

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI MENGGUNAKAN ANIMIZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS X SMAN 1 CIAWIGEBANG

Dikri Adiya Distira¹, Asep Mahpudin²

^{1, 2}Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. RA. Moertasiah Soepomo, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia
Email: dikriadiya14@gmail.com

Article History

Received: 16-08-2024

Revision: 23-08-2024

Accepted: 25-08-2024

Published: 26-08-2024

Abstract. This research aims to utilize animation learning media developed using Animiz software, to improve students' academic achievement in Indonesian Language subjects in class X of SMAN 1 Ciawigebang. The approach used in this study is quantitative with experimental methods, especially using Quasi Experiment design. The research design applied is a nonequivalent control group design. This study adopts a Quasi Experiment design, in which two groups of classes are the subjects of the research: X-G class as the experimental class and X-J class as the control class. The experimental class uses Animiz media, while the control class follows conventional learning methods. Student learning outcome data is collected through pretest and posttest which involves observation and tests. The data analysis technique uses the t-test. The results of the study show that the application of Animiz Animation Maker animation learning media has succeeded in increasing students' understanding of poetry material in Indonesian Language subjects in class X of SMAN 1 Ciawigebang.

Keywords: Learning Media, Animation, Animation, Learning Outcomes

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk memanfaatkan media pembelajaran animasi yang dikembangkan menggunakan perangkat lunak Animiz, guna meningkatkan prestasi akademik siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas X SMAN 1 Ciawigebang. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen, khususnya menggunakan desain Quasi Eksperimen. Desain penelitian yang diterapkan adalah *nonequivalent control group design*. Penelitian ini mengadopsi desain Quasi Eksperimen, di mana dua kelompok kelas menjadi subjek penelitian: kelas X-G sebagai kelas eksperimen dan kelas X-J sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan media Animiz, sementara kelas kontrol mengikuti metode pembelajaran konvensional. Data hasil belajar siswa dikumpulkan melalui *pretest* dan *posttest* yang melibatkan observasi dan tes. Teknik analisis data menggunakan uji t-tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran animasi Animiz Animation Maker berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi puisi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas X SMAN 1 Ciawigebang.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Animasi, Animiz, Hasil Belajar

How to Cite: Distira, D. A & Mahpudin, A. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Animasi Menggunakan *Animiz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMAN 1 Ciawigebang. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (4), 5138-5145. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i4.1766>

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses interaktif antara guru dan siswa yang melibatkan berbagai faktor untuk mencapai tujuan pendidikan (Angelika et al., 2023). Media pembelajaran berperan

penting, bukan hanya sebagai pelengkap, tetapi sebagai komponen inti yang memperkaya pengalaman belajar dan memudahkan pemahaman materi kompleks. Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi siswa serta mendorong partisipasi mereka secara lebih aktif dalam proses belajar. Oleh sebab itu, guru perlu selektif dalam memilih media yang sesuai guna mendukung pencapaian tujuan pengajaran dan menciptakan suasana belajar yang efektif (Ibrahim et al., 2023).

Salah satu media pembelajaran yang efektif untuk membantu siswa belajar adalah video animasi. Video animasi membantu guru menyampaikan materi pelajaran yang terkadang sulit dipahami oleh siswa jika hanya disampaikan secara lisan atau tertulis. Penggunaan video animasi dalam pembelajaran memiliki banyak keuntungan, salah satunya adalah desain animasi yang menarik dan dinamis. Mereka dapat membuat konsep abstrak menjadi lebih jelas dan mudah dipahami sehingga siswa tidak hanya membayangkan konsep tersebut, tetapi juga mendapatkan gambaran visual yang jelas dan nyata. Hal ini menjadikan suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif, serta mampu menghindarkan siswa dari rasa bosan. Animasi juga dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan semangat siswa, mendorong mereka untuk lebih aktif dalam belajar. Dengan demikian, video animasi dapat berfungsi sebagai alat bantu visual sekaligus sebagai media yang dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa dan mendorong mereka untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik (Nurdiana et al., 2021).



Gambar 1. Aplikasi *Animiz Animation Maker*

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Animiz Animation Maker, perangkat lunak presentasi berbasis animasi yang membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif. Animiz menggunakan berbagai animasi dan efek visual untuk menarik perhatian siswa dan mengurangi kebosanan dalam pembelajaran konvensional. Dengan fitur seperti penyisipan gambar, teks, video, audio, grafik, dan slideshow, serta tampilan yang unik dan mudah digunakan, Animiz meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Animiz juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar, sesuai dengan temuan Firdausi dan Istianah (2022) yang menunjukkan bahwa video animasi dapat mempermudah pemahaman materi yang sulit.

Penelitian oleh Firdausi dan Istianah (2022) menunjukkan media ini menunjukkan validitas yang sangat tinggi. Validasi materi memperoleh nilai 87% dan validasi media mencapai 85,2%, keduanya termasuk dalam kategori "sangat valid." Hasilnya menunjukkan bahwa video animasi yang dibuat oleh Animiz Animation Maker adalah pilihan yang sangat baik untuk digunakan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran materi tentang sistem pernapasan manusia.

Hasil penelitian di SMAN 1 Ciawigebang menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia masih bergantung pada metode konvensional dan ceramah, yang membuat siswa cepat bosan. Fasilitas sekolah belum dimanfaatkan secara maksimal, sehingga siswa memiliki hasil belajar yang buruk. Mengatasi masalah ini membutuhkan cara yang lebih kreatif. Media pembelajaran berbasis animasi dapat membantu siswa memahami dan mengingat pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan nyata. Penelitian ini akan menggunakan *software Animiz* sebagai solusi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran animasi menggunakan *animiz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMAN 1 Ciawigebang.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimental. Hal ini bertujuan untuk menilai dampak suatu variabel terhadap variabel lainnya. Dalam penelitian ini, dua kelompok dilibatkan: kelompok pertama, yaitu kelompok eksperimen, menggunakan media Animiz, sementara kelompok kedua, kelompok kontrol, menggunakan metode konvensional dan ceramah. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas media Animiz dibandingkan dengan pendekatan tradisional dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Sampel penelitian ini menggunakan metode *purposive sampling*. 36 siswa dalam kelas X-G yang merupakan kelompok eksperimen, dan 34 siswa dalam kelas X-J sebagai kelompok kontrol.

Tabel 1. Sampel penelitian

Sample	Pretest	Metode	Posttest
KE	O ₁	X	O ₂
KK	O ₃	-	O ₄

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu (1) observasi; untuk teknik observasi ini penulis turun secara langsung kelapangan untuk mencari tahu tentang permasalahan yang ada di sekolah, dan (2) tes; tes merupakan alat ukur untuk mengumpulkan data dengan mendorong peserta agar menunjukkan kemampuan terbaik mereka dalam menjawab soal. Untuk menilai pemahaman peserta dalam penelitian ini, peserta diberi soal pilihan ganda tentang materi teks puisi. Analisis data yang digunakan adaah uji t-test yang bertujuan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Sebelum perlakuan diberikan, kemampuan awal siswa diukur, dengan kelas eksperimen menggunakan media Animiz dan kelas kontrol menggunakan media konvensional. Setelah penelitian berakhir, kedua kelas mengikuti posttest untuk menilai sejauh mana peningkatan kemampuan mereka dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berikut adalah ringkasan hasil data dari kedua kelas tersebut:

Tabel 2. Statistik deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>PreTest</i> Eksperimen	36	35	75	58,33	8,619
<i>PostTest</i> Eksperimen	36	55	100	75,28	10,278
<i>PreTest</i> Kontrol	34	25	75	55,00	14,088
<i>PostTest</i> Kontrol	34	45	85	65,44	11,035
Valid N (listwise)	34				

Berdasarkan tabel di atas diperoleh hasil pretest pada kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan adalah tertinggi 75 dan terendah 35. Adapun rata-rata hitungannya sebesar 58,33. Hasil posttest pada kelas eksperimen setelah diberi perlakuan adalah tertinggi 100 dan terendah 55. Sehingga diperoleh rata-rata hitungannya sebesar 75,28. Hasil *pretest* yang dilakukan ketika menggunakan media konvensional yaitu pada kelas kontrol adalah tertinggi 75 dan terendah 25. Sehingga didapat rata-rata hitungannya sebesar 55,00. Hasil posttest pada kelompok kontrol setelah diberi perlakuan adalah tertinggi 85 dan terendah 45. Adapun rata-rata hitungannya sebesar 65,44.

Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan paired sample t-test untuk membandingkan perbedaan hasil pretest dan posttest dengan bantuan SPSS 26 for Windows. Hipotesis alternatif (H1) akan diterima jika nilai thitung lebih besar daripada ttabel; sebaliknya,

H1 akan ditolak jika nilai thitung lebih kecil dari ttabel. Uji ini dianggap signifikan jika thitung sama dengan atau melebihi ttabel pada tingkat signifikansi 0,05%. Hasil dari uji t-test untuk data pembelajaran yang menggunakan media animasi Animiz ditampilkan dalam tabel berikut.

Tabel 3. Hasil uji hipotesis (*t-test*) *paired sample statistic*

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PostTest Eksperimen	74,71	34	10,220	1,753
	PostTest Kontrol	65,44	34	11,035	1,892

Tabel 4. Hasil uji hipotesis (*t-test*) *paired sample test*

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PostTest Eksperimen - PostTest Kontrol	9,265	13,547	2,323	4,538	13,992	3,988	33	,000

Berdasarkan tabel di atas, nilai signifikansi (2-tailed) yang diperoleh adalah 0,000, jauh lebih kecil dari 0,05, menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan media Animiz dan media konvensional. Rata-rata nilai posttest kelas eksperimen dengan media Animiz adalah 74,71, sedangkan kelas kontrol dengan media konvensional adalah 65,44. Perbedaan ini menunjukkan bahwa hasil belajar kedua kelompok lebih baik. Akibatnya, H0 ditolak dan Ha diterima, menunjukkan bahwa dalam materi puisi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas X SMAN 1 Ciawigebang, media pembelajaran Animiz lebih efektif daripada metode konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

DISKUSI

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran animasi *Animiz*. Penelitian melibatkan dua kelas: Kelas X-G sebagai kelompok eksperimen dan Kelas X-J sebagai kelompok kontrol. Selama dua minggu, kelas eksperimen menggunakan media *Animiz*, sementara kelas kontrol tetap menggunakan media konvensional, yakni buku paket. Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelas mengikuti ujian awal atau pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa.

Setelah *pretest* dilaksanakan, pembelajaran dilanjutkan dengan pemberian perlakuan. Di kelas eksperimen, media pembelajaran *Animiz* digunakan bersama dengan proyektor untuk membantu menjelaskan materi kepada siswa, sehingga mempermudah transfer informasi. Sebaliknya, kelas kontrol menggunakan media konvensional berupa buku paket. Setelah pembelajaran selesai, kedua kelas diberikan *posttest*. Hasilnya menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media *Animiz* menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional. Setelah penelitian berakhir dan data *posttest* dikumpulkan, dilakukan beberapa analisis statistik, yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis (T-Test). Pada uji normalitas, hasil *pretest* untuk kelas X-G menunjukkan nilai signifikansi 0,066, yang lebih besar dari 0,05, mengindikasikan bahwa data berdistribusi normal. Sementara itu, kelas X-J (kelas kontrol) memiliki nilai signifikansi 0,139, yang juga lebih besar dari 0,05, menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Untuk *posttest*, kelas X-G memiliki nilai signifikansi 0,057, sedangkan kelas X-J memiliki nilai 0,200, yang keduanya juga lebih besar dari 0,05, menunjukkan distribusi data yang normal. Nilai signifikansi rata-rata sebesar 0,640, yang lebih besar dari 0,05, mengindikasikan bahwa varians data pada kedua kelas, baik eksperimen maupun kontrol, bersifat homogen.

Hasil uji hipotesis (T-Test) pada *pretest* dan *posttest* menunjukkan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam hasil belajar antara siswa yang menggunakan media *Animiz* dan media konvensional. Rata-rata nilai *posttest* untuk kelas eksperimen adalah 74,71, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 65,44. Hal ini mengindikasikan peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran *Animiz* pada materi menggali nilai didaktis dalam Puisi di mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMAN 1 Ciawigebang.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan media pembelajaran *Animiz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Teks Puisi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas X SMAN 1 Ciawigebang, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- Terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar antara siswa yang menggunakan media konvensional dan siswa yang memanfaatkan *Animiz* untuk materi puisi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas X SMAN 1 Ciawigebang. Uji-t menunjukkan nilai

Thitung yang lebih besar dibandingkan Ttabel ($3,988 > 2,028$) dan nilai signifikansi yang kurang dari 0,05 ($p = 0,000 < 0,05$). Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima.

- Siswa yang memanfaatkan media pembelajaran Animiz memperoleh hasil yang lebih unggul dibandingkan dengan mereka yang menggunakan media konvensional. Rata-rata nilai aktivitas di kelas eksperimen mencapai 74,71, sedangkan di kelas kontrol hanya 65,44. Peningkatan nilai hasil belajar di kelas eksperimen menunjukkan kenaikan sebesar 9,27 poin lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

REKOMENDASI

Berdasarkan temuan penelitian yang diperoleh, maka dapat direkomendasikan:

- Penerapan media pembelajaran: temuan ini memperlihatkan efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis animasi yang memanfaatkan *Animiz Animation Maker* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, sangat penting untuk memperluas penerapan media ini dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia di berbagai sekolah.
- Pelatihan guru: untuk mengikuti pelatihan yaitu mengenai pemanfaatan media pembelajaran termasuk cara penggunaan media animiz ini dalam proses pengajaran, agar penggunaan media animiz ini bisa digunakan lebih maksimal.
- Penelitian lanjutan: penelitian mendatang harus mengembangkan penelitian ini dengan memasukkan variabel dan subjek tambahan. Penelitian mendatang dapat menyelidiki dampak jangka panjang dari media animiz dan bagaimana hal itu berdampak pada berbagai aspek pembelajaran bahasa Indonesia dan mata pelajaran lainnya.
- Pengembangan media: untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa, disarankan agar media Animiz dikembangkan lebih lanjut dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada dan dirancang agar menarik, sehingga siswa tetap terlibat dan tidak cepat bosan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengungkapkan rasa syukur yang mendalam kepada Allah SWT atas segala anugerah dan kemudahan yang diberikan-Nya, yang telah mempermudah dan melancarkan setiap fase penelitian ini. Kami juga ingin menyampaikan terima kasih yang tulus kepada SMAN 1 Ciawigebang atas izin dan dukungan yang telah diberikan selama penelitian ini berlangsung. Selain itu, kami mengucapkan penghargaan dan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi, memberikan dukungan, dan bekerja sama secara signifikan sepanjang proses penelitian.

REFERENSI

- Akbar, R., Weriana, Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Experimental Researcrch Dalam Metodologi Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Januari, 2023(2), 465–474.
- Angelika, Khasanah, L., Widodo, S. T., & Mardiyani, E. R. (2023). Penerapan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD pada Pembelajaran PKn. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3753–3762. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6387>
- Firdausi, M., & Istianah, F. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animiz Animation Maker Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar.*, Vol. 10(05), hal. 1052-1062.
- Hadi, S. (2021). Penelitian Desain Pendidikan: Mendekatkan Teori Dengan Praktis. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA*, 3–6.
- Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanih, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 102–108. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>
- Nurdiana, A. S., Hanafi, S., & Nulhakim, L. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis Kinemaster. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1554.