



**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN ANIMAKER TERHADAP
PENINGKATAN PEMAHAMAN MATERI TEKS EKSPANASI SISWA
KELAS 8 SMP KARTIKA 1-5 PEKANBARU**

*The Effectiveness of Animaker Learning Media on Improving the Understanding of
Explanatory Text Material of 8th Grade SMP Kartika 1-5 Pekanbaru*

Nabila^a, Charlina^b, Mangatur Sinaga^c

^a Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Riau

^b Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Riau

^c Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Riau

Pos-el: charlina@lecturer.unri.ac.id

Naskah Diterima Tanggal 24 Januari 2024— Direvisi Akhir Tanggal 1 Maret 2024— Disetujui Tanggal 3 Maret 2024

doi : <http://dx.doi.org/10.31002/transformatika.v8i1.8323>

Abstrak

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang mendukung efektivitas pembelajaran salah satunya pembelajaran bahasa Indonesia. Media pembelajaran yang menarik dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa sehingga lebih mudah memahami materi. Seiring kemajuan teknologi memunculkan berbagai inovasi-inovasi media pembelajaran yang menarik. Namun, pemanfaatan teknologi dalam merancang media pembelajaran belum dimanfaatkan secara maksimal bahkan penggunaan media pembelajaran secara praktik sering diabaikan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan video pembelajaran *animaker* sebagai salah satu solusi media pembelajaran yang menarik. Penelitian ini berfokus pada perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan video pembelajaran animaker pada pembelajaran teks eksplanasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design* dengan model desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Teknik pengumpulan data adalah angket dan tes. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *Simple Random Sampling* dengan sampel yang diambil adalah kelas 8.2 SMP Kartika 1-5 Pekanbaru. Instrumen penelitian angket validasi soal dan tes soal pilihan ganda pretest dan posttest. Analisis data dilakukan dengan menabulasi dan menghitung persentase skor angket validasi soal. Uji data pretest dan posttest dengan uji normalitas, homogenitas, dan uji *Paired Sample T Test* dengan *SPSS Statistics 16 for window* jika data berdistribusi normal. jika data hasil penelitian berdistribusi tidak normal maka dilakukan uji non parametrik yaitu uji *Wilcoxon*. Hasil validasi soal memperoleh persentase 65% kategori baik. Hasil penelitian dapat disimpulkan adanya perbedaan hasil belajar siswa antara pembelajaran teks eksplanasi tanpa media pembelajaran *animaker* dengan menggunakan media animaker berdasarkan uji *wilcoxon* data *pretest* dan *posttest* dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$.

Kata-kata kunci: efektivitas, media pembelajaran, animaker

Abstract

Learning media is one component that supports the effectiveness of learning, one of which is Indonesian language learning. Interesting learning media can attract students' interest and motivation to learn so that it is easier to understand the material. As technology



advances, various interesting learning media innovations have emerged. However, the use of technology in designing learning media has not been utilized optimally and the practical use of learning media is often ignored. This research aims to analyze the effectiveness of using animaker learning videos as an interesting learning media solution. This research focuses on the differences in learning outcomes before and after using animaker learning videos in learning explanatory text. The method used in this research is Pre-Experimental Design with a One-Group Pretest-Posttest Design model. Data collection techniques are questionnaires and tests. The sampling technique used the Simple Random Sampling technique with the samples taken being class 8.2 of SMP Kartika 1-5 Pekanbaru. The research instruments were questionnaire validation questions and pretest and posttest multiple choice questions. Data analysis was carried out by tabulating and calculating the percentage of validation questionnaire scores. Test the pretest and posttest data with normality, homogeneity, and Paired Sample T Test with SPSS Statistics 16 for window if the data is normally distributed. If the research data is not normally distributed, a non-parametric test, namely the Wilcoxon test, is carried out. The results of the question validation obtained a percentage of 65% in the good category. The results of the research can be concluded that there are differences in student learning outcomes between learning explanatory texts without Animaker learning media and using Animaker media based on the Wilcoxon test of pretest and posttest data with Asymp values. Sig. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$.

Keywords : *animaker, effectiveness, learning media*

PENDAHULUAN

Kemajuan dunia teknologi terutama teknologi informasi dan komunikasi telah mempengaruhi segala aspek kehidupan dan membawa perubahan yang signifikan salah satunya terhadap bidang pendidikan (Jamun, 2018). Perkembangan teknologi memunculkan berbagai inovasi-inovasi dalam pendidikan sehingga proses pembelajaran yang bersifat konvensional bergeser menjadi lebih modern. Afrilia et al., (2022) menyatakan bahwa revolusi pembelajaran konvensional menjadi modern dapat dilihat dari penggunaan media pembelajaran dan bahan ajar yang berbasis digital dalam proses pembelajaran.

Media Pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung dalam mencapai tujuan belajar dan keberhasilan pembelajaran (Halmuniati et al., 2022). oleh karena itu, seiring kemajuan teknologi, guru sebagai fasilitator pembelajaran dituntut untuk memiliki pengetahuan untuk menguasai berbagai media pembelajaran dan kemampuan merancang media sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini disebabkan adanya perkembangan teknologi membuat peserta didik jauh lebih tertarik dan berminat dalam proses belajar melalui media pembelajaran yang menarik pula (Sari, V.P., et al., 2022).

Namun, pemanfaatan teknologi untuk merancang media pembelajaran yang menarik belum maksimal menjadi salah satu permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran (Dewi & Kamaludin, 2022). Hal ini selaras dengan Tafonao (2018) yang menyatakan bahwa masih banyak para guru yang mengabaikan penggunaan dan penerapan media pembelajaran yang inovatif bahkan tidak digunakan sama sekali. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang peneliti lakukan bersama guru bahasa Indonesia kelas 8 SMP Kartika 1-5 Pekanbaru, diperoleh bahwa penggunaan media pembelajaran terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia cenderung sama setiap pertemuan. Guru sering menggunakan media pembelajaran yang tersedia di *youtube* dan buku tanpa adanya inovasi untuk mendesain dan merancang media pembelajaran sendiri.

Selain itu, kendala yang sering ditemukan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia adalah kurangnya minat dan motivasi siswa dalam belajar sehingga nilai ulangan harian siswa cenderung dibawah nilai 70.

Berdasarkan latar belakang dan kesenjangan penelitian maka penulis menawarkan solusi media pembelajaran menarik dan inovatif dalam bentuk video animasi yang dapat dirancang melalui platform *animaker* terkhususnya pada pembelajaran teks eksplanasi bahasa Indonesia kelas 8 sekolah menengah pertama. *Animaker* merupakan layanan animasi berbasis software *online* yang menggabungkan gambar bergerak dengan gerakan animasi yang beragam, musik, tulisan, dan menyediakan fitur-fitur menarik lainnya yang dapat memudahkan guru dalam merancang media pembelajaran (Rahmah et al., 2023). Hal ini didukung oleh penelitian Rina Pratiwi & Zulfadewina (2022) menyatakan bahwa video pembelajaran *animaker* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian ini bertujuan mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan video pembelajaran *animaker* sebagai media pembelajaran terhadap peningkatan pemahaman siswa pada materi teks eksplanasi. Penelitian ini berfokus pada perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan video pembelajaran animaker pada pembelajaran teks eksplanasi.

LANDASAN TEORI

a. Media Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar terjadi komunikasi antara guru dan siswa. Guru merupakan sumber informasi dan siswa sebagai penerima informasi ataupun sebaliknya. Interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran membutuhkan media yang disebut media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan agar informasi berupa materi terkait pembelajaran pada proses belajar mengajar dapat disampaikan dan mudah dipahami. Menurut Briggs (Hartanti, 2019) media pembelajaran merupakan “sarana fisik yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk video, film, buku, slide, dan sebagainya. Ahmad Zaki dan Dian Yusri (2020:813) menambahkan bahwa pengertian media pembelajaran adalah sarana yang membantu dalam pembelajaran yang bertujuan merangsang perhatian, perasaan, pikiran, serta kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman materi pembelajaran dengan meningkatkan motivasi belajar siswa (Ahmad & Mustika, 2021). Selain itu, dengan media pembelajaran yang memudahkan siswa dalam memahami materi akan memperoleh hasil belajar yang baik (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020).

Namun, untuk mencapai pembelajaran efektif sering dijumpai kendala salah satunya kurangnya minat dan motivasi siswa dalam belajar yang menyebabkan siswa kurang menyimak dan sulit memahami materi (Fitrianingsih & Musdalifah, 2019). Oleh karena itu, media pembelajaran diperlukan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dirancang dengan menarik minat dan motivasi siswa sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran audiovisual atau video. Hal ini diperkuat berdasarkan hasil penelitian (Adam, 2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual dalam pembelajaran dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa dan memberikan dampak positif sehingga mampu meningkatkan pemahaman materi dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran audio visual/ video yang dikembangkan seiring dengan kemajuan teknologi adalah video animasi.

a. Animaker

Media animasi atau juga sering disebut media video animasi merupakan salah satu jenis media yang berkembang mengikuti kemajuan teknologi. Video merupakan media yang sifatnya audio-visual dan animasi adalah gabungan gambar dan suara yang digerakkan seolah-olah hidup dengan bantuan teknologi. Wahyuni et al.,(2022:560) mendefinisikan media animasi merupakan penggabungan gambar-gambar yang digerakkan dengan bantuan teknologi informasi dan komunikasi. Selanjutnya, Muslimin, M.I., (2017:32) mengatakan bahwa animasi adalah suatu tindakan menghidupkan gambar menjadi seolah-olah hidup. Selain itu, Munir menambahkan bahwa animasi sebagai media dapat menjelaskan suatu konsep atau materi yang sulit dijelaskan dengan media lain sehingga menimbulkan motivasi belajar siswa. Adapun Maya Ayuningdyah & Khusnul Khotimah (2018:2) berpendapat bahwa kelebihan penggunaan media animasi dapat memenuhi kebutuhan siswa karena menggabungkan unsur media lain seperti video, teks, audio, image, sound, dan grafik menjadi satu kesatuan penyajian.

Animaker merupakan salah satu inovasi yang dapat digunakan sebagai alternatif untuk media pembelajaran. Animaker sangat mudah diaplikasikan oleh guru karena berbasis *website* gratis yang diakses melalui laman internet. Mashuri & Budiyo (2020:5) berpendapat bahwa animaker merupakan *software* pembuatan animasi dengan proses dilakukan secara *online*. Badri, Khotimah & Sulistyaningrum (2020:336) berpendapat bahwa animaker merupakan perangkat yang digunakan untuk pembuatan video animasi agar menciptakan konten video yang menarik.

b. Pembelajaran bahasa Indonesia

Pemerolehan bahasa Indonesia telah menjadi subjek penelitian yang substansial, dengan berbagai teori yang muncul dari waktu ke waktu. Teori Sociolinguistik menekankan fungsi lingkungan sosial dalam pemerolehan bahasa, sedangkan Teori Komunikatif menekankan pentingnya penggunaan bahasa sebagai moda komunikasi. Teori Konstruktivis menekankan pada proses konstruktif di mana siswa secara aktif mengembangkan pengetahuan mereka tentang bahasa. Teori Aksi menekankan pada aktivitas nyata dalam pemerolehan bahasa, sedangkan teori kognitif berfokus pada pemahaman struktur bahasa dan proses kognitif. Terakhir, teori interaksional menyoroti nilai interaksi dalam pemerolehan bahasa, baik dengan penutur asli maupun teman sebaya. Semua teori tersebut berusaha untuk memberikan pendekatan yang komprehensif untuk membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berbahasa Indonesia yang komprehensif dan berjangka Panjang (Mubin & Aryanto, 2024)

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Menurut Ali (2020: 41), pembelajaran bahasa Indonesia sebagian besar terdiri dari pengajaran keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Kurikulum 2013 berfokus pada empat komponen kemampuan berbahasa yang diperoleh ketika mengajarkan bahasa Indonesia. Keempat kemampuan berbahasa tersebut adalah menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pemerolehan bahasa Indonesia dianggap berhasil dan efisien jika dapat menunjukkan keempat kemampuan berbahasa tersebut.

Kurikulum 2013 menekankan pengajaran berbasis teks untuk pelajar bahasa Indonesia. Teks eksplanasi merupakan salah satu jenis teks yang diujikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Menurut Nasrillah dkk. (2019:58), teks eksplanasi adalah teks yang menjelaskan tentang sebab dan akibat dari suatu kejadian atau peristiwa yang mungkin terjadi di alam, sosial, atau budaya.

Pembelajaran teks eksplanasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia efektif jika siswa memahami materi teks eksplanasi sepenuhnya. Ayuliandari & Sylvia (2022) pembelajaran yang efektif dapat dilihat dari siswa yang aktif dalam proses pembelajaran dan pengetahuan atau pemahaman yang meningkat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh melalui tes kognitif. Hal serupa juga disampaikan oleh Panjaitan et al., (2015) dapat diukur dari hasil belajar siswa. Pembelajaran yang efektif pembelajaran didukung oleh media pembelajaran yang efektif pula.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Penelitian eksperimen ini menggunakan pendekatan *Pre-Experimental Design*, dengan hanya satu kelas eksperimen dan tanpa kelompok kontrol (Giraldo, 2023). Model *One-Group Pretest-Posttest Design* digunakan dalam penelitian ini untuk membandingkan hasil tes kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (Bulus, 2023). Penelitian ini dilaksanakan di SMP Kartika 1-5 Pekanbaru. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII yang terbagi dalam dua kelas dan berjumlah 52 orang. Pendekatan pengambilan sampel adalah Simple Random Sampling. Jumlah sampel adalah kelas 8.2 (23 siswa). Kuesioner dan tes adalah dua strategi pengumpulan data. Kuesioner diperlukan untuk memvalidasi pertanyaan pilihan ganda *pretest* dan *posttest*. Penilaian *pretest* dan *posttest* digunakan untuk menilai atau mengetahui dampak materi pembelajaran animaker terhadap hasil belajar siswa. Data dianalisis dengan membuat tabulasi dan menghitung proporsi skor kuesioner, data pretest dan posttest dengan uji normalitas, homogenitas, dan uji *Paired Sample T Test* menggunakan *SPSS Statistics 16 for window*. Namun, jika data penelitian tidak berdistribusi normal, maka uji homogenitas dilewati dan diganti dengan uji non parametrik, yaitu uji *Wilcoxon*.

PEMBAHASAN

Validasi Soal Pilihan Ganda Pretest dan Posttest

Sebelum pelaksanaan pretest dan posttest, peneliti terlebih dahulu merancang soal pilihan ganda. Soal pilihan ganda dirancang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi materi teks eksplanasi. Masing-masing *soal pretest dan posttest* berjumlah 10 butir. Kemudian, soal tersebut divalidasi untuk mengetahui kelayakan soal sebelum digunakan. Berikut kategori persentase penilaian validasi soal pilihan ganda.

Tabel 1.
Kategori Validasi Soal

Persentase Penilaian	Kategori
0%-20%	Sangat Kurang
20,1%-40%	Kurang
40,1%-60%	Cukup Baik
60,1%-80%	Baik
80,1%-100%	Sangat Baik

Selanjutnya, hasil validasi soal pretest dan posttest ditabulasi dan dihitung persentase skornya. Berikut hasil persentase validasi soal.

Tabel 2.
Hasil Validasi Soal

Aspek	Pernyataan	Nilai	Persentase
Materi	P1	3	60%
	P2	3	60%
	P3	3	60%
	P4	4	80%
	P5	4	80%
Kontruksi	P6	3	60%
	P7	3	60%
Bahasa	P8	3	60%
Jumlah			26
Rata-rata			3,25
Persentase			65%
Kategori			Baik

Berdasarkan Tabel 2 maka diperoleh hasil validasi soal dengan persentase 65% kategori baik. Dengan persentase tersebut maka soal *pretest dan posttest* layak digunakan.

Pretest dan Posttest

Setelah validasi soal pilihan ganda pretest dan posttest dilakukan, maka selanjutnya kelas eksperimen diberikan materi teks eksplanasi tanpa menggunakan media pembelajaran animaker, lalu dilakukan *pretest* pada siklus 1. Selanjutnya pada siklus 2, kelas eksperimen diberikan materi teks eksplanasi menggunakan media pembelajaran animaker, lalu dilanjutkan dengan *posttest*. Setelah validasi soal pilihan ganda untuk pretest dan posttest, kelas eksperimen akan diajar dengan menggunakan materi teks eksplanasi. Pada awalnya, kelas eksperimen menerima materi teks eksplanasi tanpa menggunakan media pembelajaran animaker. Setelah itu, pretest diberikan pada siklus 1 untuk menilai pemahaman awal siswa tentang topik tersebut. Tahap selanjutnya adalah menawarkan media pembelajaran animaker sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi teks eksplanasi kepada siswa. Pada siklus 2, materi teks eksplanasi kembali disajikan kepada kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran animaker. Hal ini diikuti dengan pemberian posttest untuk menilai pengetahuan siswa setelah menerima materi. Setelah itu, data *pretest dan posttest* ditabulasi sebagai berikut:

Tabel 3.
Hasil *pretest dan posttest*

Sampel	<i>Pretest</i> <i>t</i>	<i>Posttest</i> <i>t</i>	Selisi <i>h</i>
R1	20	70	50
R2	70	80	10

R3	60	60	0
R4	40	90	50
R5	60	70	10
R6	70	90	20
R7	40	90	50
R8	50	60	10
R9	60	60	0
R10	50	80	30
R11	40	80	40
R12	30	80	50
R13	20	70	50
R14	60	60	0
R15	30	60	30
R16	30	70	40
R17	20	80	60
R18	20	80	60
R19	20	70	50
R20	40	60	20
R21	40	90	50
R22	30	70	40
R23	40	90	50
Jumlah	940	1710	770
rata-rata	41	74	33

Pada Tabel 3 data *pretest* dan *posttest* 23 siswa diperoleh jumlah *pretest* 940 dengan skor rata-rata 41, jumlah *posttest* 1710 dengan skor rata-rata 74. Selanjutnya, data *pretest* dan *posttest* ini akan diuji normalitas menggunakan uji normalitas *Kolmogorov Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* dengan menggunakan *SPSS Statistics 16 for window*.

Uji Normalitas

Sintia et al., (2022) menyatakan bahwa uji normalitas merupakan sebuah uji yang digunakan untuk mengetahui apakah sebaran data berdistribusi normal atau tidak (hlm. 322). Uji normalitas hasil data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji normalitas *Kolmogorov Smirnov* dan *Shapiro-Wik* dengan menggunakan *SPSS Statistics 16 for window*. Setelah data berdistribusi normal maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan. Namun, jika tidak berdistribusi normal akan dilanjutkan uji non parametrik.

Tabel 4.
Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

<i>Tests of Normality</i>						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.173	23	.072	.908	23	.038
Posttest	.173	23	.074	.866	23	.005

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel output di atas diketahui nilai df (derajat kebebasan) untuk data *pretest* dan *posttest* adalah 23. Artinya, jumlah sampel data *pretest* dan *posttest* adalah 23 responden yang berarti kurang dari 50. Sehingga pengambilan keputusan normalitas data penelitian dilakukan berdasarkan hasil yang terdapat pada tabel *Shapiro-Wilk*. Dasar pengambilan keputusan dalam output ini ialah:

1. Jika nilai Sig. > 0,05, maka data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.
2. Jika nilai Sig. < 0,05, maka data *pretest* dan *posttest* tidak berdistribusi normal.

Kemudian, berdasarkan output hasil uji normalitas hasil *pretest* dan *posttest* maka dapat diketahui nilai signifikansi (sig.) untuk data *pretest* sebesar 0,038 adalah <0,05. Kemudian, nilai signifikansi (sig.) untuk data *posttest* sebesar 0,005 adalah <0,05, maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas *Shapiro-Wilk* di atas dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* adalah TIDAK BERDISTRIBUSI NORMAL. Karena data penelitian tidak berdistribusi normal, maka akan dilanjutkan dengan uji non parametrik yakni uji *wilcoxon* dengan bantuan SPSS *Statistics 16 for window*.

Uji Wilcoxon

Uji *Wilcoxon* membandingkan dua sampel yang cocok yang tidak memenuhi asumsi normalitas. Mekanisme uji ini terdiri dari beberapa langkah berikut: Pertama, data diurutkan dari yang terkecil hingga yang terbesar. Perbedaan antara pasangan data kemudian dihitung dan diurutkan berdasarkan besarnya. Perbedaan tersebut kemudian diurutkan. Uji *Wilcoxon* menjumlahkan peringkat perbedaan positif dan negatif. Jika jumlah peringkat perbedaan positif lebih banyak daripada perbedaan negatif, maka dapat disimpulkan bahwa kedua sampel berbeda secara signifikan.

Uji *Wilcoxon* adalah teknik yang sangat berharga untuk menganalisis kemampuan materi pembelajaran. Sebagai contoh, jika kita ingin membandingkan pencapaian siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran tertentu, kita dapat melakukan tes ini untuk melihat apakah kedua keadaan tersebut berbeda secara signifikan. Tahap pertama adalah mengumpulkan data prestasi siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran, yang kemudian diperiksa menggunakan Uji *Wilcoxon*. Teknik uji ini memungkinkan kita untuk menentukan apakah perbedaan keberhasilan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran itu penting. Berikut adalah hasil uji *Wilcoxon* pada efektivitas pembelajaran pada tabel berikut.

Tabel 5.
Output 1 Hasil Uji *Wilcoxon*

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post Test – Pre Test	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	20 ^b	10.50	210.00
	Ties	3 ^c		
	Total	23		
a. Postes < Pretes				
b. Postes > Pretes				
c. Postes = Pretes				

Tabel 6.
Output 2 Hasil Uji *Wilcoxon*

Test Statistics^b	
	Postes – Pretes
Z	-3.953 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
a. Based on negative ranks.	
b. Wilcoxon Signed Ranks Test	

Hasil keluaran pertama memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas program pembelajaran. Sebagai permulaan, temuan menunjukkan bahwa skor tidak menurun dari *Pretest* ke *Posttest*, dengan nilai peringkat negatif mencapai nol untuk jumlah titik data, rata-rata, dan total peringkat negatif. Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang mengalami penurunan hasil belajar teks eksplanasi setelah menyelesaikan program pembelajaran. Sebagai konsekuensinya, dapat dikatakan bahwa pelatihan ini efektif dalam mempertahankan tingkat pengetahuan siswa sebelumnya.

Selain itu, temuan ini menunjukkan adanya peningkatan substansial dalam hasil pembelajaran, dengan 20 siswa mengalami peningkatan nilai dari *Pretest* ke *Posttest*. Hal ini ditunjukkan oleh nilai *Positive Ranks* untuk 20 titik data, dengan peningkatan rata-rata sebesar 10,50 dan total positive rank sebesar 210,00. Data ini menunjukkan bahwa program pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi penjelasan yang diberikan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa beberapa siswa memiliki nilai yang sebanding pada *Pretest* dan *Posttest*, dengan tiga orang memiliki nilai yang sama (*Ties*). Hal ini

menunjukkan bahwa tidak ada perubahan dalam hasil belajar setelah mengikuti program pembelajaran. Meskipun tidak ada peningkatan, tidak adanya penurunan nilai pada siswa-siswa ini membantu keberhasilan rencana pembelajaran secara keseluruhan. Dengan demikian, informasi yang diperoleh dari hasil pertama memberikan gambaran menyeluruh tentang efisiensi program pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks eksplanasi.

Selanjutnya, pada output hasil uji *wilcoxon* merupakan penentuan ada atau tidak adanya perbedaan antara *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan. Dasar pengambilan keputusan dalam *output* ini ialah:

1. Jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*.
2. Jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan output kedua “Test Statistics” di atas diketahui bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar siswa pada *pretest* sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *animaker* dan *posttest* setelah menggunakan media pembelajaran tersebut. Artinya, terbukti bahwa media pembelajaran *animaker* ini sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman materi teks eksplanasi siswa.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh adanya perbedaan hasil belajar siswa antara pembelajaran teks eksplanasi tanpa media pembelajaran animaker dengan menggunakan media animaker. Perbedaan hasil belajar tersebut menandakan bahwa adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi teks eksplanasi setelah menggunakan media pembelajaran animaker. Artinya, media pembelajaran animaker dapat dikatakan efektif sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran untuk menyampaikan materi kepada siswa secara menarik dan mudah dipahami.

Dalam konteks ini, materi pembelajaran animasi merupakan alat bantu yang sangat berharga dalam proses pembelajaran. Siswa dapat lebih terlibat dalam proses belajar mereka dengan menawarkan informasi teks penjelasan dalam bentuk animasi yang interaktif dan menghibur. Animasi menambahkan komponen visual yang kuat, sehingga siswa dapat memvisualisasikan mata pelajaran yang rumit dengan lebih baik. Hasilnya, siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka dengan melihat dan merasakan konsep-konsep serta mendengarkan atau membacanya.

Konteks pendidikan modern, kebutuhan untuk mengadopsi materi pembelajaran yang inovatif dan menarik semakin meningkat. Media animator adalah salah satu jenis media yang dapat memenuhi tujuan tersebut dengan menawarkan konten dalam format yang kreatif dan interaktif. Hasilnya, pemahaman siswa terhadap informasi dapat meningkat secara signifikan, membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Oleh karena itu, pembuatan dan penggunaan media pembelajaran animaker dalam konteks pembelajaran perlu dikaji untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Contemporary Issue in Elementary Education (JCIEE)*, 1(1), 29–37. <https://doi.org/10.33830/jciee.v1i1.5027>
- Afrilia, L., Neviyarni, Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710–721. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2559>
- Ahmad, F., & Mustika, D. (2021). Problematika Guru Dalam Menerapkan Media pada Pembelajaran Kelas Rendah Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2008–2014. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1056>
- Ahmad Zaki, D. Y. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Ayuliandari, F., & Sylvia, I. (2022). Efektivitas Media Video Animasi dalam Pembelajaran Sosiologi terhadap Peningkatan Pemahaman Materi Peserta Didik pada SMAN 12 Merangin. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 1(2), 113–117. <https://doi.org/10.24036/nara.v1i2.33>
- Bulus, M. (2021). Sample size determination and optimal design of randomized/non-equivalent pretest-posttest control-group designs. *Adiyaman University Journal of Educational Sciences*, 11(1), 48–69. <http://dx.doi.org/10.17984/adyuebd.941434>
- Dewi, A. M., & Kamaludin, A. (2022). Development of Audiovisual-Based PowToon Animation Video on Chemical Bonds for Tenth Grade. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(1), 222–229. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v8i1.865>
- Fitrianingsih, R., & Musdalifah. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Video Pada Pembelajaran Pembuatan Strapless Siswa Kelas XII SMK Negeri 1 Jambu. *Fashion and Fashion Education Journal*, 4(1), 1–6. <https://doi.org/10.15294/ffej.v4i1.7793>
- Giraldo, F. (2023). Fostering Pre-Service Teachers' Language Assessment Literacy. <https://dx.doi.org/10.2307/jj.8973304>
- Halmuniati, Riswandi, D., Zainuddin, Z., Asmin, L. O., & Isa, L. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 6(4), 332–340. <https://doi.org/10.24815/jipi.v6i4.27199>
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), 78–85. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48–52. <https://doi.org/10.36928/jpkm.v10i1.54>
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554–559. <https://dx.doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>
- Mashuri, D. K., & Budiyono. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jpgsd*, 8(5), 893–903. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35876>
- Maya Ayuningdyah, K. K. (2018). Pengembangan Media Animasi Pelajaran Matematika

- Materi Bidang Datar Simetris untuk Siswa Kelas IV di SDN Jatikalen 3 Nganjuk. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 0, 1–5. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/25651>
- Muslimin, M. I. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas II SD. *Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 26–34. <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fiptp/article/view/6106>
- Panjaitan, M., Febriani, Y (2015). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Fisika Berbantuan Animasi Komputer Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 3 Tambusai Rokan Hulu Riau. *Jurnal Ilmiah Universitas Pasir Pengairan*. <http://ejournal.upp.ac.id/index.php/fkipfisika/article/view/245>
- Rahmah, M. A., Fausan, M. D., Nasir, & Hawaida. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas Xii Di SMA Negeri 3 Pangkep. *Jurnal Guru Pencerah Semesta*, 1(3), 226–232. <https://doi.org/10.56983/gps.v1i3.602>
- Rina Pratiwi, & Zulfadewina. (2022). Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar Menyimak Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1247–1255. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3069>
- Sari, V. P., Munaris, & Prasetya, R. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animaker dalam Pembelajaran Daring Sebagai Sumber Belajar pada Teks Iklan, Slogan, atau Poster pada Siswa SMP Kelas VIII. *Jurnal Kata: Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 10(1). <https://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/BINDO1/issue/view/1424>
- Sintia, I., Pasarella, M. D., & Nohe, D. A. (2022). Perbandingan Tingkat Konsistensi Uji Distribusi Normalitas Pada Kasus Tingkat Pengangguran di Jawa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika, Statistika, Dan Aplikasinya*, 2(2), 322–333. <https://jurnal.fmipa.unmul.ac.id/index.php/SNMSA/article/view/844>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wahyuni, N., Rahmayantis, M. D., & Muarifin, M. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Menyusun Teks Biografi Berupa Film Animasi untuk Siswa Kelas X SMA/SMK*. 559–565. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/1983>
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/Edukatif.V2i1.77>