

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS POWTOON
TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI SISWA KELAS VIII MTS AL
QODIRIYAH**

Sonia Sandiani¹, Nandang Rukanda², Tuti Alawiyah³

¹soniasandiani.24@gmail.com , ²nandangrukanda@ikipsiliwangi.ac.id³ tuti-
alawiyah@ikipsiliwangi.ac.id,

Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Ilmu Pendidikan
IKIP Siliwangi

Abstract

This research aimed to discover the appropriateness of powtoon-based animation video media on the MTS Alqodiriyah students' confidence, who are in adolescence according to their age; this era is crucial for the teenagers to develop their confidence. The research and development technique was employed in this study (RnD). The participants in this study were 7 eighth-grade MTS Alqodiriyah students. The validity product test was conducted by product experts, material experts, school practitioners, and students' responses on the powtoon-based animation video media. The research's findings indicated that the creation of animated video media based on Powtoon obtained 96% of the results indicating that the product is appropriate and falls under the proper category, making it useful for the implementation of guidance and counseling services.

Keywords: Confidence, Animated Videos, Powtoon

Abstrak

Maksud dari studi ini ialah guna menemukan film kartun berbasis Powtoon tentang rasa percaya diri siswa Mts Alqodiriyah yang menurut usianya masih remaja. Pada tahap remaja ini, sangat penting bagi remaja untuk memperoleh kepercayaan diri. Penelitian dan pengembangan (RnD) teknik yang digunakan dalam pekerjaan ini. Tujuh siswa MTs Alqodiriyah kelas VIII menjadi subjek penelitian. Validitas produk dievaluasi menggunakan ahli produk, ahli materi pelajaran, aktivitas kelas, dan tanggapan siswa terhadap konten video animasi yang dibuat menggunakan Powtoon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 96% responden menilai pengembangan media video animasi berbasis Powtoon sangat praktis, menunjukkan bahwa produk tersebut dapat digunakan untuk memberikan layanan saran dan konseling.

Kata Kunci: Kepercayaan Diri, Video Animasi, Powtoon

PENDAHULUAN

Salah satu faktor kunci keberhasilan suatu negara adalah pendidikan. Tingkat pendidikan sumber daya manusia yang ingin diberikan oleh suatu negara selalu merupakan indikator keberhasilan yang baik. Menurut Pasal 1 UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003, mendefinisikan pendidikan sebagai berikut “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Pendidikan dapat diperoleh dalam berbagai pengaturan, termasuk rumah dan ruang kelas. Pada hakekatnya, pendidikan di sekolah berfungsi sebagai salah satu saluran utama untuk mengajar dan menciptakan manusia yang berkualitas. Siswa dapat menerima pendidikan dalam lingkungan yang dirancang untuk membantu mereka mewujudkan potensi penuh mereka, termasuk kegiatan di dalam kelas dan di luar jam kerja. Kedua kegiatan ini saling melengkapi dan dapat membantu siswa mencapai potensi penuh mereka. Setiap anak yang bersekolah memiliki masa lalu yang unik, termasuk bagaimana dia berperilaku, bagaimana dia bertindak, dan bagaimana kesehatan mental dan fisiknya memengaruhi dirinya. Akibatnya, beberapa siswa berjuang untuk menyesuaikan diri dengan rekan-rekan mereka dan belajar karena mereka kurang percaya diri atau kompetensi. Khususnya pada anak-anak Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang berdasarkan usianya masih remaja. Pengembangan rasa percaya diri pada remaja merupakan hal yang krusial saat ini.

Percaya diri menurut Lauster (2012) adalah sikap atau keyakinan pada bakatnya sendiri, sehingga saat melakukannya, seseorang tidak terlalu cemas, merasa bebas untuk bertindak sesuka hati dan bertanggung jawab atas tindakannya, dan sopan saat berhubungan dengan orang lain. Mereka didorong untuk berhasil dan sadar akan aset dan keterbatasan mereka sendiri. Belajar bagaimana bereaksi terhadap rangsangan lingkungan yang beragam melalui keterlibatan dengan lingkungan adalah proses yang membantu seseorang mengembangkan kepercayaan diri.

Percaya diri, menurut Bandura (Heris Hendriana, 2014), adalah keyakinan bahwa seseorang dapat menggabungkan dan menggerakkan Mewujudkan motivasi dan semua sumber daya penting ke dalam tindakan yang konsisten dengan apa yang harus

dilakukan dengan memobilisasi mereka (frasa Bandura). dilakukan atau sesuai permintaan. Kewajiban. Menurut Hakim (Fatimah 2015), orang bisa sukses jika memiliki keyakinan pada diri sendiri, karena orang dapat bertindak berdasarkan kemampuan mereka ketika mereka memiliki kepercayaan diri. Remaja dengan harga diri yang buruk tidak akan tampil dengan baik karena keterampilan mereka tidak memadai tanpa kepercayaan diri untuk mengambil tindakan.

Menurut Lauster (2012), ada dua komponen utama dari kepercayaan diri: pertama, kepercayaan diri dan kemampuan, yang merupakan sikap seseorang yang memungkinkan dia untuk menganggap sesuatu dengan serius. Yang kedua adalah optimisme, yaitu pola pikir yang memungkinkan seseorang memiliki pendapat yang baik tentang dirinya dan kemampuannya sehingga pikiran yang menguntungkan diproyeksikan ke dirinya. Ketiga, objektif, di mana individu percaya diri dapat melihat secara luas berdasarkan fakta, tidak pada dirinya sendiri, melainkan dengan kebenaran yang sebenarnya. Keempat, mengambil tanggung jawab atas tindakan seseorang dan akibat yang terkait, baik positif maupun negatif, membutuhkan keyakinan diri. Kelima, realistis dan logis, dimana orang yang percaya diri dapat menelaah masalah dan kejadian sesuai dengan kenyataan dan penalaran yang logis. Menurut De Angelis (Fenty Zahara, 2018), perilaku, emosional, dan spiritual ialah tiga kategori kepercayaan diri.

Menurut Santrock (Rini Aristiani, 2016), menyentuh atau memutuskan kontak fisik secara tidak pantas adalah tanda-tanda awal perilaku buruk dari orang yang kurang percaya diri. Kedua, secara verbal merendahkan diri sendiri dan meremehkan diri sendiri. Ketiga, menggunakan nada suara yang datar atau berbicara terlalu keras dan tiba-tiba. Keempat, hindari berbagi pendapat, terutama saat diminta. Lauster (Muhid, 2013) menyebutkan beberapa di antaranya sebagai karakteristik seseorang dengan tingkat kepercayaan diri yang tinggi, antara lain pendekatan aktif terhadap tujuan, tingkat toleransi yang tinggi, optimisme, preferensi untuk kreativitas, tanggung jawab, kemampuan untuk menyelesaikan tugas. baik, keterbukaan terhadap pengalaman baru, dan keberanian. mampu mengatasi rintangan, memprediksi masa depan, memupuk dorongan, dan mengambil inisiatif.

Di MTs Alqodiriyah, guru BK diberikan kesempatan untuk memberikan layanan bimbingan dengan jadwal masuk kelas satu minggu sekali. Terkadang guru BK memberikan layanan individual dan bimbingan kelompok melalui metode ceramah

kepada siswa untuk memberikan pemahaman terhadap masalah yang dihadapi oleh siswa tersebut termasuk masalah mengenai kepercayaan diri. Tetapi untuk siswa seperti saat ini, ketika hanya diberikan layanan dengan menggunakan metode ceramah saja, siswa akan merasa bosan dan jenuh sehingga membuat layanan bimbingan pun menjadi membosankan bagi siswa. Oleh karena itu, agar siswa menjadi fokus terhadap layanan yang diberikan oleh guru BK, maka guru BK bisa memberikan layanan yang berbeda serta menarik dan tidak membosankan, yaitu menggunakan media video animasi berbasis powtoon.

Menurut Sukiyasa & Sukoco (Deliviana, 2017), penggambaran materi pelajaran yang disajikan dalam grafik animasi juga lebih menarik dan signifikan, serta lebih mudah diterima dan dipahami serta lebih siap untuk menginspirasi siswa. Salah satu alat populer untuk membuat video animasi yang digunakan dalam materi pendidikan modern adalah program Powtoon. Siapa pun dapat menggunakan Powtoon, alat produksi presentasi online yang mencakup komponen animasi yang sangat indah termasuk animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih cerah selain pengaturan garis waktu yang sangat mendasar. Ini termasuk instruktur dan siswa. Kholilurrohmi (Deliviana 2017).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Syaiful Arif & Amalia Nur Muthoharah (2021), hasil uji produk dari angket siswa pada media Powtoon, format audio visual ini sangat bermanfaat., serta memberikan dampak kemudahan bagi peserta didik dalam menggunakan media powtoon. Penggunaan aplikasi Powtoon dalam proses pendidikan dapat membantu siswa belajar dan menimba ilmu. Jadi simpulan dari penelitian ini bahwa media video powtoon layak di implementasikan, membantu memudahkan pemahaman dan meningkatkan kemampuan representasi peserta didik.

Guru mata pelajaran dapat menggunakan konten video animasi yang dibuat dengan Powtoon, guru bk maupun peserta didik untuk dijadikan bahan pembelajaran yang tidak monoton, sehingga dapat membuat siswa lebih tertarik lagi guna menuntut ilmu. Maka tu, guna meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VIII MTs Alqodiriyah peneliti tertarik untuk mengembangkan video animasi berbasis powtoon. Isi dari video animasi yang dikembangkan berupa kartun yang bertujuan untuk menarik ketertarikan siswa dalam melakukan layanan serta materi dan angket mengenai pemahaman tentang kepercayaan diri. Angket diberikan sebelum dan setelah siswa mendapatkan layanan,

tujuannya agar siswa mendapatkan hasil jawaban dari dirinya sendiri mengenai kepercayaan dirinya.

METODE

Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian dan pengembangan. R&D adalah jenis penelitian yang menciptakan barang, bukan hanya menguji teori. Pemahaman ini konsisten dengan ide Creswellian (Sa'adah, 2020) dimana peneliti tidak hanya berkuat pada data, karena data mungkin tidak relevan dengan fakta sehingga harus ada analisis. Dengan menganalisis, peneliti akan memperoleh data yang relevan dengan fakta. Karena metode penelitian dan pengembangan tidak mementingkan teori hasil dan temuan. Namun penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk. Subjek dalam penelitian ini adalah 7 siswa kelas VIII untuk uji terbatas. Dalam menentukan validitasnya maka produk penelitian ini dilakukan validasi oleh ahli produk, ahli materi dan praktisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dari analisis menggunakan Software Microsoft Excel 2016, tabel berikut adalah validasi oleh praktisi BK di sekolah dengan persentase 96% dan hasil tanggapan siswa tentang media video animasi berbasis powtoon dengan persentase 85%. Temuan penelitian menunjukkan bahwa item yang tercantum dalam draf produk untuk membuat media video animasi berbasis Powtoon disetujui untuk digunakan.

Tabel 1. Hasil Deskriptif Uji Kelayakan Produk Oleh Praktisi Berdasarkan Aspek Berdasarkan Aspek

No	Aspek	Persentase	Kriteria
1	Isi materi	100%	SANGAT LAYAK
2	Penggunaan Bahasa	95%	SANGAT LAYAK
3	Kelayakan penyajian	93%	SANGAT LAYAK
Rata-rata		96%	SANGAT LAYAK

Tabel 2. Hasil Respon Siswa Tentang Media Video Animasi Berbasis Powtoon

No	Aspek	Persentase	Kriteria
1	Penyajian	87%	SANGAT LAYAK
2	Suara dan teks	82%	SANGAT LAYAK
3	Isi Materi	87%	SANGAT LAYAK
4	Efektivitas Media	85%	SANGAT LAYAK
Rata-rata		85%	SANGAT LAYAK

Tabel 3. Hasil Uji Terbatas Media Pada Pretest dan Posttest

PAIRED SAMPLES STATISTICS

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Kepercayaan Diri (Pretest)	92.57	7	6.188	2.339
	Kepercayaan Diri (Posttestt)	121.14	7	1.574	.595

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Kepercayaan Diri (Pretest) - Kepercayaan Diri (Posttestt)	-28.571	6.554	2.477	-34.633	-22.510	-11.534	6	.000

Berdasarkan hasil Paired Sample T Test, terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai pretest dan posttest, dengan nilai Sig. dari 0,000, yang sama dengan Sig. 0,05. Selain itu, ini menunjukkan seberapa banyak uji coba media telah memengaruhi kepercayaan diri. Berdasarkan data tersebut, nilai tipikal pretest adalah 92,57, sedangkan nilai tipikal posttest adalah 121,14.

Pembahasan

Para peneliti membuat film animasi Powtoon untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa. Menurut Bandura (Urip et al., 2014), keyakinan bahwa seseorang bisa bertindak melalui cara yang diperlukan untuk mencapai tujuan yang diinginkan ialah kepercayaan diri. Media video animasi dikembangkan untuk memfasilitasi siswa agar dapat memudahkan dalam memahami setiap topik yang disampaikan. Proses pemberian media video animasi menjadi kondusif karena siswa hanya tertuju dan fokus pada media

video animasi yang diberikan, dengan begitu siswa menjadi termotivasi terhadap kepercayaan dirinya, yang pada akhirnya akan terpengaruh pada keyakinan dan kemampuan yang dimilikinya.

Media video animasi berbasis Powtoon dikatakan valid dan dapat diuji berdasarkan data hasil pengujian ahli materi; prosentase hasil dari ahli materi adalah 96% dari nilai maksimal 100%. Pakar materi memberikan penilaian 96% pada komponen materi kepercayaan diri yang berada pada tingkat sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa produk tersebut sesuai dengan ciri-ciri percaya diri. Hal ini sejalan dengan penegasan Hakim (Rahayu, 2013) bahwa tingkat kepercayaan diri seseorang menentukan seberapa mampu dia mencapai berbagai tujuan hidup. Video kartun berbasis Powtoon ini menurut analisis media memiliki kategori sangat terhormat dengan proporsi 95%. Temuan tersebut dinilai cukup baik untuk dilakukan uji kelayakan dan dapat dibagikan kepada siswa yang kurang percaya diri.

Berdasarkan hasil uji kelayakan video animasi berbasis Powtoon terhadap kepercayaan diri, produk dapat dikatakan praktis. Hal ini karena 7 anak kelas VIII diberikan proses uji tuntas, dan temuan menunjukkan bahwa 85% dari mereka lulus. Proses belajar mengajar akan berjalan dengan sukses dan efisien jika didukung dengan ketersediaan media pendukung, menurut Arsyad (2011). Agar potensi siswa dapat terwujud sepenuhnya, media dan teknik pembelajaran yang dinamis, suportif, dan dialogis mutlak diperlukan.

Hal ini disebabkan karena ketika dilengkapi dengan berbagai media atau sarana prasarana yang mendukung berlangsungnya proses engagement, potensi siswa akan lebih tergugah. Sedangkan instruktur BK MTs Alqodiriyah dapat menyatakan bahwa data uji kelayakan media video animasi berbasis Powtoon terhadap kepercayaan diri siswa layak dengan kategori skor 96%.

Sebelum diberikannya media video animasi siswa diberikan angket pretest terlebih dahulu setelah itu siswa kembali diberikan angket posttest dengan pernyataan yang sama dan menghasilkan data bahwa siswa mengalami peningkatan terhadap kepercayaan diri, data tersebut diperoleh dari hasil perhitungan skor pretest dan posttest menggunakan software SPSS 25, Uji Paired Sample T Test menunjukkan bahwa media video animasi berbasis Powtoon dapat mempengaruhi rasa percaya diri siswa karena rata-rata nilai pretest adalah 92,57 dan rata-rata nilai posttest adalah 121,14

SIMPULAN

Pembuatan video animasi menggunakan Powtoon yang berfokus pada rasa percaya diri siswa kelas VIII dipandang sangat praktis untuk digunakan, membantu pembelajaran siswa dan meningkatkan rasa percaya diri. Media video animasi berbasis Powtoon ini menawarkan kepada guru BK cara untuk mengatasi kendala dan kesulitan yang dirasakan dalam menawarkan layanan konseling di MTs Alqodiriyah.

REFERENSI

- Arif, s., & Muthoharah, N, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon dalam Meningkatkan Kemampuan Representasi IPA di Tengah Pandemi Covid 19. *Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA*.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Deliviana, E. 2017. "Aplikasi Powtoon sebagai Media Pembelajaran: Manfaat dan Problematikanya". Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Fatimah, D. 2015. Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Mengembangkan Kepercayaan Diri Siswa. Prodi Bimbingan dan Konseling, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, Indonesia.
- Hendriana, H. 2014. *Membangun Kepercayaan Diri Siswa Melalui Pembelajaran Matematika Humanis*. Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan Siliwangi, Bandung.
- Lauster. (2012). *Tes Kepribadian (terjemahan D. H. Gulo)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukiyasa, K., & Sukoco. (2013). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif, *Jurnal Pendidikan Vokasi*. Yogyakarta : Univ. Negeri Yogyakarta.
- Urip, Nely, I, M. 2014. *Studi Terhadap Pola Asuh Orang Tua, Kecemasan, dan Kepercayaan Diri*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Zahara, F. 2018. Hubungan Antara Kepercayaan Diri Dengan Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Universitas Potensi Utama Medan. *Kognisi Jurnal*, Vol. 2 No. 2.