

PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA PRESENTASI BERBASIS ANIMAKER TERHADAP MINAT BELAJAR SENI BUDAYA SISWA SMP

Maulidiyah Azizah Rahmah^{1*}
Nasir²
Kasman³

^{1*,2,3} Teknologi Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia

maulidiyahazizahrahma31@gmail.com^{1*)}

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of using animaker-based multimedia presentations on students' learning interest. The sample in this study was class VIII.1 with 40 students. The research instrument used observation and a questionnaire. Methods of data collection using observation sheets, questionnaires and documentation. The data analysis technique used is descriptive statistical analysis techniques and inferential statistics. Based on the results of research and data analysis, there is a positive influence on the learning interest of class VIII.1 students of MTs Negeri 1 Makassar City. It can be seen from the descriptive statistical analysis which shows that the percentage of learning media is in the very high category of 94.5% and the percentage of learning interest is in very high category of 87.5%. Based on the results of the hypothesis on the t-test value of 0.05 indicates that the value of α is 0.05 in this study the significant value is $0.000 < 0.05$ so that H_0 is rejected and H_1 is accepted. Based on these results, it was concluded that there was a significant influence on the use of Animaker-based presentation media on students' learning interest, so that Animaker media was well used in arts and culture subjects.

Keywords: *Media Animaker, Learning Interest, Cultural Arts*

Published by:



Copyright © 2023 The Author (s)

This article is licensed under



PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA PRESENTASI BERBASIS ANIMAKER TERHADAP MINAT BELAJAR SENI BUDAYA SISWA SMP

1. 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 dan pengembangan sumber daya manusia. Oleh karena itu peningkatan sumber daya manusia merupakan sebuah keharusan agar dapat berkontribusi secara maksimal dalam persaingan yang ketat di era ini.

Terkait peningkatan dan pengembangan 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 mengembangkan 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. Dalam mencapai tujuan tersebut maka peningkatan kualitas pembelajaran tentunya memiliki peranan penting dari berbagai komponen yang terlibat didalamnya seperti peserta didik, materi, metode, sumber belajar, sarana dan prasarana serta media pembelajaran yang digunakan.

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 intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Ada berbagai macam bentuk media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran diantaranya, media visual, media audio dan media audio visual. Salah satu contoh media yang efektif dalam pembelajaran yaitu multimedia presentasi berbasis Animaker yang merupakan gabungan dari beberapa media diantaranya visual dan video.

Multimedia adalah media presentasi dengan menggunakan teks, audio dan visual sekaligus. Menurut Munadi (2013) multimedia presentasi digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoritis, digunakan dalam pembelajaran klasikal dengan grup

belajar yang cukup banyak. Media ini cukup efektif sebab menggunakan multimedia proyektor yang memiliki jangkauan pancar yang cukup besar.

Berdasarkan hasil observasi di MTs Negeri 1 Kota Makassar dapat diketahui bahwa adanya permasalahan yang dihadapi oleh guru di sekolah tersebut mengenai media presentasi yang kurang diminati oleh siswa dalam pembelajaran dan juga belum ada peneliti sebelumnya yang menggunakan media presentasi berbasis *Animaker*. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara guru mata pelajaran seni budaya di MTs Negeri 1 Kota Makassar diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran dilakukan oleh guru dalam kelas di dukung oleh media pembelajaran *power point*. Namun, media tersebut ternyata kurang diminati oleh siswa. Salah satu penyebabnya adalah tampilan media *power point* yang digunakan oleh guru masih sangat simpel. Hal ini karena guru belum memiliki pengetahuan tentang media presentasi dalam bentuk tampilan animasi yang dapat digunakan sebagai media alternatif pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif. Padahal mata pelajaran seni budaya memiliki materi-materi yang dapat dieksplorasi dalam bentuk animasi yang lebih hidup sehingga dapat menarik perhatian siswa. Oleh karena itu guru memerlukan media pembelajaran yang bukan hanya menampilkan materi saja tetapi juga disertai tampilan yang lebih menarik seperti media presentasi *Animaker*.

Menurut Munawar (2020) *Animaker* merupakan aplikasi yang digunakan oleh guru untuk membuat video animasi dalam menjelaskan materi pembelajaran di sekolah karena bisa lebih hemat dari segi penggunaannya dan dapat digunakan oleh siapapun. Terkait dengan minat belajar siswa, menurut Hidayat dan Widjajanti (2018) minat belajar dapat diartikan sebagai suatu keadaan siswa yang dapat menumbuhkan rasa suka dan dapat membangkitkan semangat diri dalam melakukan suatu kegiatan. Hal ini sejalan dengan Wasti (2013) yang menyatakan ada 4 indikator minat belajar diantaranya adalah perasaan senang terhadap mata pelajaran, ketertarikan siswa, perhatian dan keterlibatan siswa dalam kegiatan proses belajar di kelas.

Penggunaan aplikasi media presentasi berupa *Animaker* bertujuan untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran di kelas sehingga diharapkan dengan penggunaan media tersebut dapat meningkatkan minat belajar siswa yang akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dengan menggunakan kuantitatif dengan penelitian eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan di MTs Negeri 1 Kota Makassar yang beralamat di Jl. A. Pettarani No. 1A, Manuruki, Kec. Tamalate, Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 24 Desember 2022 sampai 24 Februari 2023. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Negeri 1 Kota Makassar, yang terdiri dari 160 siswa. Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan *purposive sampling* dikelas VIII.1. Desain penelitian yang digunakan adalah *one-shot case study*. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa lembar observasi dan lembar kuesioner/angket. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, kuesioner dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan 2 pengujian analisis data yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 32 Makassar, jalan Dg Ramang No. 90, Sudiang Raya, Kecamatan Biringkanaya, Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan menjumpai Kepala sekolah yang bernama Drs. Muhammad Husni, dan Hj. A. Sri Hikmawati AF, M.M. selaku guru mata pelajaran IPA di SMP Negeri 32 Makassar untuk menyerahkan surat penelitian yang telah dikeluarkan oleh Kantor Dinas Pendidikan kota Makassar untuk mendapatkan izin dari pihak sekolah dan sekaligus untuk penentuan waktu penelitian yang akan dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 01 Desember 2022 sampai dengan 31 Januari 2023.

Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengaruh penggunaan multimedia presentasi berbasis Animaker terhadap minat belajar seni budaya kelas VIII di MTs Negeri 1 Kota Makassar dalam penelitian ini diukur dengan 40 responden dan 10 butir pernyataan pada kuesioner media pembelajaran dan 15 kuesioner pada minat belajar dengan rentang skor 1-5. Data selanjutnya dibuat bentuk kategori yang terdiri dari 5 kategori, yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Hasil tersebut dianalisis menggunakan deskriptif dan analisis inferensial.

1. Deskriptif Data Penelitian

Tabel 1. Lembar Observasi Penggunaan Media Animaker

No	Aktivitas	Pertemuan/ Frekuensi		Rata- rata	Persen (%)	
		I	II		I	II
1	Siswa yang hadir dalam pembelajaran	39	40	40	97,5	100
2	Siswa menyimak dengan baik media pembelajaran yang berupa media presentasi yang diperlihatkan oleh guru	32	37	35	80	92,5
3	Siswa memberikan pertanyaan kepada guru	28	32	30	70	80
4	Siswa mencatat penjelasan guru	30	32	31	75	80
5	Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru	40	40	40	100	100
Jumlah presentase aspek siswa					422,5	452,5
Presentase aktivitas siswa					84,577	90,5
Kategori					Sangat Tinggi	Sangat Tinggi

Berdasarkan lembar observasi penggunaan media presentasi Animaker menunjukkan bahwa presentase aktivitas siswa pada pertemuan pertama 84,5% dengan kategori sangat tinggi dan pertemuan kedua presentase aktivitas siswa mengalami peningkatan sebesar 90,5% dengan sangat tinggi.

Tabel 2. Hasil Angket Media Presentasi Berbasis Animaker

Indikator	Pernyataan	Frekuensi	Presentase
Kesesuaian	Media pembelajaran yang digunakan guru sesuai dengan materi pelajaran	40	100%
	Bahasa yang digunakan di dalam materi pelajaran <i>animaker</i> sudah sesuai dengan bahasa Indonesia	39	97,5%
	Gambar didalam media pembelajarn <i>animaker</i> sesuai dengan materi pelajaran	38	95%
	Media pembelajaran yang digunakan guru membuat siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan	38	95%
Kemudahan	Media pembelajaran ini	34	85%

	membuat siswa menjawab pertanyaan guru		
	Media pembelajaran animaker membuat siswa lebih tertarik untuk belajar seni budaya	36	90%
	Tampilan warna media pembelajaran animaker menarik	36	90%
Ketertarikan	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru sangat menyenangkan sehingga siswa lebih aktif	38	95%
	Media pembelajaran ini sangat bermanfaat untuk memahami materi seni budaya	40	100%
Kebermanfaatan	Media pembelajaran bermanfaat membantu siswa menyelesaikan tugas	39	97,5%
	Jumlah presentase media pembelajaran	945	
	Presentase indikator siswa	94,5%	
	Kategori		Sangat Tinggi

Berdasarkan hasil angket media pembelajaran dalam beberapa indikator diantaranya adalah kesesuaian, kemudahan, ketertarikan dan kebermanfaatan menunjukkan bahwa jumlah presentase media pembelajaran berada pada kategori sangat tinggi sebesar 94,5%.

Tabel 3. Hasil Angket Minat Belajar Siswa

Indikator	Pernyataan	Frekuensi	Presentase
	Siswa senang belajar seni budaya karena materinya sangat menarik	40	100%
Perasaan Senang	Siswa merasa waktu cepat berlalu ketika belajar seni budaya	38	95%
	Siswa senang melakukan latihan soal dirumah karena materinya sangat menyenangkan	34	85%
	Siswa selalu memberikan pendapat selama diskusi pelajaran	29	72,5%
Keterlibatan Siswa	Siswa sangat menyukai ketika guru membuka sesi tanya jawab	28	70%
	Siswa selalu berusaha menjawab pertanyaan dari guru	35	87,5%
	Apabila siswa merasa belum jelas gengan materi, siswa langsung bertanya kepada guru	32	80%
Ketertarikan Siswa	Siswa tertarik belajar seni budaya karena materi yang disampaikan mudah dipahami	37	92,5%

	Siswa selalu semangat belajar ketika pelajaran seni budaya	39	97,5%
	Siswa selalu mengerjakan tugas yang diberikan	38	95%
	Seni budaya adalah mata pelajaran yang menarik	38	95%
	Siswa tetap memperhatikan penjelasan dari guru	40	100%
Perhatian Siswa	Siswa selalu menyimak dengan baik	37	92,5%
	Siswa selalu mencatat materi pembelajaran	32	80%
	Siswa mengulang pelajaran seni budaya yang telah diberikan	28	70%
	Jumlah presentase minat siswa	1312,5	
	Presentase indikator siswa	87,5%	
	Kategori	Sangat Tinggi	

Berdasarkan hasil angket minat belajar dalam beberapa indikator diantaranya adalah perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan siswa dan perhatian siswa menunjukkan bahwa jumlah presentase berada pada kategori sangat tinggi sebesar 87,5%.

2. Analisis Inferensial

Uji Normalitas

Tabel 4. Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		tatistic	S	ig.	tatistic	S	ig.
Angket Pembelajaran	Media	.133		.074	.939		.031
Angket Belajar	Minat	.139		.049			.012

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 4, hasil dari uji normalitas diketahui signifikan karena rumus Kolmogorov-smirnor *sig* 0.074 dan Shapiro-wilk *sig* 0.031 (pada angket media pembelajaran) sedangkan rumus kolmogorov-smirnor *sig* 0,049 dan Shapiro-wilk *sig* 0,012 (pada angket minat belajar), maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Uji t

Tabel 5. One-Sample Statistics

		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pembelajaran	Angket Media	40	4.38	4.00	.633
	Angket Minat Belajar	40	3.48	5.31	.840

Tabel 6. One-Sample Test

		Test Value = 3.27					
		f	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
					Lower	Upper	
Pembelajaran	Angket Media	4.921	.900	4.1105	9.82	42.39	
	Angket Minat Belajar	1.632	.900	6.0205	8.50	61.91	

Berdasarkan hasil perhitungan program computer SPSS 25 *for windows* pada tabel.6 yang telah dilakukan maka diperoleh $t_{hitung} = 64.921$ pada angket media pembelajaran sedangkan $t_{hitung} = 71.632$ pada angket minat belajar, selanjutnya untuk membandingkan t_{tabel} maka perlu terlebih dahulu dicarikan derajat kebebasan (dk) seperti berikut: $dk = n-1$ maka $40-1 = 39$

Setelah menentukan harga pada angket media pembelajaran t_{hitung} yaitu 64.921 dan t_{tabel} yaitu 1.684, maka $t_{hitung} > t_{tabel} = 64.921 > 1.684$ sedangkan pada angket minat belajar siswa t_{hitung} yaitu 71.632 dan t_{tabel} yaitu 1.684, maka $t_{hitung} > t_{tabel} = 71.632 > 1.684$, perbedaan hasil angket media pembelajaran dan minat belajar signifikan dan dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak, yang berarti bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima yakni terdapat pengaruh positif penggunaan multimedia presentasi berbasis *Animaker* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya kelas VIII di MTs Negeri 1 Kota Makassar.

Sedangkan pada analisis perbandingan antar nilai signifikan t dengan nilai 0,05

menunjukkan bahwa nilai α 0,05 dalam penelitian ini nilai signifikan $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa siswa yang telah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media presentasi *Animaker* yang menunjukkan minat siswa lebih tinggi dengan rata-rata 4,32 dibandingkan dengan siswa sebelum menggunakan media presentasi berbasis *Animaker* dengan rata-rata 3,27.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya maka pada bagian ini akan diuraikan pembahasan hasil analisis deskriptif dan pembahasan analisis inferensial. Hasil angket tentang media pembelajaran *Animaker* dan minat belajar siswa yang diisi oleh siswa yang ditemukan bahwa suasana di kelas menjadi lebih menyenangkan, lebih akrab dengan teman-teman lainnya, membuat siswa lebih percaya diri dan bersemangat mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan koefisien awal diketahui bahwa diantara kelas VIII yang memiliki minat belajar yang rendah adalah kelas VIII.1 dengan presentase 37%. Berdasarkan hasil observasi penggunaan media, maka diperoleh hasil presentase aktivitas siswa dari hasil deskriptif data yang telah diuraikan tersebut diperoleh kesimpulan bahwa aktivitas belajar siswa kelas VIII.1 memenuhi kriteria baik dengan presentase aktivitas belajar siswa pada pertemuan kedua sebesar 82,50%.. Dari hasil data observasi aktivitas siswa rata-rata persentase frekuensi aktivitas siswa dalam pembelajaran Seni Budaya sudah mencapai indikator aktivitas siswa. Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media pembelajaran diperoleh bahwa presentase dalam kategori sangat tinggi sebesar 86,3% sedangkan presentase minat belajar dalam kategori sangat tinggi sebesar 94,5%. Berdasarkan uji hipotesis dengan menggunakan uji t bahwa nilai signifikan yang diperoleh adalah $0,000 < 0,05$ sehingga disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang artinya penggunaan multimedia berbasis *Animaker* terdapat pengaruh positif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya kelas VIII.1 di MTs Negeri 1 Kota Makassar.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Simatupang (2022) yang berjudul pengaruh media video animasi pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 122380 Pematangsiantar yang menyatakan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Sama halnya dengan yang dikemukakan oleh Maheswari & Pramudiani (2021), yakni pengaruh penggunaan media audio visual *Animaker* terhadap motivasi siswa yang menyatakan bahwa media lebih efektif digunakan dalam proses belajar mengajar baik jarak jauh maupun dekat

dan memudahkan bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru. Dan juga dikemukakan Fajrianti & Meilana (2022), dengan judul pengaruh penggunaan media *Animaker* terhadap hasil belajar peserta didik cukup efektif dalam pembelajaran, serta yang dikemukakan Kusumawardani dkk (2022) dengan judul peningkatan hasil belajar siswa menggunakan audiovisual berbasis *Animaker* yang menunjukkan bahwa hasil belajar menggunakan media video animasi audiovisual berbasis *Animaker* lebih baik dibandingkan sebelumnya. Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis Animaker berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa sebagaimana yang diterapkan dalam penelitian ini dan beberapa penelitian terdahulu meski digunakan pada mata pelajaran berbeda. Maka penggunaan media pembelajaran *Animaker* direkomendasikan dalam pembelajaran agar siswa lebih aktif dalam belajar yang tentunya akan berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa.

Kelemahan selama penelitian ini adalah pada saat banjir melanda dimana sekolah dialihkan ke dalam jaringan (daring) sehingga pelaksanaan penelitian terhambat. Kelebihan dari penelitian ini adalah responden siswa sangat mendukung dalam pelaksanaan penelitian dan terdapat pengaruh positif terhadap minat belajar seni budaya.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada BAB IV, maka disimpulkan bahwa, penggunaan multimedia presentasi berbasis *Animaker* berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya kelas VIII di MTs Negeri 1 Kota Makassar. Berdasarkan hasil angket media pembelajaran berada pada kategori sangat tinggi dan hasil angket minat belajar siswa berada pada kategori sangat tinggi. Hasil uji hipotesis diperoleh hasil bahwa angket media pembelajaran dan minat belajar signifikan dan dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Fajriani, R & Meilana, F.S. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Animaker terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 6(4): 6630-6637.
- Kusumawardani, D., Pramadi, A & Maspupah, M. 2022. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Audiovisual Berbasis Animaker Pada Materi Sistem Gerak

Manusia. *Jurnal Educatio*. 8(1): 110-115.

Maheswari, G & Pramudiani, P. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animaker terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Edikatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3(5): 2531-2538.

Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.

Munawar, B., Hasyim, A. F., & Maâ, M. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker Pada PAUD Di Kabupaten Pandeglang. *Jurnal Golden Age*, 4(02), 310-321.

Hidayat, P. W., & Widjajanti, D. B. 2018. Analisis kemampuan berpikir kreatif dan minat belajar siswa dalam mengerjakan soal open ended dengan pendekatan CTL. *Phytagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13.

Simatupang, R. T., Sinaga, C. V., & Thesalonika, E. (2022). Pengaruh Media Video Animasi pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 122380 Pematangsiantar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 5146-5152.

Wasti, S. 2013. Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Tata Busana Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Padang. *Journal of Home Economics and Tourism*, 2(1).