inovasi oaru sepert, media teknologi, sehingga perkemba

dampak terhadap sistem pendidikan di Indonesia yang m, pembelajaran tradisional ke sistem pembelajaran media te teknologi semakin pesat pada masa peralihan gener sebagaimana dikatakan oleh Igrea Siswanto bahwa, "Deng; komplet dan dan canggih seperti: komputer, laptop, perangkat elektronik lainnya yang secara langsung ataupu berpengaruh terhadap perkembangan perilakuh dan generasi Y sangat berbeda dengan generasi yang sebelun generasi tersebut sangat bergantung terhadap teknologi.

Sesuai dengan perkembangan zaman, teknologi tel hidup dan pendidikan saat ini. Sebagaimana Tety Nur Bayi Z (yang lahir dalam rentang tahun 1995 hingga \*a^un peralihan generasi Y dengan teknologi yang semak n ben pola pikir serba instan

pengetahuan dan teknologi yang berperan dalam dunia pendidikan adalah pemanfaatan animasi pada media pembelajaran PowerPoint dengan hal ini, maka dalam pendidikan perlu untuk melihat peluang dalam memanfaatkan animasi pada media pembelajaran PowerPoint sesuai dengan zamannya.

Sebagaimana dikatakan oleh Igrea Siswanto bahwa, "Dengan adanya teknologi digital, para guru Pendidikan Agama Kristen saat ini dapat memanfaatkannya untuk menggali ide-ide dan meningkatkan kreativitas untuk menyuarakan kebenaran Pirman Tuhan bagi pembelajaran anak."[[1]](#footnote-2) [[2]](#footnote-3). Dengan pembelajaran yang inovatif dan kreatif, maka dalam proses pembelajaran akan lebih menarik minat belajar siswa. Untuk itu pemanfaatan animasi pada media pembelajaran ini harus disesuaikan dengan tuntutan kebutuhan pendidikan dan perkembangan zaman.

Menurut J. Sumardianta, "Menjadi seorang guru dituntut untuk terus berubah dan belajar, karena guru yang tidak berani berinovasi pasti akan terseret gempuran banjir teknologi informasi."[[3]](#footnote-4) Sebagai guru agama perluh memfasilitasi dan membimbing agar peserta didik dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan zamannya dan dapat memanfaatkan kehadiran teknologi secara tepat dan benar. Dengan melihat kemajuan teknologi saat ini, seorang guru harus mampu mengikuti perkembangan zaman dalam dunia pendidikan, supaya guru lebih mudah dalam melaksanakan proses pembelajaran salah satunya menggunakan media seperti:

melalui laptop, handphone, proyektor dan semacamnya.

Dengan melihat keadaan proses belajar mengajar siswa di SMP Negeri 3 Mengkendek, dimana dalam kegiatan proses pembelajaran khususnya mata pelajaran Agama Kristen kelas VIII B, cenderung melaksanakan pembelajaran yang hanya disertai dengan media spidol, papan tulis dan buku cetak. Dalam metode dan strategi mengajar, guru kurang bervariasi dan kurang melibatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar. Guru hanya berfokus pada model pembelajaran cerama dan bercerita, sehingga sebagian siswa memilih untuk main handphone pada saat proses belajar karena merasa jenuh, bosan dan ngantuk saat guru menjelaskan pelajaran agama. Adapun suatu fasilitas yang baik, yaitu terdapatnya proyektor dalam sekolah tersebut sehingga dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, salah satunya pemanfaatan animasi pada media pembelajaran PowerPoint yang dapat diterapkan dalam kelas tersebut. Perlu di ketahui bahwa siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) lebih minat terhadap hal-hal yang menarik perhatian pada saat proses belajar mengajar yang kreatif, lebih tertarik pada hal-hal yang mereka lihat dan lebih minat terhadap penggunaan media teknologi di zaman sekarang ini.

Pemanfaatan animasi pada media pembelajaran PowerPoint membutuhkan kreativitas dalam membuat model materi yang ingin dipresentasikan dalam pembelajaran sehingga materi yang disampaikan lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Tetapi kadang guru tidak menerapkan dalam suatu

kreativitas dalam mendesain animasi pada media PowerPoint.

Dengan melihat permasalahan diatas maka penulis memiliki pemikiran bahwa perkembangan teknologi harus dimanfaatkan secara maksimal didalam dunia pendidikan dengan tujuan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Salah satunya yaitu dengan menguraikan cara pemanfaatan Animasi pada Media Pembelajaran PowerPoint Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar PAK Siswa Kelas VIII B di SMP Negeri 3 Mengkendek.

1. Fokus Permasalahan

Mengingat terbatasnya waktu dan tenaga, yang menjadi fokus permasalahan dalam masalah ini adalah menguraikan cara pemanfaatan animasi pada media pembelajaran PoiuerPoint dalam upaya meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Kristen siswa kelas VTIIB di SMP Negeri 3 Mengkendek.

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus masalah tersebut, maka yang menjadi rumusan masalah adalah bagaimana cara memanfaatkan animasi pada media pembelajaran PowerPoint dalam upaya meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Kristen siswa kelas VIII b di SMP Negeri 3 Mengkendek?

1. Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, yang menjadi tujuan penulisan ini adalah untuk menguraikan cara pemanfaatan animasi pada media pembelajaran PowerPoint dalam upaya meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Kristen siswa kelas VIII b di SMP Negeri 3 Mengkendek.

Manfaat bagi Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Toraja:

1. Sebagai referensi bagi mahasiswa Institut Agama Kristen Negeri Toraja yang hendak melakukan penelitian mengenai pemanfaatan £ pada media pembelajaran PozoerPoint
2. Setelah melakukan penelitian ini, dapat meningkatkan 1 pembelajaran khususnya mata kuliah Teknologi Media Pemb\* Pendidikan Agama Kristen (TMPPAK).

2. Manfaat Praktis

1. Manfaat bagi peneliti

Mendapatkan pengalaman dalam pemanfaatan animasi pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

1. Manfaat bagi peserta didik

Mendorong semangat dan minat belajar peserta didik.

1. Manfaat bagi Guru

Dapat memberikan pemahaman dan keterampilan dalam pema animasi media pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Penulisan tersebut akan disusun dengan sistematikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN: Dalam bab ini penulis akan membahas mengenai latar belakang masalah, fokus permasalahan, rumusan masalah, tujuan penulisan, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA: Dalam bab ini akan diuraikan tentang hakikat media pembelajaran yang terdiri dari pengertian media, pengertian pembelajaran pengertian media pembelajaran, peran media pembelajaran, manfaat media pembelajaran dan tujuan media pembelajaran, bagian yang kedua tentang hakikat animasi pada media pembelajaran PowerPoint yang terdiri dari pengertian animasi, pengertian media pembelajaran PowerPoint, manfaat animasi pada media pembelajaran PowerPoint, pemanfaatan animasi pada media pembelajaran PowerPoint, kelemahan dan kelebihan animasi pada media pembelajaran PowerPoint. Bagian yang ketiga membahas tentang hakikat minat belajar yang terdiri dari pengertian minat, pengertian minat belajar dan langkah-langkah meningkatkan minat belajar, kemudian membahas tentang landasan Alkitabiah mengenai media pembelajaran, kerangka berpikir, penelitian terdahulu dan hipotesa tindakan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN: Dalam bab ini akan diuraikan setting penelitian yang terdiri dari tempat penelitian dan subjek penelitian, waktu penelitian dan siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

instrumen yang digunakan, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan indikator keberhasilan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN: Dalam bab ini akan diuraikan

penjelasan persiklus, analisis data dan pembahasan siklus. PENUTUP: Dalam bagian ini akan diuraikan kesimpulan dan saran.

BAB V

1. Tety Nur Bayti dan Desi Ariani, Gagasan Mile/iial dan Generasi Z untuk Indonesia Emas 2045 (Nusa fiimur: Fiona Publishing, 2020), 223. [↑](#footnote-ref-2)
2. Siswanto, Multimedia, Teknologi Penunjang PAK dan Sekolah Minggu, 1. [↑](#footnote-ref-3)
3. i i c -j:~lAr^u.... ^ : j a ,¥ i —~ ^ — [↑](#footnote-ref-4)