

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI ANIMAKER UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK

Diky Andrean¹, Asep Mahpudin²

^{1, 2}Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. RA. Moertasiah Soepomo No. 28 B, Jawa Barat, Indonesia
Email: dikyandreaan60@gmail.com

Article History

Received: 14-08-2024

Revision: 19-08-2024

Accepted: 21-08-2024

Published: 22-08-2024

Abstract. This research has a problem formulation of how to create learning media using the Animaker application, how to apply the Animaker application as a learning media in photography material, what are the student learning outcomes in photography material using learning media based on the Animaker application, with the aim of finding out how to create learning media using animaker application, to find out how to apply the animaker application as a learning medium in photography material, to find out student learning outcomes in photography material using learning media based on the animaker application. Research that uses a quantitative approach with Quasi Experimental methods, especially the Pretest-Posttest Control Group Design. This research will be carried out at SMK PGRI Ciawigebang with research subjects of 47 class X DKV students. Data collection instruments include questionnaires and tests, as well as data analysis techniques using inferential statistics. This research aims to evaluate the effect of using Animaker learning media on student learning outcomes in photography material. The benefits of this research are expected to increase student interest and learning achievement, as well as provide knowledge and experience for researchers. From the results of hypothesis testing using the t-test, it was found that there was a significant difference in the for students.

Keywords: Learning Media, Animaker, Photography

Abstrak. Penelitian ini memiliki rumusan masalah bagaimana cara membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi animaker, bagaimana cara menerapkan aplikasi animaker sebagai media pembelajaran dalam materi fotografi, bagaimana hasil belajar siswa dalam materi fotografi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi animaker, dengan tujuan Untuk mengetahui cara membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi animaker, untuk mengetahui cara menerapkan aplikasi animaker sebagai media pembelajaran dalam materi fotografi, Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam materi fotografi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi animaker. Penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Quasi Eksperimen, khususnya *Desain Pretest-Posttest Control Group*. Penelitian ini akan dilaksanakan di SMK PGRI Ciawigebang dengan subjek penelitian 47 siswa kelas X DKV. Instrumen pengumpulan data meliputi kuesioner dan tes, serta teknik analisis data menggunakan statistik inferensial. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan media pembelajaran Animaker terhadap hasil belajar siswa dalam materi fotografi. Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa, serta memberikan pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti. Dari hasil pengujian hipotesis menggunakan uji-t di peroleh bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan nilai hasil belajar pada siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Animaker, Fotografi

How to Cite: Andrean, D & Mahpudin, A. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (4), 5005-5016. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i4.1740>

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pelajaran kepada peserta didik dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Menurut (Febrianti, 2019) Pengertian Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan (Sawitri, et al., 2019).

Media pembelajaran berbasis komputer, web atau android merupakan salah satu media yang mempunyai peranan penting dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis web merupakan suatu alat pembelajaran yang berguna untuk memudahkan proses belajar. Pemanfaatan teknologi dan strategi secara tepat akan meningkatkan hasil belajar secara optimal. Banyak pekerjaan di dalam dunia pendidikan yang dibantu pekerjaannya oleh komputer, mulai dari mengetik, berhitung, browsing dari internet, dan sebagai media pembelajaran. Istilah media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat batu untuk proses belajar. Media pembelajaran berfungsi untuk menjelaskan atau memvisualisasikan suatu materi yang sulit dipahami jika hanya menggunakan ucapan verbal (Siregar & Nara 2015).

Pembelajaran berbasis TIK merupakan pembelajaran yang memadukan antara suatu proses pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran. Penggunaan TIK sebagai sumber dan media pembelajaran dapat melalui pemanfaatan perangkat komputer sebagai sumber dan media pembelajaran yang inovatif. Diharapkan dengan penggunaan sumber dan media ini dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Selain itu, proses pembelajaran akan lebih efektif karena penggunaan TIK sebagai sumber dan media pembelajaran memungkinkan teratasinya hambatan dalam proses komunikasi guru dengan peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan itu sangat penting supaya bisa menghadirkan pembelajaran yang lebih berkualitas dan mudah dipahami (Oka, 2022). Dikarenakan di Era Revolusi Industri 4.0 ini kita harus sudah siap bersaing di era digital (Festiawan, 2020). Dalam pembelajaran di dalam kelas para siswa lebih tertarik belajar dengan adanya video tutorial, sehingga mereka bisa dengan mudah memvisualisasikan dan mempraktekannya dengan baik. Seorang pendidiknya pun bisa dengan mudah menyampaikan materinya dengan lebih mudah dan ringkas.

Pembuatan video tutorial fotografi menggunakan aplikasi *animaker* ini diharapkan para

siswa dapat memahami materi fotografi dengan cepat, dan bisa langsung praktek dengan fasilitas kamera yang ada di sekolah mereka. Sehingga siswa dan siswi tidak mudah bosan dengan apa yang disampaikan oleh guru. Tampilan yang unik akan bisa menarik perhatian siswa ketika proses pembelajaran dan juga video tutorial ini sangat mudah diakses (Kusuma et al., 2023). Oleh karena itu, penulis bermaksud untuk mencari solusi dengan rumusan masalah bagaimana cara membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *animaker*, bagaimana cara menerapkan aplikasi *animaker* sebagai media pembelajaran dalam materi fotografi, bagaimana hasil belajar siswa dalam materi fotografi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *animaker*, dengan tujuan Untuk mengetahui cara membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *animaker*, untuk mengetahui cara menerapkan aplikasi *animaker* sebagai media pembelajaran dalam materi fotografi, Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam materi fotografi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *animaker*.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Quasi Eksperimen*. Rancangan *Quasi Eksperimen* ini dilaksanakan dengan menggunakan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*. Dalam model ini digunakan tes awal sehingga besarnya efek dari kuasi eksperimen dapat diketahui dengan pasti. Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2019a) *Quasi Eksperimen Design* mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*. Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2019) populasi sebagai wilayah secara umum yang terdiri dari atas objek/subyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk diteliti lalu buat kesimpulannya. Dalam hal ini Dalam hal ini populasi yang akan digunakan adalah siswa kelas X.DKV 1 dan X.DKV 2 di SMK PGRI Ciawigebang dengan jumlah keseluruhan siswa sebanyak 47 siswa. Sedangkan sampel yang digunakan sebanyak 47 orang dengan ketentuan kelas X.DKV 1 sebagai kelas eksperimen berjumlah 23 orang siswa yang terdiri dari 12 orang laki-laki dan 11 orang perempuan. Kelas X.DKV 2 sebagai kelas kontrol berjumlah 24 orang yang terdiri dari 11 orang laki-laki dan 14 orang perempuan.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah mendapatkan data yang tepat dan lengkap. Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan yaitu quisioner dan tes. Instrumen adalah alat bantu

yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian. Menurut Arikunto (2013), instrumen penelitian pada dasarnya alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Oleh karena itu, dalam pengumpulan data diperlukan instrument yang tepat agar data yang berhubungan dengan masalah dan tujuan penelitian dapat dikumpulkan secara tepat dan lengkap. Dalam penelitian ini Teknik pengumpulan data menggunakan tes yang bertujuan untuk melihat hasil awal dan akhir setelah diberi perlakuan dan kuesioner yang bertujuan untuk melihat perbandingan hasil belajar antara sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan. Teknik analisis data yang digunakan yaitu kuantitatif menggunakan statistic, yang kemudian dilanjutkan dengan uji prasyarat yaitu normalitas dan homogenitas. Apabila terbukti normal dan homogen maka dilanjutkan dengan uji T, kemudian teknik analisis data selanjutnya menggunakan angket skala likert 1-5.

HASIL

Setelah diberikan tes awal (*pretest*) berupa soal dan angket maka dilanjutkan dengan pelaksanaan pembelajaran, pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *Animaker* untuk menjelaskan materi kepada siswa, dengan begitu peneliti dapat dengan mudah menyampaikan materi tentang Teknik Fotografi kepada siswa. Lalu pada kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional berupa buku paket. Untuk membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *Animaker*, pertama-tama, mulailah dengan mendaftar dan masuk ke akun *Animaker*. Setelah berhasil masuk, pilih opsi "*Create New*" di dashboard untuk memulai proyek baru. Pilih template yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Anda atau buat dari awal dengan memilih opsi "*Blank*." Anda kemudian akan diarahkan ke editor *Animaker* yang intuitif. Di sana, Anda dapat mulai dengan memilih latar belakang yang relevan dengan topik pembelajaran. Tambahkan karakter-karakter animasi dengan memilih dari perpustakaan yang disediakan, dan sesuaikan gerakan serta ekspresi wajah mereka sesuai dengan narasi yang ingin Anda sampaikan. Selanjutnya, tambahkan teks untuk menjelaskan poin-poin penting. Anda bisa menggunakan berbagai efek animasi untuk membuat teks lebih menarik. Selain itu, jangan lupa untuk menyisipkan elemen visual lainnya seperti ikon, grafik, dan ilustrasi yang mendukung materi pembelajaran. Setelah selesai mengatur visual dan teks, tambahkan audio atau narasi jika diperlukan. *Animaker* memungkinkan Anda mengunggah file suara atau merekam langsung di *platform*. Anda juga bisa menambahkan musik latar untuk menciptakan suasana yang lebih menarik. Terakhir, pastikan untuk memeriksa dan menyempurnakan animasi Anda sebelum mengeksponnya. Setelah merasa puas dengan

hasilnya, Anda bisa menyimpan proyek Anda dan mengeksponnya dalam format video yang siap untuk dibagikan ke siswa atau diunggah ke *platform* pembelajaran.

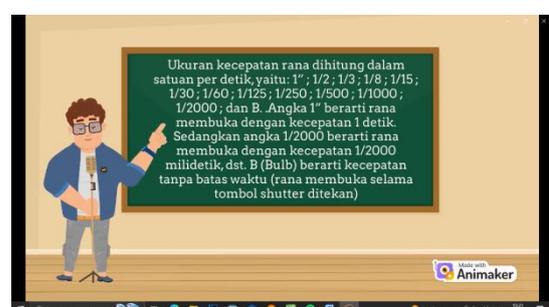
Untuk menerapkan aplikasi *Animaker* sebagai media pembelajaran dalam materi fotografi, Anda dapat memulai dengan merancang sebuah skenario pembelajaran yang mencakup konsep-konsep utama fotografi seperti pencahayaan, komposisi, dan penggunaan lensa. Dalam *Animaker*, Anda bisa membuat animasi yang menjelaskan prinsip-prinsip dasar tersebut dengan menggunakan ilustrasi dan karakter animasi yang relevan. Misalnya, untuk menjelaskan konsep pencahayaan, Anda bisa membuat animasi yang menunjukkan bagaimana cahaya mempengaruhi bayangan dan penampilan subjek. Anda dapat menggunakan karakter animasi untuk memperagakan posisi sumber cahaya yang berbeda, serta menambahkan teks dan grafis yang membantu memperjelas dampaknya pada hasil foto. Selain itu, Anda dapat memasukkan contoh-contoh foto yang diimpor ke dalam *Animaker* dan menambahkan anotasi atau efek visual untuk menyoroti elemen penting seperti garis panduan, titik fokus, atau kedalaman bidang. Animasi transisi dapat digunakan untuk menunjukkan perbandingan antara foto yang diambil dengan teknik yang berbeda, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami perbedaan dan implikasi dari setiap teknik tersebut. Untuk memperkaya materi pembelajaran, tambahkan narasi atau audio yang memberikan penjelasan mendalam tentang setiap topik. Musik latar yang sesuai juga bisa digunakan untuk menciptakan suasana yang lebih menarik dan menjaga perhatian siswa. Dengan *Animaker*, Anda dapat menyusun materi fotografi menjadi video pembelajaran interaktif yang mudah dipahami oleh siswa. Video ini bisa dibagikan secara online atau digunakan dalam kelas sebagai alat bantu visual untuk memperkuat pemahaman konsep-konsep fotografi.



Gambar 1



Gambar 2



Gambar 3

Gambar 4

Gambar 1-4. Tampilan content pembelajaran di animaker

Hasil respon siswa terhadap hasil penerapan media pembelajaran *Animaker* di peroleh dari data tabulasi hasil angket *pretest posttest* pada kelas eksperimen. Untuk nilai rata-rata *pretest* sebesar 38,23 sedangkan untuk nilai rata-rata *posttest* sebesar 46,13. sehingga selisih di antara *pretest* dan *posttest* tersebut sebesar 7,90. Dari data yang diperoleh menunjukkan respon siswa terhadap hasil penerapan media pembelajaran *Animaker* ini sangat baik atau ada peningkatan di bandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran *Animaker*.

Tabel 1. Hasil uji normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai	<i>Pretest</i> Eksperimen	.232	24	.002	.922	24	.063
	<i>Post test</i> Eksperimen	.146	24	.200*	.959	24	.418
	<i>Pretest</i> Kontrol	.198	24	.016	.939	24	.153
	<i>Post test</i> Kontrol	.199	24	.015	.930	24	.098

Berdasarkan hasil uji normalitas menunjukkan bahwa hasil uji normalitas pada soal *pretest* yang diberikan kepada siswa kelas X.DKV 1 (Eksperimen) memperoleh nilai sig = 0,063 dan kelas X.DKV 2 (Kontrol) memperoleh nilai Sig = 0,153 untuk soal / tes awal (*pretest*). Maka dapat di simpulkan bahwa nilai Sig 0,063 > 0,05 dan nilai Sig 0,153 > 0,05 di nyatakan berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil uji homogeneitas *pretest*

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	1.396	1	46	.244
	Based on Median	.592	1	46	.446
	Based on Median and with adjusted df	.592	1	44.585	.446
	Based on trimmed mean	1.412	1	46	.241

Berdasarkan hasil output uji homogenitas variansi populasi di peroleh nilai p = 0,244 dimana p > 0,05. Berdasarkan hasil uji homogenitas pada soal *pretest* tersebut dinyatakan bahwa variansi populasi adalah sama (homogen) karena 0,244 > 0,05.

Tabel 3. Hasil uji homogeneitas *posttest*

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.571	1	46	.454
	Based on Median	.267	1	46	.608
	Based on Median and with adjusted df	.267	1	44.645	.608
	Based on trimmed mean	.521	1	46	.474

Berdasarkan hasil output uji homogenitas variansi populasi di peroleh nilai $p = 0,454$ di mana $p > 0,05$. Berdasarkan hasil uji homogenitas pada soal *posttest* tersebut dinyatakan bahwa variansi populasi adalah sama (homogen) karena $0,454 > 0,05$.

Selanjutnya kelas diberikan tes akhir (*posttest*) berupa soal dan angket kembali. Dari hasil penyebaran *posttest* kepada kedua kelas didapatkan nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Animaker* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan media buku paket.

Tabel 4. Hasil uji hipotesis (t-test)

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	<i>Post_Test_Eksperimen</i>	86.67	24	9.631	1.966
	<i>Post_Test_Kontrol</i>	65.00	24	9.325	1.903

Hasil perhitungan uji hipotesis (t-test) di ketahui rata-rata kenaikan kelompok eksperimen sebesar 86,67 sedangkan kenaikan kelas kontrol sebesar 65,00 sehingga di ketahui kenaikan skor hasil belajar kelas eksperimen lebih besar 21,67 di bandingkan dengan kelas kontrol.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis (t-test)

		Paired Samples Test					
		Paired Differences				t	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		
					Lower	Upper	
Pair 1	<i>Post_Test_Eksperimen - Post_Test_Kontrol</i>	-21.667	12.394	2.530	16.433	26.900	8.564

Berdasarkan tabel di atas, hasil perhitungan uji hipotesis (t-test) di ketahui rata-rata kenaikan kelompok eksperimen sebesar 86.67, sedangkan kenaikan kelas kontrol sebesar 65,00 sehingga di ketahui kenaikan skor hasil belajar kelas eksperimen lebih besar 21,67 di bandingkan dengan kelas kontrol. Di ketahui juga nilai T_{hitung} sebesar 8,564 dengan signifikansi 0,000. Nilai T_{tabel} adalah 2,069. Jadi dapat di simpulkan bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($8,564 > 2,069$)

dan nilai signifikasinya lebih dari 0,05 ($p=0,000 < 0,05$), sehingga dapat di nyatakan terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan nilai hasil belajar secara signifikan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Di ketahui juga nilai T_{hitung} sebesar 8,564 dengan signifikasi 0,000. Nilai T_{tabel} adalah 2,069. Jadi dapat di simpulkan bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($8,564 > 2,069$) dan nilai signifikasinya lebih dari 0,05 ($p=0,000 < 0,05$), sehingga dapat di nyatakan terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan nilai hasil belajar secara signifikan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan demikian dapat disimpulkan bawa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil penelitian yang diuraikan di atas menunjukkan bahwa terdapat perubahan peningkatan hasil belajar siswa setelah di terapkannya media pembelajaran *Animaker* pada materi Teknik Fotografi di mata pelajaran Multimedia di kelas X SMK PGRI Ciawigebang

DISKUSI

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *Animaker*. Penelitian ini mengambil sampel kelas X yaitu kelas X.DKV 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X.DKV 2 sebagai kelas kontrol. Pelaksanaan penelitian ini di laksanakan selama 1 pekan. Pada kelas eksperimen proses pembelajarannya dengan menggunakan media pembelajaran *Animaker*, sedangkan pada kelas kontrol hanya menggunakan pembelajaran konvensional menggunakan buku paket. Sebelum di berikan perlakuan terhadap kedua kelas, pertama-tama di berikan tes awal (*pretest*) berupa soal dan angket untuk mengetahui nilai sebelum di berikan perlakuan. Setelah diberikan tes awal (*pretest*) berupa soal dan angket maka dilanjutkan dengan pelaksanaan pembelajaran, pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *Animaker* untuk menjelaskan materi kepada siswa, dengan begitu peneliti dapat dengan mudah menyampaikan materi tentang Teknik Fotografi kepada siswa. Lalu pada kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional berupa buku paket.

Pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Animaker*, pertama-tama, mulailah dengan mendaftar dan masuk ke akun *Animaker*. Setelah berhasil masuk, pilih opsi "*Create New*" di dashboard untuk memulai proyek baru. Pilih template yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Anda atau buat dari awal dengan memilih opsi "*Blank*." Anda kemudian akan diarahkan ke editor *Animaker* yang intuitif. Di sana, Anda dapat mulai dengan memilih latar belakang yang relevan dengan topik pembelajaran. Tambahkan karakter-karakter animasi

dengan memilih dari perpustakaan yang disediakan, dan sesuaikan gerakan serta ekspresi wajah mereka sesuai dengan narasi yang ingin Anda sampaikan. Selanjutnya, tambahkan teks untuk menjelaskan poin-poin penting. Anda bisa menggunakan berbagai efek animasi untuk membuat teks lebih menarik. Selain itu, jangan lupa untuk menyisipkan elemen visual lainnya seperti ikon, grafik, dan ilustrasi yang mendukung materi pembelajaran. Setelah selesai mengatur visual dan teks, tambahkan audio atau narasi jika diperlukan. *Animaker* memungkinkan Anda mengunggah file suara atau merekam langsung di *platform*. Anda juga bisa menambahkan musik latar untuk menciptakan suasana yang lebih menarik. Terakhir, pastikan untuk memeriksa dan menyempurnakan animasi Anda sebelum mengeksponnya. Setelah merasa puas dengan hasilnya, Anda bisa menyimpan proyek Anda dan mengeksponnya dalam format video yang siap untuk dibagikan ke siswa atau diunggah ke *platform* pembelajaran.

Penerapan aplikasi *Animaker* sebagai media pembelajaran dalam materi fotografi, Anda dapat memulai dengan merancang sebuah skenario pembelajaran yang mencakup konsep-konsep utama fotografi seperti pencahayaan, komposisi, dan penggunaan lensa. Dalam *Animaker*, Anda bisa membuat animasi yang menjelaskan prinsip-prinsip dasar tersebut dengan menggunakan ilustrasi dan karakter animasi yang relevan. Misalnya, untuk menjelaskan konsep pencahayaan, Anda bisa membuat animasi yang menunjukkan bagaimana cahaya mempengaruhi bayangan dan penampilan subjek. Anda dapat menggunakan karakter animasi untuk memperagakan posisi sumber cahaya yang berbeda, serta menambahkan teks dan grafis yang membantu memperjelas dampaknya pada hasil foto. Selain itu, Anda dapat memasukkan contoh-contoh foto yang diimpor ke dalam *Animaker* dan menambahkan anotasi atau efek visual untuk menyoroti elemen penting seperti garis panduan, titik fokus, atau kedalaman bidang. Animasi transisi dapat digunakan untuk menunjukkan perbandingan antara foto yang diambil dengan teknik yang berbeda, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami perbedaan dan implikasi dari setiap teknik tersebut. Untuk memperkaya materi pembelajaran, tambahkan narasi atau audio yang memberikan penjelasan mendalam tentang setiap topik. Musik latar yang sesuai juga bisa digunakan untuk menciptakan suasana yang lebih menarik dan menjaga perhatian siswa. Dengan *Animaker*, Anda dapat menyusun materi fotografi menjadi video pembelajaran interaktif yang mudah dipahami oleh siswa. Video ini bisa dibagikan secara *online* atau digunakan dalam kelas sebagai alat bantu visual untuk memperkuat pemahaman konsep-konsep fotografi. Selanjutnya kelas diberikan tes akhir (*posttest*) berupa soal dan angket kembali. Dari hasil penyebaran *posttest* kepada kedua kelas didapatkan nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan media

pembelajaran *Animaker* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan media buku paket.

Setelah penelitian ini selesai dan di dapatkannya nilai hasil belajar akhir (*posttest*) maka di lanjutkan dengan Uji Normalitas, Homogenitas dan Hipotesis (T-Test) untuk menguji soal sedangkan untuk menguji angket di butuhkan uji Validitas dan Relliabilitas. Pada Uji Normalitas *pretest* mendapatkan hasil berdistribusi normal karena pada kelas X.DKV 2 (Kelas Kontrol) diperoleh Sig 0,153 > 0,05 di nyatakan berdistribusi normal dan pada kelas X.DKV 1 (Kelas Eksperimen) diperoleh Sig 0,063 > 0,05 di nyatakan bedistribusi normal. Sedangkan untuk Uji Normalitas *Posttest* pada kelas X.DKV 2 diperoleh Sig 0,098 > 0,05 di nyatakan berdistribusi normal dan pada kelas X.DKV 1 diperoleh Sig 0,069 > 0,05 di nyatakan bedistribusi normal.

Setelah itu di lanjut dengan uji homogenitas *pretest* di peroleh nilai $p = 0,244$ di mana $p > 0,05$ jadi dinyatakan bahwa variansi populasi adalah sama (homogen) karena $0,244 > 0,05$. Kemudian untuk *Posttest* di peroleh nilai $p = 0,454$ di mana $p > 0,05$ dinyatakan bahwa variansi populasi adalah sama (homogen) karena $0,454 > 0,05$. Kemudian setelah di lakukan uji normalitas dan homogenitas, di lakukan juga uji hipotesis (T-Test) Pada soal *pretest* dan *postes* yang di berikan kepada kedua kelas memperoleh hasil pada kelas X.DKV 1 (Eksperimen) yaitu $5,775 > 2,032$ di nyatakan di terima begitupun dengan kelas X.DKV 2 (Kontrol) yang memperoleh nilai $3,179 > 2,032$ dinyatakan di terima.

Hasil perhitungan uji hipotesis (t-test) di ketahui rata-rata kenaikan kelompok eksperimen sebesar 86,67 sedangkan kenaikan kelas kontrol sebesar 65,00 sehingga di ketahui kenaikan skor hasil belajar kelas eksperimen lebih besar 21,67 di bandingkan dengan kelas kontrol. Di ketahui juga nilai T_{hitung} sebesar 8,564 dengan signifikasi 0,000. Nilai T_{tabel} adalah 2,069. Jadi dapat di simpulkan bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($8,564 > 2,069$) dan nilai signifikasinya lebih dari 0,05 ($p=0,000 < 0,05$), sehingga dapat di nyatakan terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan nilai hasil belajar secara signifikan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan demikian dapat disimpulkan bawa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Pengujian terhadap angket hasil belajar siswa, peneliti menggunakan uji Validitas dan Relliabilitas. Hasil dari uji validitas dapat di simpulkan kelas X.DKV 1 (Eksperimen) pada *pretest* dinyatakan valid, sedangkan untuk *Posttest* terdapat 8 valid dan 2 tidak valid. Lalu pada kelas X.DKV 2 (Kontrrol) pada *pretest* dinyatakan valid sedangkan untuk *Posttest* terdapat 8 valid dan 2 tidak valid. Setelah itu di lakukan uji Relliailitas untuk mengetahui angket itu reliable atau tidak, dan setelah melakukan pengujian di dapat hasil semuanya reliable atau konsisten dan stabil.

Hasil respon siswa terhadap hasil penerapan media pembelajaran Animaker di peroleh dari data tabulasi hasil angket *pretest posttest* pada kelas eksperimen. Untuk nilai rata-rata *pretest* sebesar 38,23 sedangkan untuk nilai rata-rata *posttest* sebesar 46,13. sehingga selisih di antara *pretest* dan *posttest* tersebut sebesar 7,90. Dari data yang diperoleh menunjukkan respon siswa terhadap hasil penerapan media pembelajaran *Animaker* ini sangat baik atau ada peningkatan di bandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran *Animaker*. Dari hasil penelitian yang diuraikan di atas menunjukkan bahwa terdapat perubahan peningkatan hasil belajar siswa setelah di terapkannya media pembelajaran *Animaker* pada materi Teknik Fotografi di mata pelajaran Multimedia di kelas X SMK PGRI Ciawigebang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang penerapan media pembelajaran Animaker untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Teknik Fotografi di mata pelajaran Multimedia kelas X di SMK PGRI Ciawigebang dapat di simpulkan sebagai berikut:

- Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang di ajarkan menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan hasil belajar siswa yang ajarkan menggunakan media pembelajaran Animaker pada materi Teknik Fotografi di mata pelajaran Multimedia kelas X SMK PGRI Ciawigebang hal ini dapat di lihat dari hasil pengujian hipotesis menggunakan uji-t di peroleh bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($8,564 > 2,069$) dan nilai signifikasinya lebih dari 0,05 ($p=0,000 < 0,05$), sehingga dapat di nyatakan terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan nilai hasil belajar pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan demikian dapat disimpulkan bawa H_0 ditolak dan H_a diterima.
- Aktifitas belajar siswa yang di ajarkan dengan menggunakan media pembelajaran Animaker lebih baik dibandingkan dengan kelas yang di ajarkan dengan menggunakan metode konvensional atau hanya menggunakan buku paket saja. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase rata-rata kedua aktivitas dari kedua kelas, yaitu kelas eksperimen sebesar rata-rata kenaikan kelompok eksperimen sebesar 86,67 sedangkan kenaikan kelas kontrol sebesar 65,00 sehingga di ketahui kenaikan nilai hasil belajar kelas eksperimen lebih besar 21,67 di bandingkan dengan kelas kontrol.
- Hasil respon siswa terhadap hasil penerapan media pembelajaran Animaker di peroleh dari data tabulasi hasil angket *pretest posttest* pada kelas eksperimen. Untuk nilai rata-rata *pretest* sebesar 38,23 sedangkan untuk nilai rata-rata *posttest* sebesar 46,13. sehingga selisih di antara *pretest* dan *posttest* tersebut sebesar 7,90. Dari data yang diperoleh menunjukkan respon siswa terhadap hasil penerapan media pembelajaran Animaker ini

sangat baik atau ada peningkatan di bandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran Animaker.

REFERENSI

- Arikunto. 2013. Rineka Cipta “Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik.” Bistari, Bistari. 2017. “Konsep Dan Indikator Pembelajaran Efektif.” *Jurnal kajian pembelajaran dan keilmuan* 1(2): 13–20.
- Festiawan, Rifqi. 2020. “Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran.” *Universitas Jenderal Soedirman* 11.
- Febrianti, F. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Grafis Dalam Meningkatkan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 667–677. <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5737>
- Kusuma, Jaka Wijaya, Supardi, Akbar, R., Hamidah, Ratnah, Fitrah, & Sepriano. (2023). *Dimensi media pembelajaran teori dan penerapan media pembelajaran pada era revolusi industri 4.0 menuju era society 5.0* (M. K. Efitra, S.Kom (ed.)). PT.Sonpedia Publishing Indonesia.
- Oka, G. P. A. (2022). *Media Dan Multimedia Pembelajaran*.
- Sugiyono. (2019a). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Sutofo (ed.)). ALFABETA,cv | Hotline:081.1213.9848.
- Sugiyono. (2019b). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Sutopo (ed.)). ALFABETA,cv | Hotline:081.1213.9848.
- Sawitri, Erwin, Made Sumiati Astiti, and Yessi Fitriani. 2019. “Hambatan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*: 202–13.
- Siregar, Nurliani, and Hartini Nara. 2015. “Belajar Dan Pembelajaran.” *Penerbit Ghalia Indonesia*.