

## PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMAKER TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS XII DI SMA NEGERI 3 PANGKEP

<sup>1</sup>Maulidiyah Azizah Rahmah, <sup>2</sup>Muh Dede Fausan, <sup>3</sup>Nasir, <sup>4</sup>Hawaida

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Makassar

<sup>3</sup>SMAN 3 Pangkep

Korespondensi Penulis: [maulidiyahazizahrahma31@gmail.com](mailto:maulidiyahazizahrahma31@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian tersebut memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Animaker terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas XII di SMA Negeri 3 Pangkep. Dasar penelitian ini adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar masih sangat minim sehingga menyebabkan siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang sifatnya ceramah sehingga memengaruhi nilai siswa yang sebagian besar masih berada dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Penggunaan metode pada penelitian dengan metode *pre eksperimen* dengan jenis desain berupa *one group pretest-posttest design*. Pada populasi penelitian terdiri 5 kelas berjumlah 196 siswa dan teknik pengambilan sampel menggunakan *Simple Random Sampling* (Sampel Acak Sederhana) maka sampel yang diambil adalah kelas XII IPS 1 dengan jumlah 20 siswa. Jenis instrumen berupa wawancara dan tes. Analisis data dengan teknik analisis yaitu statistik memakai SPSS 24.00 dalam tes validitas, tes reliabilitas, tes normalitas, penggunaan rumus uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*, dan uji *t*. Berdasarkan tes media animaker terdapat pengaruh yang signifikan dengan  $f_{tabel} > f_{hitung}$  yaitu  $0,013 < 0,05$  bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang menunjukkan penerapan serta penggunaan atau implikasi media pembelajaran animaker memberikan peningkatan dalam hasil belajar Bahasa Inggris siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa media Animaker cukup berpengaruh dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas XII SMA Negeri 3 Pangkep.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Animaker, Hasil Belajar

### Abstract

The purpose of this scientific article is to know the influence of Animaker-based learning media towards students' learning result in English subject of 12th grade students at SMAN 3 Pangkep. The basis of this research is that the learning media used by teachers in the teaching and learning process are still minimal, causing students to feel bored with lectures that affect student scores, most of which are still below the minimum completeness criteria (KKM). "Pre-experiment design method is being used in this article with one group pretest-posttest. The research population consists of 5 classes with 196 students overall and Simple Random Sampling (Sampel Acak Sederhana) is the sampling technique that is being used so the sample that is being taken is class XII IPS I with 20 students of the class. Types of instruments in the form of observation and tests. Data analysis with analysis technique is statistics by using SPSS 24.0 for validity test, reliability test, normality test, the use of One-sample Kolmogorov-Smirnov test and t-test. The result of the research is that there is positive influence for the use of Animaker-based learning media with the improvement of English learning result. Based on the Animaker media test there is significant influence with  $f_{tabel} > f_{hitung}$  that is  $0,013 < 0,05$  in which  $H_0$  is refused and  $H_1$  is accepted. It indicates the use or implication of Animaker-based learning media gives improvement in English learning result of the students. To conclude, Animaker media is quite influential to be used for English learning to achieve better English learning result of 12th grade students at SMAN 3 Pangkep

**Keywords:** learning media, animaker, learning result

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa dampak yang cukup besar terhadap semua aspek kehidupan manusia dalam menghadapi persaingan di era global seperti sekarang ini. Upaya dalam rangka menghadapi persaingan tersebut tentunya terkait dengan peningkatan sumber daya manusia merupakan sebuah keharusan agar dapat berkontribusi secara maksimal dalam persaingan yang ketat di era ini.

Berbicara mengenai peningkatan dan perkembangan sumber daya manusia, pendidikan memiliki peran penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia. Berdasarkan tujuan pendidikan nasional dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan nasional pada dasarnya bertujuan untuk mengemukakan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan hasil observasi di SMAN 3 Pangkep dapat di ketahui bahwa adanya permasalahan yang dihadapi oleh guru di sekolah tersebut mengenai media pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa. Guru cenderung hanya menggunakan metode konvensional, seperti ceramah dengan alat bantu papan tulis dan juga aplikasi *WhatsApp*. Sistem pembelajaran konvensional seperti ini biasanya guru hanya mengajarkan siswa dengan menerangkan materi pembelajaran, hal ini yang menyebabkan siswa cepat merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, proses pembelajaran kurang efektif dan bervariasi interaksi antara guru dan siswa kurang. Siswa cenderung pasif saat pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, peranan guru sangat menjadi faktor utama dalam tujuan pendidikan dimana guru dituntut untuk mampu mempergunakan dan memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi pembelajaran yang akan dijelaskan dan sesuai kebutuhan pembelajaran (Fajarwati & Irianto, 2021). Dengan memilih media pembelajaran audio visual memiliki alasan tersendiri karena karena jenis media pembelajaran ini memiliki komponen seperti suara kemudian gambar bisa dapat berupa animasi gambar kehidupan nyata dan lainnya yang dapat dilihat. Media audiovisual menjadi unggul karena terdapat komponen suara dan gambar (Kusumahwardani et al., 2022). Pembelajaran interaktif dengan adanya penggunaan media audio visual Animaker diharapkan mampu menciptakan keadaan dan suasana pembelajaran yang interaktif., menyenangkan sehingga mempengaruhi hasil pada mata pelajaran bahasa Inggris, serta memiliki wawasan yang luas dan pengetahuan dalam pembelajaran.

## LITERATUR

### A. Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2014) mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, *slide*, gambar/foto, dan grafik. Selain itu media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Ada berbagai macam bentuk media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran diantaranya, yaitu media visual, media audio dan media audio visual.

Menurut Marpaung (2017) penggunaan media dalam proses pembelajaran di sekolah berhubungan dengan tingkatan perkembangan psikologis serta taraf kemampuan siswa yang mengikuti proses. Dalam melakukan pembelajaran, setiap guru hendaknya memiliki media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang meliputi bahan dan peralatan. Dengan masuknya berbagai teori dan teknologi, media

pembelajaran terus mengalami dan tampil dalam berbagai jenis. Beberapa kegunaan praktis dari penggunaan media pembelajaran adalah media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Menurut Munadi (2013:07) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

#### **B. Aplikasi Animaker**

Dalam pembelajaran, media dengan teknologi lebih disukai peserta didik dengan begitu peserta didik interaktif dan aktif. Media Animaker adalah aplikasi pembuatan video animasi yang di dalamnya dapat membuat video yang inovatif dan menarik, animaker digunakan untuk membuat video penjelasan, presentasi dan lainnya, dalam animaker sendiri terdapat alat - alat yang dapat digunakan untuk mempercantik video (Firdaus et al., 2021). Sehubungan dengan pendapat menurut Munawar animaker merupakan inovasi yang dikembangkan untuk dijadikan sebagai alternatif pembuatan media pembelajaran. Animaker lebih simpel untuk digunakan oleh pendidik dalam pembuatan media pembelajaran, animaker dapat diakses dengan mudah di internet. Aplikasi animaker ini merupakan salah satu aplikasi untuk membuat atau menciptakan efek gerakan dengan penambahan suara dan pengalihan dari satu efek gerakan ke gerakan lain dengan materi pembelajaran sehingga lebih menarik (Munawar et al., 2020).

Media Audio Visual Animaker merupakan media pembelajaran dengan animasi bergerak yang dibuat dengan menggunakan frames oleh animaker dan dapat diberikan suara, gerakan animasi sangat beragam dari makan, duduk, melambatkan tangan, membaca dan lainnya, warna yang ditampilkan sangat menarik perhatian dan dapat diputar berulang.

#### **C. Pembelajaran bahasa inggris**

Pembelajaran bahasa inggris adalah mengembangkan kemampuan berbahasa inggris secara kontekstual dan berterima sesuai dengan konteks serta kondisi dan situasi keseharian peserta didik. Hal ini untuk menghasilkan bentuk pembelajaran bahasa Inggris yang lebih menyentuh kebutuhan berbahasa. Demikian pula halnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Atas (SMA). Penggunaan media dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SMA mampu membuat peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, dan aktivitas lainnya seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya. Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Atas bertujuan melatih peserta didik untuk mampu berkomunikasi secara lisan dan tulisan. Berkomunikasi dalam hal ini adalah memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan, dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya. Oleh karena itu, mata pelajaran Bahasa Inggris di SMA diarahkan untuk mengembangkan keterampilan mendengar, berbicara, membaca dan menulis sehingga lulusan mampu berkomunikasi dan berwacana dalam bahasa Inggris.

#### **D. Hasil belajar**

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol. (Martina, 2019).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 3 Pangkep yang berlokasi di Jl. A. Mappe Bungoro, Samalewa, Kec. Bungoro, Kab. Pangkajene Kepulauan Provinsi Sulawesi Selatan. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Dan metode penelitian yaitu Pre Eksperimen Design, sehingga penelitian ini hanya menggunakan satu kelas eksperimen dan tidak menggunakan kelas kontrol.

### A. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah one group pretest-posttest design yaitu kelompok eksperimen yang diberikan pretest sebelum perlakuan kemudian diberikan posttest setelah proses pembelajaran dilakukan.

O1 X O2
---------

Keterangan:

O1:Pretest (tes awal sebelum lakukan)

X :Pelakuan (pembelajaran bahasa inggris menggunakan media pembelajaran berbasis animaker)

O2:Posttest (tes akhir setelah lakukan)

### B. Populasi dan Sampel

Di penelitian menggunakan populasi yang digunakan semua kelas XII di SMAN 3 Pangkep yang terdiri dari 5 kelas berjumlah 196 siswa dan teknik pengambilan sampel menggunakan Simple Random Sampling (Sampel Acak Sederhana) maka sampel yang diambil adalah kelas XII IPS 1 dengan jumlah 20 siswa.

### C. Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi dan tes hasil belajar. Teknik pengumpulan data berupa pemberian lembar observasi untuk melihat seberapa besar aktivitas pendukung yang dilakukan siswa selama pembelajaran berlangsung dan pemberian lembar tes untuk mengukur seberapa besar hasil belajar siswa setelah penerapan media audio visual animaker dikelas. Teknik observasi digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi aktivitas kegiatan belajar siswa. Teknik tes berdasarkan hasil pretest awal dan posttest akhir berupa item soal pilihan ganda dalam penggunaan media ajar bertujuan mengukur apakah penggunaan media ajar mempengaruhi hasil belajar Bahasa Inggris menggunakan media Animaker.

### D. Analisis Data

Analisis data menggunakan uji validasi, uji reabilitas dan uji normalitas dengan menggunakan SPSS versi 24.

**HASIL PELAKSANAAN DAN PEMBELAJARAN**

**A. Hasil Pelaksanaan**

**1. Analisis Kuantitatif**

Table 1. Validity test

		Correlations	
		Penggunaan media animaker	Hasil belajar
Penggunaan media animaker	Pearson Correlation	1	,546*
	Sig. (2-tailed)		,013
	N	20	20
Hasil belajar	Pearson Correlation	,546*	1
	Sig. (2-tailed)	,013	
	N	20	20

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Jika nilai signifikansi < 0,05 maka nilainya valid

Jika nilai signifikansi > 0,05 maka nilainya tidak valid

Dari tabel di atas diketahui nilai signifikansi 0,013 < 0,05 maka nilai yang didapatkan valid.

Table 2. Reliability test

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	20	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	20	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Table 3. Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,684	2

Jika nilai cronbach's alpha > 0,6 maka nilainya reliable

Dari tabel di atas didapatkan nilai cronbach's alpha 0,684 > 0,6 maka nilai yang didapatkan reliable

Table 4. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	3,31414683
	Most Extreme Differences	
	Absolute	,178
	Positive	,092
	Negative	-,178
Test Statistic		,178
Asymp. Sig. (2-tailed)		,099 <sup>c</sup>

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

Interpretasi: berdasarkan tabel *output* di atas diketahui bahwa nilai signifikansi Asymp.Sig. (2-tailed) sebesar 0,099 lebih besar dari 0,05. Maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas Kolmogorov-smirnov di atas, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Table 5. Uji T

Model		Coefficients <sup>a</sup>		Standardized		
		Unstandardized Coefficients	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	57,683	10,926		5,279	,000
	Penggunaan media animaker	,399	,145	,546	2,763	,013

a. Dependent Variable: Hasil belajar

Jika nilai sig < 0,05 maka terdapat pengaruh variable X terhadap variable Y  
 Jika nilai sig > 0,05 maka tidak ada pengaruh variable X terhadap variable Y  
 Dari hasil uji tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan media audio animaker di dalam kelas berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas XII di SMA Negeri 3 Pangkep.

## B. Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terhadap siswa kelas XII SMA Negeri 3 Pangkep dengan jumlah sampel sebanyak 20 siswa berpengaruh terhadap hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Animaker.

### 1. Siklus I

Pada siklus I diawali dengan belajar seperti biasa dengan menggunakan metode konvensional dan guru menjelaskan materi tanpa menggunakan media pembelajaran hanya dengan berbantuan buku cetak dan papan tulis. Kemudian diberikan tes sebelum menggunakan media animaker dan ternyata masih banyak siswa yang belum memahami materi yang diberikan karena siswa yang merasa bosan dan tidak memperhatikan pembelajaran berlangsung.

### 2. Siklus II

Pada siklus II pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran Animaker, keaktifan dan semangat siswa dalam belajar semakin terlihat. Siswa mulai aktif bertanya dan rasa ingin tahu tentang materi yang disampaikan. Kemudian kita beri tes kembali untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media Animaker. Pada siklus II ini siswa semakin mengerti dengan materi-materi pelajaran bahasa Inggris. Dan hasil belajar peserta didik semakin meningkat.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan, kesimpulan dari penelitian ini yaitu hasil perhitungan uji validitas dengan menggunakan SPSS 24.0 *for windows* dengan 20 butir soal valid, selanjutnya dalam perhitungan reliabilitas dengan menggunakan rumus cornbach alpha didapatkan nilai cronbach's alpha  $0,684 > 0,6$ . Kemudian dalam uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test berbantuan dengan SPSS 24.0 diperoleh pada kelas tersebut didapatkan nilai signifikan lebih besar dari 0,05 maka disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Pengujian hipotesis dengan menggunakan pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  diperoleh Sig, maka dinyatakan adanya pengaruh penggunaan media dengan berbantuan Animaker dalam hasil belajar Bahasa Inggris kelas XII SMA Negeri 3 Pangkep. Hasil nilai  $f$  hitung lebih dari  $f$  tabel yaitu  $0,013 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima sehingga menunjukkan terdapat peningkatan dalam hasil belajar Bahasa Inggris dari penggunaan media pembelajaran Animaker kelas XII di SMA Negeri 3 Pangkep. Dengan demikian berdasarkan hasil akhir pada penelitian penggunaan media Animaker terhadap hasil belajar Bahasa Inggris kelas XII di SMA Negeri 3 Pangkep dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas XII dan penggunaan media animaker penggunaan media animaker pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas XII SMA negeri 3 Pangkep berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

### B. Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini dan penggunaan media pembelajaran berbasis animaker terhadap hasil belajar siswa, maka hal ini disarankan antara lain sebagai berikut:

Guru

- a. Hendaknya guru bisa meningkatkan kreatifitasnya dalam memanfaatkan media pembelajaran dengan baik.
- b. Hendaknya guru membuat perencanaan yang matang dalam mengalokasikan waktu

pembelajaran sehingga berjalan dengan efektif.

Sekolah

- a. Hendaknya pihak sekolah lebih meningkatkan penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung sehingga siswa lebih paham dan tingkat antusias siswa dalam belajar lebih besar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Fajarwati, M. I., & Irianto, S. (2021). Pengembangan Media Animaker Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kalkulator Di Kelas IV SD UMP. *eL-Muhbib: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(1), 1-11.
- Firdaus, H., Atikah, C., & Ruhiat, Y. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Kelistrikan Kendaraan Ringan Berbasis Animaker Terintegrasi Youtube. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 9(2), 100-108.
- Martina. 2019. Pengaruh Lingkungan Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 9 Tilung Selapan Kabupaten Oki. *Jurnal PAI Raden Patah*. 1(2). 164-180.
- Marpaung, S. (2017). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Menengah Atas. In *Seminar Nasional Multidiplin Ilmu*.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Munawar, B. (2020). Desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbatuan Aplikasi Comic Life 3 Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Pedagogik*, 4(2), 163-177.
- Kusumawardani, D., Pramadi, A., & Maspupah, M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Audiovisual Berbasis Animaker Pada Materi Sistem Gerak Manusia. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 110-115.