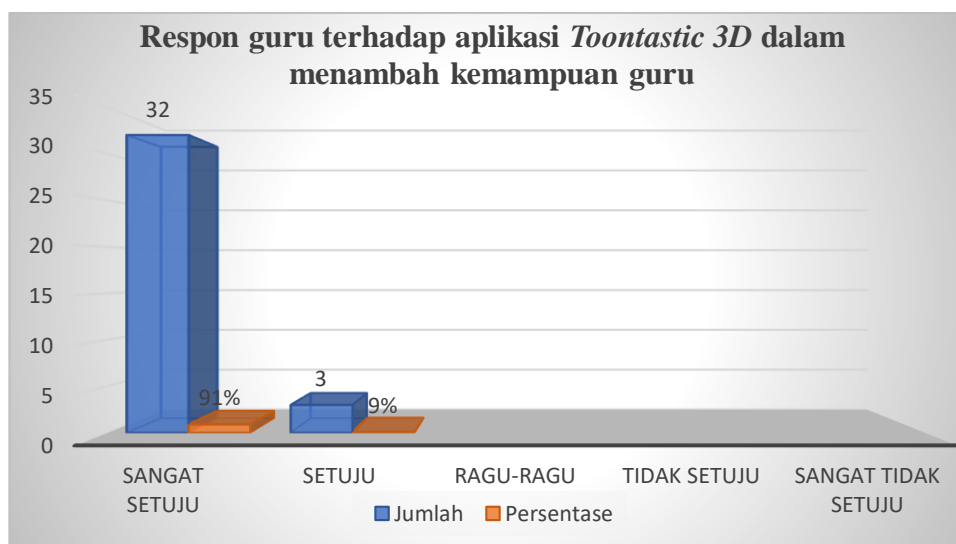
dengan respon sebesar 29% ragu-ragu, 14% setuju, dan 57% sangat setuju.



Gambar 8. Respon guru terhadap aplikasi *Toontastic 3D* dalam membantu instrumen penilaian

Gambar 8 menunjukkan respon guru terhadap aplikasi *Toontastic 3D* yang diberikan membantu guru dalam perancangan instrumen penilaian yang

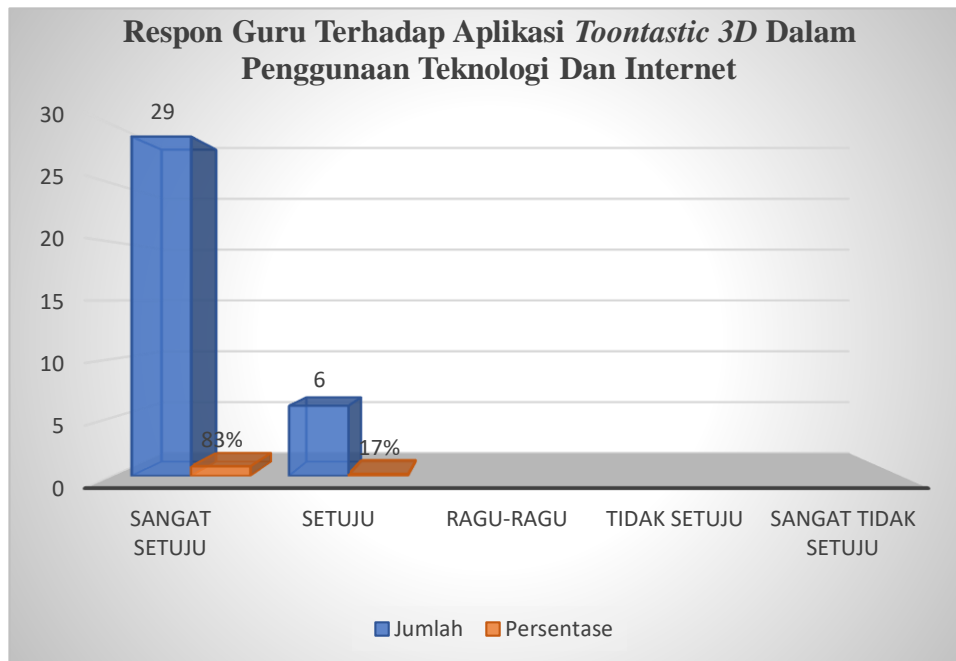
lebih efektif dengan respon sebesar 20% ragu-ragu, 29% setuju dan 51% sangat setuju



Gambar 9. Respon guru terhadap aplikasi *Toontastic 3D* dalam menambah kemampuan guru

Gambar 16 menunjukkan respon guru terhadap aplikasi *Toontastic 3D* yang diberikan dapat menambah kemampuan (skill) guru dalam mengakses situs-situs

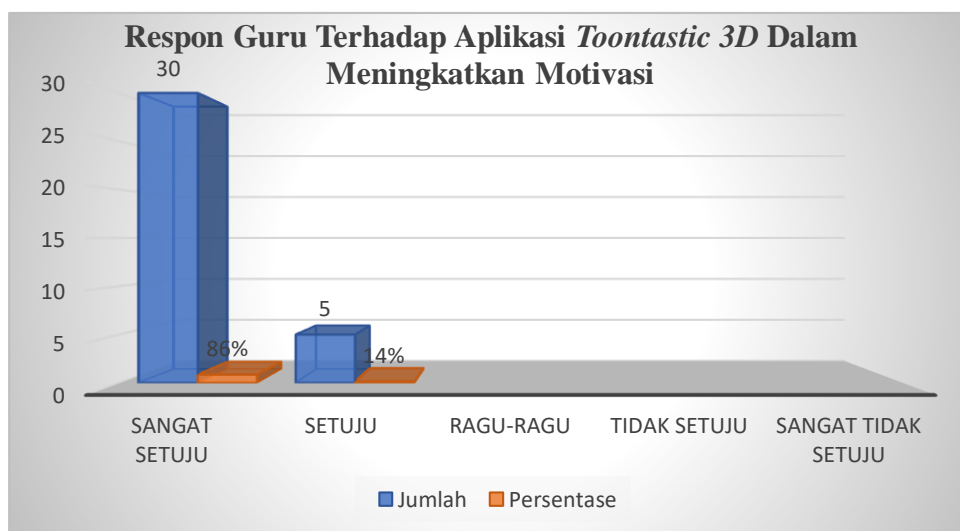
pembelajaran yang efektif selama pandemi *covid-19* dengan respon sebesar 9% setuju dan 91% sangat setuju.



Gambar 10. Respon Guru Terhadap Aplikasi *Toontastic 3D* Dalam Penggunaan Teknologi Dan Internet

Gambar 10 menunjukkan respon guru terhadap aplikasi *Toontastic 3D* yang diberikan dapat menambah kemampuan

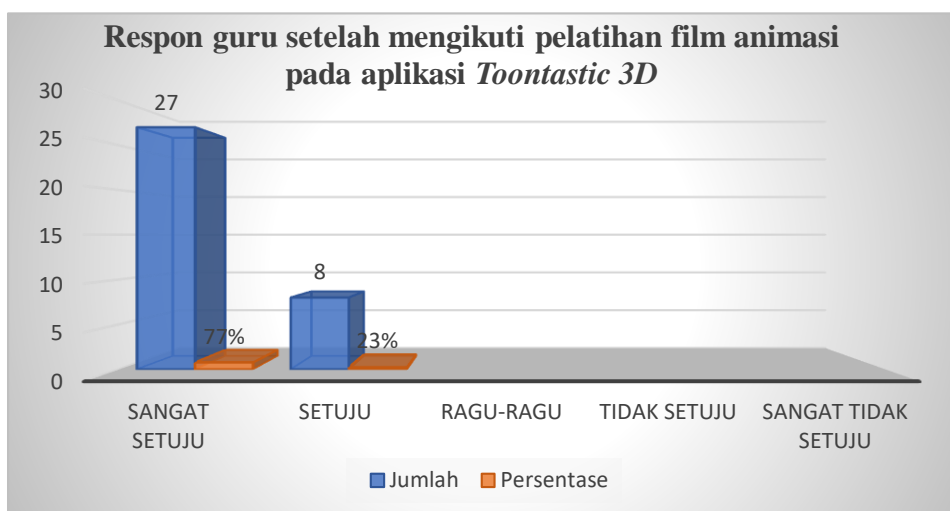
guru dalam menggunakan teknologi dan mengakses internet dengan respon sebesar 17% setuju dan 88% sangat setuju.



Gambar 11. Respon Guru Terhadap Aplikasi *Toontastic 3D* Dalam Meningkatkan Motivasi

Gambar 11 menunjukkan respon guru terhadap aplikasi *Toontastic 3D* yang diberikan dapat meningkatkan motivasi untuk membuat pembelajaran yang lebih

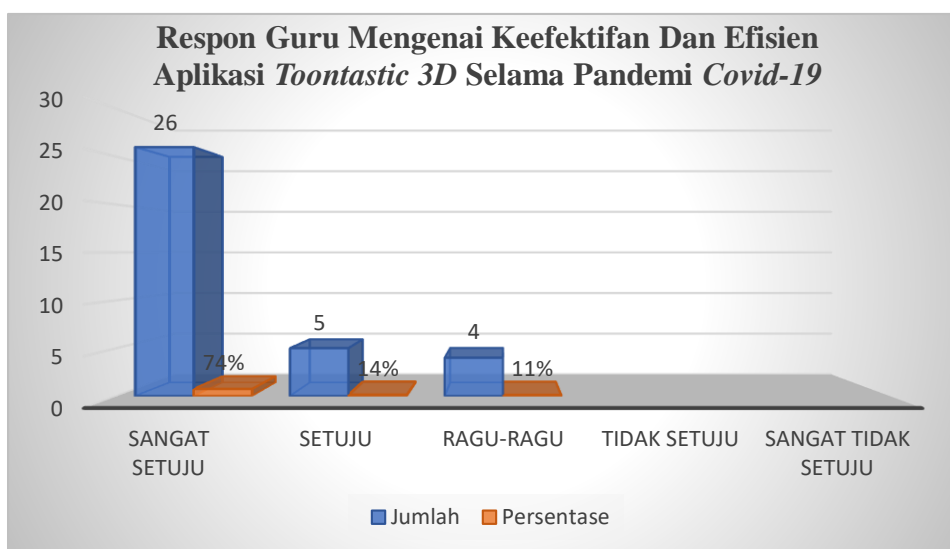
kreatif dan efektif selama pandemi *covid-19* dengan respon sebesar 14% setuju dan 86% sangat setuju.



Gambar 12. Respon Guru Setelah Mengikuti Pelatihan Film Animasi Pada Aplikasi *Toontastic 3D*

Gambar 12 menunjukkan respon guru terhadap pelatihan yang diberikan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam melaksanakan tugas setelah mengikuti

pelatihan film animasi pada aplikasi *Toontastic 3D* dengan respon sebesar 23% setuju, dan 77% sangat setuju



Gambar 13. Respon Guru Mengenai Keefektifan Dan Efisien Aplikasi *Toontastic 3D* Selama Pandemi *Covid-19*

Gambar 13 menunjukkan respon guru terhadap aplikasi *Toontastic 3D* yang diberikan dapat sangat efektif dan efisien terutama selama pandemi *covid 19* dengan respon sebesar 11% ragu-ragu, 14% setuju dan 74% sangat setuju. Kemudian selain angket motivasi

guru diberikan pula angket minat belajar siswa kepada 20 peserta untuk melihat respon siswa dalam penggunaan film animasi pada aplikasi *Toontastic 3D* dalam proses pembelajaran matematika. Dapat dilihat pada tabel 5.4 berikut:

Tabel 2. Hasil Angket Minat Belajar Siswa

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		STS	TS	RG	S	SS
1.	Saya memperhatikan setiap penjelasan materi yang diberikan dengan bantuan film animasi menggunakan aplikasi <i>toontastic 3D</i>				25%	75%
2.	Saya mencoba menyelesaikan latihan soal yang diberikan dengan bantuan film animasi menggunakan aplikasi <i>toontastic 3D</i>			15%	25%	60%
3.	Saya tidak pernah ingin mengerjakan soal latihan yang diberikan dengan bantuan film animasi menggunakan aplikasi <i>toontastic 3D</i>	50%	35%	15%		
4.	Jika ada soal yang tidak bisa saya kerjakan, maka saya akan bertanya kepada guru			10%	15%	75%
5.	Materi yang diberikan dengan bantuan film animasi menggunakan aplikasi <i>toontastic 3D</i> sangat sulit dipahami	25%	50%	25%		
6.	Saya mulai mengerti penjelasan materi yang diberikan dengan bantuan film animasi menggunakan aplikasi <i>toontastic 3D</i>				25%	75%
7.	Saya tertarik mengerjakan soal yang diberikan dengan bantuan film animasi menggunakan aplikasi <i>toontastic 3D</i>				10%	90%
8.	Jika tidak disuruh guru, saya tidak tertarik mengerjakan soal-soal yang diberikan dengan bantuan film animasi menggunakan aplikasi <i>toontastic 3D</i>	30%	65%	5%		
9.	Saya merasa malas setiap kali disuruh memperhatikan film animasi menggunakan aplikasi <i>toontastic 3D</i>	65%	35%			
10.	Saya merasa tidak bersemangat saat belajar dengan bantuan film animasi menggunakan aplikasi <i>toontastic 3D</i>	75%	25%			
11.	Saya hanya mau belajar matematika dengan bantuan film animasi menggunakan aplikasi <i>toontastic 3D</i> jika akan ujian			20%	40%	40%
12.	Saya mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal dengan bantuan film animasi menggunakan aplikasi <i>toontastic 3D</i>	70%	30%			
13.	Saya sangat bersemangat saat pembelajaran dengan bantuan film animasi menggunakan aplikasi <i>toontastic 3D</i>				20%	80%
14.	Saya merasa sedih jika pembelajaran tidak dengan bantuan film animasi menggunakan aplikasi <i>toontastic 03D</i>				45%	55%
15.	Saya sangat tertarik dengan tampilan film animasi menggunakan aplikasi <i>toontastic 3D</i> pada pembelajaran matematika				5%	95%

Berdasarkan tabel 2 diatas mengenai hasil angket minat belajar siswa setelah menjalani proses pembelajaran dengan menggunakan film animasi *Toontastic 3D*

sebagian besar peserta pelatihan menyatakan sangat setuju. Maka, pelatihan film animasi menggunakan aplikasi *Toontastic 3D* meningkatkan minat belajar

siswa dalam proses pembelajaran dimasa pandemi *Covid-19* ini.

Keterampilan guru dalam membuat dan merancang media pembelajaran berupa film animasi menggunakan aplikasi *toontastic 3D*. Setelah selesai pengabdian, peserta diwajibkan membuat media pembelajaran berupa film animasi menggunakan aplikasi *toontastic 3D* berdasarkan konsep materi pelatihan yang telah diberikan dan dikumpulkan 2 minggu setelah kegiatan dilakukan. Untuk pembelajaran matematika di MGMP Matematika SMP Muaro Jambi diperoleh hasil sebagai berikut :

- a. Guru mampu memahami konsep pembelajaran menggunakan media pembelajaran berupa film animasi *toontastic 3D*.
- b. Guru mampu menggunakan media pembelajaran berupa film animasi *toontastic 3D* dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa
- c. Guru mampu melaksanakan pembelajaran matematika dimasa pandemi covid-19 dengan menggunakan media pembelajaran berupa film animasi *toontastic 3D*

5. PENUTUP

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan mengenai pembuatan film animasi menggunakan aplikasi *toontastic 3D* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa dimasa pademi *covid-19* pada guru MGMP matematika SMP Muaro Jambi dapat disimpulkan yaitu: (1) Kegiatan pengabdian dapat menambah pengetahuan dan pengalaman guru dalam membuat media pembelajaran menarik dan kreatif dimasa pandemi *covid-19* untuk

meningkatkan minat belajar siswa, (2) Kegiatan pengabdian yang dilakukan mendapatkan tanggapan positif dari peserta serta peserta antusias dalam mengikuti pelatihan pembuatan film animasi menggunakan aplikasi *toontastic 3D* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa dimasa pademi *covid-19*. (3) Proses kegiatan pengabdian yang dilakukan sesuai dengan yang direncanakan serta dapat dikatakan tujuan dari kegiatan pengabdian tercapai dapat dilihat dengan antusias guru dalam pembuatan film animasi serta guru dapat melaksanakan pembelajaran matematika menggunakan film animasi *toontastic 3D* dengan efektif dan meningkatkan minat belajar siswa dimasa pandemi *covid-19*.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Awalia, I, Pamungkas, S, dan Trian p., 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. DOI: <http://dx.doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>
- Ponza, Putu Jerry Radita, dkk. 2018. "Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar". *Jurnal Jurusan Teknologi Pendidikan Edisi Tahun 2018 Vol. 9 No. 2*
- Ricardo, dan Meilani, R. I. 2017. Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal*

DOI: <https://doi.org/10.21009/sarwahita.162.02>

P-ISSN: 0216-7484

E-ISSN: 2597-8926

Pendidikan Manajemen Perkantoran.

Vol.I. No 1

Rinaldi, A. A., Daryati and Arthur, R. (2017) 'Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual untuk Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan', *Jurnal PenSil*, 6(1). [doi:10.21009/jpensil.v6i1.7231](https://doi.org/10.21009/jpensil.v6i1.7231)

Saputra, eka Putu., Nyiman Piarsa, Gusty made arya sasmita. 2015. *Rancang*

Bangun Film Animasi 3D Kisah I Rajapala. Jurnal Sprektum.2(4):14-19

Yunita, R, dan Hanifah, U.,2020. Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID-19.*dukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 2 Nomor 3 Tahun 2020*