
PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI MENGGUNAKAN GO ANIMATE PADA MATA PERANGKAT KERAS DI SMK GUNUNG SARI MAKASSAR

Nur Syamsiah

Program Studi Pendidikan Teknik Elektro, Universitas Negeri Makassar
nsyamsiah807@gmail.com

Syarifuddin Kasim

Program Studi Pendidikan Teknik Elektro, Universitas Negeri Makassar
syarifuddin.kasim@unm.ac.id

ABSTRAK - Tujuan Penelitian ini adalah untuk (1) mengetahui hasil penerapan media pembelajar berbasis animasi menggunakan *go animate* pada mata pelajaran perangkat keras di SMK Gunung Sari Makassar, (2) membandingkan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen di SMK Gunung Sari Makassar. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu atau *quasi eksperimen design* yaitu *pretest – posttest control group design*. Subjek pada penelitian ini merupakan siswa kelas XI TKJ 1 yang digunakan sebagai kelompok eksperimen yang berjumlah 20 siswa dan kelas XI TKJ 2 digunakan sebagai kelompok kontrol yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data adalah tes, teknik analisis data menggunakan analisis statistika deskriptif. Berdasarkan hasil analisis data deskriptif diperoleh hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis animasi menggunakan *go animate* dengan rata-rata nilai perolehan *pretest* sebesar 41.5 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 64. Memiliki nilai *N-Gain* sebesar 0.37 dengan kategori “sedang” sedangkan untuk kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran memperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 38.75 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 45.25, memiliki nilai *N-gain* sebesar 0.10 dengan kategori “rendah” dengan demikian terdapat perbedaan hasil belajar yang menerapkan media pembelajaran berbasis animasi menggunakan *go animate* sangat baik pada mata pelajaran perangkat keras di SMK Gunung Sari Makassar. Hasil analisis uji hipotesis diperoleh nilai $\text{sing} = 0.001 < 0.05$.

Kata kunci: siswa, media pembelajaran, *go animate*

ABSTRACT - The purpose of this study was to (1) determine the results of implementing animation-based learning media using *go animate* on hardware subjects at SMK Gunung Sari Makassar, (2) to compare learning outcomes between the control class and the experimental class at SMK Gunung Sari Makassar. This research is a quasi-experimental research or quasi-experimental design, namely *pretest – posttest control group design*. The subjects in this study were students of class XI TKJ 1 which was used as an experimental group of 20 students and class XI of TKJ 2 was used as a control group of 20 students. Data collection techniques are tests, data analysis techniques using descriptive statistical analysis. Based on the results of descriptive data analysis, students' learning outcomes in the experimental class using animation-based learning media using *go animate* with an average *pretest* score of 41.5 and an average *posttest* score of 64. Have an *N-Gain* value of 0.37 with the category "medium. Meanwhile, for the control class that does not use learning media, it has an average *pretest* score of 38.75 and an average *posttest* value of 45.25, has an *N-gain* value of 0.10 in the "low" category. animation using *go animate* is very good in hardware subjects at SMK Gunung Sari Makassar. The results of the analysis of the hypothesis test obtained the value of $\text{sing} = 0.001 < 0.05$.

Keywords: Students, Learning Media, *go animate*

PENDAHULUAN

Menurut (Falahudin, 2014), terdapat lima komponen penting dalam pelaksanaan proses belajar mengajar yaitu materi pembelajaran, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, metode pembelajaran, media, dan evaluasi pembelajaran. Kelima aspek ini saling mempengaruhi dan bergantung satu sama lain dalam proses belajar mengajar. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan berdampak pada jenis media pembelajaran yang sesuai, dengan tanpa melupakan tiga aspek penting lainnya yaitu tujuan, materi dan evaluasi, dengan pembelajaran. Dalam hal ini, salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang mempengaruhi motivasi, kondisi, dan lingkungan belajar.

Proses pembelajaran membutuhkan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan unsur dinamis yang mampu mendukung dalam proses pembelajaran. Menurut (Winuhasih, 2016), "Pembelajaran digunakan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik, menggali informasi dan memahami materi pembelajaran yang diajarkan." Sehingga penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu upaya yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran, yaitu terbantunya pencapaian tujuan pembelajaran.

Melalui pesatnya perkembangan teknologi, maka media pembelajaran bagi siswa pun ikut berkembang. Komputer yang bermanfaat dalam segala bidang juga dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan. Komputer dapat digunakan sebagai media pembelajaran di dalam dan luar kelas (Mafazah, 2017).

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dengan membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan dari isi pelajaran pada saat itu (Saripudin et al., 2021). Selain itu, media pembelajaran merupakan komponen yang penting dalam proses belajar mengajar, dalam upaya meningkatkan mutu proses belajar mengajar, sehingga pemanfaatan media pembelajaran perlu direncanakan dan dirancang secara sistematis agar lebih efektif digunakan dalam proses belajar mengajar pada setiap satuan pendidikan.

Sebagai salah satu komponen pembelajaran, media tidak luput dari pembahasan sistem pembelajaran secara menyeluruh, pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang mendapat perhatian pembelajaran dalam setiap kegiatan pembelajaran. Namun kenyataannya bagian inilah yang masing-masing sering terabaikan dengan berbagai alasan. Alasan yang sering muncul antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulitnya mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan sebagainya. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap pembelajar telah membekali diri dengan pengetahuan dan keterampilan dalam hal media pembelajaran, Sesungguhnya betapa banyak jenis media yang dapat dipilih, dikembangkan dan dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, biaya maupun tujuan pembelajaran yang dikehendaki. Setiap jenis media memiliki karakteristik tertentu yang perlu dipahami, sehingga dapat memiliki media yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi yang ada di lapangan (Wiroatmodjo & Sasonohardjo, 2002).

Pendidikan bukanlah suatu hal tetap, melainkan suatu hal yang dinamis sehingga menuntut adanya suatu perubahan atau perbaikan secara terus menerus. Perubahan dapat dilakukan dalam hal metode mengajar, model dan media pembelajaran, buku-buku, maupun materi-materi pembelajaran. Proses pembelajaran yang efektif merupakan persyaratan utama untuk menuju peningkatan mutu pendidikan. Salah satunya pada mata pelajaran perangkat keras yang merupakan salah satu mata pelajaran yang saat ini menduduki peranan penting dalam pendidikan karena perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah semakin pesat.

Mata pelajaran perangkat keras dapat disampaikan dengan baik, jika proses belajar mengajar yang kita lakukan baik pula. Sehingga hasil belajar siswa sesuai dengan yang diharapkan. Proses belajar mengajar berlangsung dikelas, terjadi hubungan timbal balik antara guru dan siswa yang beraneka ragam, dan itu akan mengakibatkan terbatasnya waktu guru untuk mengontrol bagaimana pengaruh tingkah lakunya terhadap siswa. Selama pelajaran berlangsung guru sulit menentukan tingkah laku mana yang berpengaruh positif

terhadap motivasi belajar siswa, misalnya gaya mengajar mana yang memberi kesan positif pada diri siswa selama ini, strategi mana yang dapat membantu kejelasan konsep selama ini, media dan metode atau model pembelajaran mana yang tepat untuk dipakai dalam menyajikan suatu bahan sehingga dapat membantu membuat siswa aktif dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal dengan salah satu guru di SMK Gunung Sari Makassar, menjelaskan bahwa SMK Gunung Sari Makassar memiliki lima Program Keahlian yaitu: (1) Otomotif, (2) Elektronika, (3) Listrik, (4) Komputer dan (5) Keperawatan. Untuk menghasilkan lulusan dengan keahlian yang dibutuhkan oleh pasar kerja, serta memiliki aqidah yang lurus, sekolah ini juga menanamkan ajaran Islam.

Penjelasan lebih lanjut menyatakan bahwa hasil belajar untuk mata pelajaran perangkat keras siswa kelas XI TKJ masih tergolong rendah dengan nilai rata-rata kelas sebesar 40 dan ada juga mendapatkan nilai 30, dan guru harus mengadakan remedial dengan kriteria kelulusan minimal 75 untuk mata pelajaran perangkat keras, dan masih menggunakan media seperti papan tulis, sehingga hasil belajar yang dimiliki siswa belum maksimal.

Salah satu solusi untuk menangani masalah tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis animasi menggunakan *go animate*. *Go animate* adalah *software* berbasis *web* yang dapat memberikan pengguna non-seniman untuk dengan mudah membuat video animasi. Keunggulan yang dimiliki oleh *Go Animate* yaitu dapat menuangkan presentasi ke bentuk video animasi dengan berbagai fitur yang terdapat dalam *go animate*, gratis membuat *animation* dengan cara mendaftar terlebih dahulu, dapat diakses dimana saja asal terkoneksi dengan internet, menyimpan file dalam internet. Banyak pilihan animasi yang sudah ada di aplikasi *go animate* sehingga kita tidak perlu lagi membuat animasi secara manual dan kelengkapan animasi yang dapat menunjang pembuatan video animasi pembelajaran yang menarik dan lucu (<http://go.animate.com>).

METODE

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu atau *quasi eksperiment design* yaitu *pretest - posttest control group design*. Desain yang digunakan pada penelitian ini *quasi eksperiment design* yaitu *pretest - posttest control group design*.

B. Subjek Penelitian

Adapun yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah kelas XI TKJ 1 dan XI TKJ 2. Siswa kelas XI TKJ 1 digunakan sebagai kelompok eksperimen yang berjumlah 20 siswa dan kelas XI TKJ 2 digunakan sebagai kelompok kontrol yang berjumlah 20 siswa.

C. Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan variabel tunggal yang terdiri atas hasil belajar kelompok eksperimen dan hasil belajar kelompok kontrol.

D. Defenisi Operasional Variabel

1. Hasil belajar kelompok eksperimen adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. hasil belajar siswa yang diperoleh dari pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis animasi menggunakan *go animate* ditunjukkan dengan hasil dari skor tes siswa.
2. Hasil belajar kelompok kontrol adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. hasil belajar siswa diperoleh dari pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis animasi menggunakan *go animate* yang ditunjukkan dengan hasil skor tes siswa.
3. Penerapan media pembelajaran adalah penerapan diartikan sebagai pelaksanaan atau implementasi. Sedangkan Media pembelajaran adalah pembelajaran dengan menekankan suatu maksud tertentu yang dikehendaki, sesuai dengan ruang lingkup bidang yang menjadi pokok pembicaraan, walaupun pada

dasarnya ada kesamaan pengertian, sebagai Dale, pada saat itu dianut secara luas dalam menentukan alat bantu apa yang paling sesuai untuk pengalaman belajar tertentu (Karim, 2007).

E. Teknik Pengumpulan Data

Observasi yaitu mengumpulkan data awal mengenai kondisi peserta didik di lapangan, bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas serta jadwal pembelajaran di setiap kelas di Jurusan Komputer SMK Gunung Sari Makassar. Adapun kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dalam penelitian ini ditentukan melalui kegiatan observasi yang dilakukan oleh peneliti. Tes Hasil dari *pretest* dan *posttest* kemudian akan dibandingkan untuk mengetahui apakah ada pengaruh pemberian perlakuan terhadap hasil dan minat belajar peserta didik. Adapun tes yang digunakan berupa tes objektif berbentuk *optional* atau pilihan ganda, hal ini dikarenakan tes tersebut memiliki sifat cakupan yang luas dan terarah, memiliki sifat objektif, serta memudahkan dalam melakukan koreksi hasil tes. Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan sebagai bukti bahwa peneliti benar-benar melakukan penelitian langsung di lapangan.

Adapun dokumentasi yang dikumpulkan berupa data peserta didik dan guru, perangkat pembelajaran, materi pembelajaran, gambaran ketika proses pembelajaran di kelas dan saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran animasi menggunakan *go animate* serta daftar nama peserta didik dan profil sekolah. Data yang telah terkumpul dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan karakteristik skor responden untuk masing-masing variabel sedangkan statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan skor hasil belajar pada mata pelajaran Perangkat Keras yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* dari masing-masing kelompok penelitian, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

Teknik Analisis Data yang telah terkumpul dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan karakteristik skor responden untuk masing-masing variabel sedangkan statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Analisis deskriptif menggambarkan kecenderungan pada masing-masing variabel seperti menentukan rentang nilai, menentukan banyak kelas interval (K), menghitung panjang kelas interval, mean, standar deviasi, varians sampel, dan kategorisasi.

Menurut (Meltzer, 2002), untuk mengetahui peningkatan *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus:

$$N - Gain = \frac{\text{Nilai Posttest} - \text{Nilai Pretest}}{\text{Nilai Maksimum} - \text{Nilai Pretest}} \quad (1)$$

Kriteria N-Gain disajikan sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori N-Gain	
Nilai N-Gain	Kategori
$(g) \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq (g) < 0,7$	Sedang
$(g) < 0,3$	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Menggunakan *Go Animate* Pada Pelajaran TKJ di SMK Gunung Sari Makassar

Deskripsi penerapan media pembelajaran berbasis animasi menggunakan *go animate* pada pelajaran TKJ di SMK Gunung Sari Makassar. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh setiap pendidik tidak lepas dari berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran itu sendiri, dimana tujuan akhir dari semua itu mengarah pada hasil pencapaian pembelajaran yang dirumuskan. Media pembelajaran seperti yang telah kita ketahui bersama adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pendidikan, yang

memiliki fungsi sebagai pemberi kemudahan penyampaian materi pembelajaran kepada siswa dengan fungsi sebagai pemberi kemudahan penyampaian materi pembelajaran akan berjalan dengan baik, efektif dan efisien. Media pembelajaran yang dibuat berisi tentang materi mata pelajaran Teknik Komputer dan Jaringan Dasar. Hal ini dilakukan karena disesuaikan dengan kurikulum dan silabus yang berlaku di SMK Gunung Sari Makassar.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan dengan bapak Herman Rahma S.Pd sebagai guru mata pelajaran komputer dan jaringan dasar (TKJ), dijelaskan bahwa penggunaan media tersebut mencapai kategori cukup baik dalam menyampaikan pelajaran TKJ. Media pembelajaran tersebut lebih mudah diterima, sehingga membantu siswa dalam memahami dan menangkap materi pelajaran yang guru sampaikan. Dalam proses penerapan media pembelajaran berbasis animasi menggunakan *go animate* yang mengikut proses pembelajaran terdapat 20 siswa dalam kelas eksperimen.

Penggunaan media yang bervariasi mutlak diperlukan, dikarenakan karakteristik yang dimiliki siswa juga berbeda-beda. Media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan materi pelajaran yang disampaikan, karena dapat lebih maksimal dalam membantu menyampaikan materi pelajaran yang diajarkan. Kegiatan proses pembelajaran di kelas yaitu: persiapan pembelajaran. Guru menyusun RPP berdasarkan silabus, dengan menuliskan langkah-langkah pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis animasi menggunakan *go animate*. Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran di dalam kelas, guru mengkondisikan kelas terlebih dahulu, agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan siswa dapat menerima pelajaran dengan baik. Pada kegiatan pendahuluan, guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, mengabsen siswa, dan menanyakan kabar siswa, kemudian ketua kelas memimpin doa bersama guru memulai pembelajaran dengan menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan. Pada kegiatan inti, guru menjelaskan materi pelajaran, dan menampilkan media pembelajaran berbasis animasi menggunakan *go animate*. Pada kegiatan penutup, guru memberikan ringkasan materi yang telah dipelajari oleh siswa, guru melakukan tanya jawab serta memberikan penguatan dan kesimpulan kepada siswa dari materi yang telah dipelajari. Kemudian guru melakukan evaluasi berupa tes tertulis untuk mengetahui mana siswa dapat menyerap materi yang diajarkan. Guru bersama siswa mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan membaca berdoa bersama, kemudian guru mengucapkan salam.

B. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Antara Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Berdasarkan Tabel 2 di peroleh nilai *Chi Kuadrat* hitung sebesar $X^2 \text{ hitung} = 27.16$ dan $X^2 \text{ hitung} = 18.31$. nilai tersebut selanjutnya dibandingkan nilai *Chi kuadrat* table dengan derajat kebebasan (dk) $6 - 3 = 3$ dan taraf signifikansi 0.05%, maka diperoleh nilai chi kuadrat tabel sebesar $X^2 \text{ tabel} = 7.81$. pada kelas control, nilai chi kuadrat hitung lebih kecil dari pada nilai chi kuadrat table ($X^2 \text{ hitung} < X^2 \text{ tabel}$, atau $27.16 > 7.81$, maka disimpulkan bahwa data nilai *pretest* kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 2. Perbandingan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol

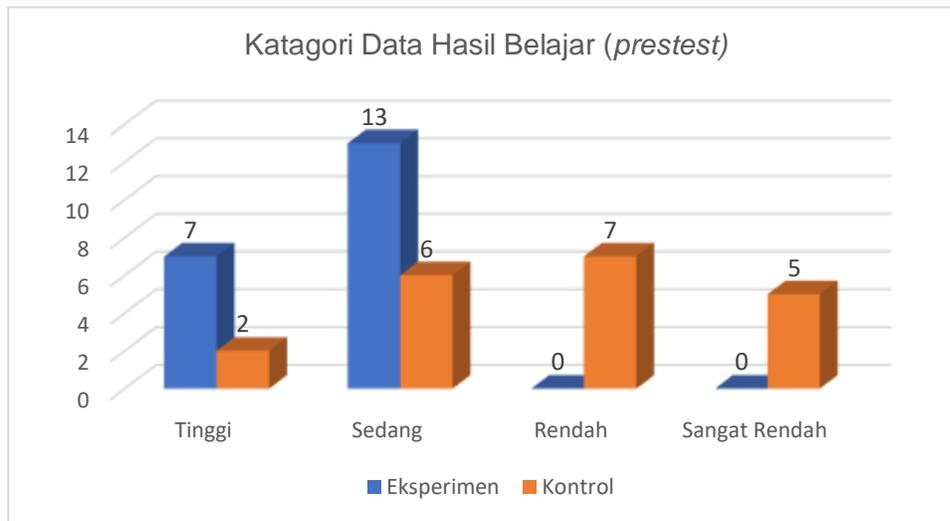
No	Kelompok	X^2 Hitung	X^2 tabel =0,05%	Berdistribusi
1	Kelompok	27,16	7,81	Normal
2	Eksperimen	18,31	7,81	Normal

Pada kelas eksperimen, nilai *chikuadrat* hitung lebih kecil dari pada nilai *chikuadrat* tabel ($X^2 \text{ hitung} < X^2 \text{ tabel}$ atau $18,6 < 7,81$), maka dapat disimpulkan data *pretest* kelas eksperimen berdistribusi normal.

Tabel 3. Katagori Data Hasil Belajar (*pretest*)

Kategori	Eksperimen		Kontrol	
	N	100%	N	100%
Tinggi	1	5%	2	10%
Sedang	8	40%	3	15%
Rendah	6	30%	5	25%

Kategori	Eksperimen		Kontrol	
	N	100%	N	100%
Sangat Rendah	5	25%	10	50%
Jumlah	20	100%	20	100%



Gambar 1. Histogram Data Hasil Belajar *pretest* Eksperimen dan Kontrol

Uji Normalitas Data Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol. Normalitas distribusi data *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen di hitung menggunakan Chi Kuadrat dengan bantaun program hitungan pada *Microsoft Excel*. Rangkuman hasil uji normalitas data nilai *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada Table 4.

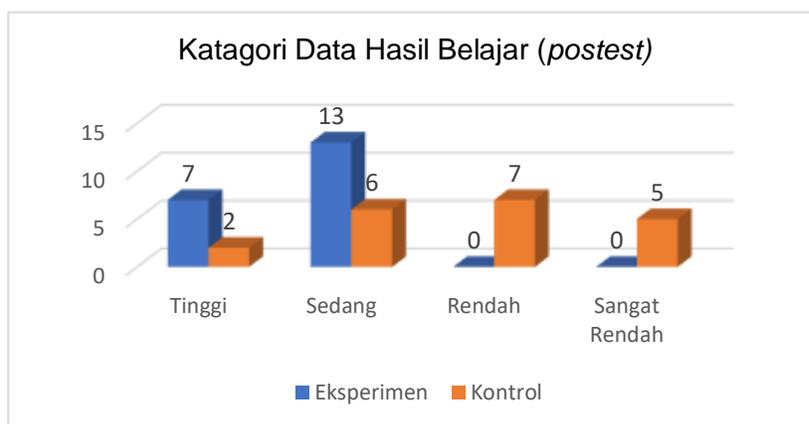
Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Data *Posttest*

No	Kelompok	X ² Hitung	X ² tabel	Berdistribusi
1	Kelompok	2,60	7,81	Normal
2	Eksperimen	3,13	7,81	Normal

Berdasarkan Tabel 4 di peroleh nilai Chi Kuadrat hitung sebesar X² hitung =2.60 dan X² hitung =3.130. nilai tersebut selanjutnya dibandingkan nilai Chi kuadrat Table dengan derajat kebebasan (dk) 6 – 3 =3 dan taraf signifikansi 0.005%, maka diperoleh nilai chi kuadrat Table sebesar X² tabel= 7.81. pada kelas kontrol, nilai chi kuadrat hitung lebih kecil dari pada nilai chi kuadrat Table (X² hitung < X² tabel, atau 2.60 < 7.81), maka bisa disimpulkan bahwa data nilai *posttest* kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 5. Kategori Data Hasil Belajar (*posttest*)

Kategori	Eksperimen		Kontrol	
	N	100%	N	100%
Tinggi	7	35%	2	10%
Sedang	13	65%	6	30%
Rendah	0	0	7	35%
Sangat Rendah	0	0	5	25%
Jumlah	20	100%	20	100%



Gambar 2. Histogram Data Hasil Belajar *Posttest* Eksperimen dan Kontrol.

Uji homogenitas dilakukan untuk menentukan apakah data antara kelompok *homogeny* atau tidak hasil dari uji ini akan menentukan jenis uji perbandingan varians apa yang akan digunakan. berikut hasil uji homogenitas menggunakan SPSS dapat di lihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas *Posttest*

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Basen on Mean	.010	1	38	.921
	Basen on Median	.157	1	38	.694
	Based on Median and with adjusted df	.157	1	36.538	.695
	Based on trimmed mean	.000	1	38	1.000

Berdasarkan Tabel 6 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa *based on mean levene statistic* yaitu 0.010, selain itu juga, nilai *sig.* 0.921 yang menunjukkan data lebih besar dari 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut bersifat homogen.

Tabel 7. Uji Hipotesis Kelas Eksperimendan Kontrol

	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil Belajar	Kelas Eksperimen	20	26.48	529.50
	Kelas Kontrol	20	14.53	290.50
	Total	40		

Berdasarkan *output tes statistice* di atas diketahui bahwa nilai *asimp.sig (2.tailed)* sebesar $0.001 < 0.05$. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar yang menggunakan media pembelajaran berbasis animasi menggunakan *go animasi* dan tidak menggunakan media pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *go animasi* lebih baik dibanding dengan siswa yang menggunakan dengan metode konvensional untuk mengetahui adanya pengaruh media pembelajaran menggunakan *go animate* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TKJ. Pada permulaan penelitian untuk mengetahui kemampuan awal siswa, peneliti memberikan tes awal *pretest* berupa soal dalam bentuk pilihan ganda. Setelah itu, memberikan perlakuan pada masing-masing kelas yaitu dengan menerapkan media pembelajaran berbasis animasi menggunakan *go animate* pada kelas eksperimen dan tidak menggunakan media pembelajaran di kelas kontrol. Terakhir pemberian tes evaluasi sebagai *postest* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah

diberi perlakuan, nilai terendah pada *pretest* kelas kontrol yaitu 35 dan nilai tertinggi 75, nilai terendah *posttest* kelas kontrol yaitu 40 dan nilai tertinggi 80, sedangkan nilai terendah pada *pretest* kelas eksperimen yaitu 35 dan nilai tertinggi 75, nilai terendah pada *posttest* kelas eksperimen yaitu 55 dan nilai tertinggi 95. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan antara yang menerapkan media pembelajaran berbasis animasi dan tidak menggunakan media pembelajaran.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku ataupun peningkatan pemahaman pengetahuan dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini, hasil belajar yang diukur adalah pada ranah pemahaman dan penguasaan materi. Penguasaan materi diukur dengan menggunakan tes evaluasi *posttest* setelah siswa menjalani proses belajar mengajar dan hasilnya dibandingkan dengan kriteria ketuntasan minimum yang sudah ditetapkan yaitu 75, sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa tersebut menguasai materi yang diajarkan minimal sama dengan angka minimumnya.

Berdasarkan Tabel 2 kategori N-Gain, nilai N-Gain kelas eksperimen 41 % dan nilai N-Gain kelas kontrol 11% sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis animasi menggunakan *go animate* pada mata pelajaran TKJ kurang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sementara yang tidak menggunakan media pembelajaran tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TKJ di kelas XI TKJ 1 di SMK Gunung Sari Makassar.

Pada kelas kontrol proses pembelajaran menggunakan metode konvensional, sedangkan pada kelas eksperimen proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis animasi menggunakan *go animate*. Berdasarkan hasil analisis data hasil belajar pada kelas kontrol menunjukkan bahwa skor minimum yang di peroleh siswa yaitu 40, sedangkan nilai maksimum adalah 80, Rata-rata nilai N-Gain score adalah 1.99. Berdasarkan analisis data hasil belajar pada *posttest* sedangkan kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai minimum yang diperoleh siswa adalah 55, sedangkan nilai maksimum yaitu 95, dan rata-rata nilai N-gain adalah 37.63. berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh dari kelas kontrol maupun eksperimen dapat disimpulkan bahwa nilai pada kelas eksperimen lebih tinggi jika dibandingkan dengan nilai pada kelas kontrol.

Hasil dari penelitian ini cukup efektif dengan teori yang ada, hasil belajar siswa seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh siswa menguasai bahan yang sudah diajarkan (Purwanto, 2014), yaitu dengan hal ini penggunaan media *go animate* sebagai salah satu media pembelajaran cukup efektif. Bertambahnya minat belajar siswa tentu juga akan mempengaruhi hasil belajar siswa karena salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah faktor minat belajar (Munadi, 2008).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penerapan media pembelajaran berbasis animasi menggunakan *go animate* sudah baik guna meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran TKJ di SMK Gunung Sari Makassar.
2. Terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa antara yang menggunakan media pembelajaran berbasis animasi menggunakan *go animate* dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran TKJ di SMK Gunung Sari Makassar (nilai sig. = 0.001 < 0.05).

DAFTAR PUSTAKA

- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104–117.
- Karim. (2007). *Media Pembelajaran*. Universitas Negeri Makassar.
- Mafazah, H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video Explainer pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi*, 6(4), 339–353.
- Meltzer, D. E. (2002). The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics: A possible “hidden variable” in diagnostic pretest scores. *American Journal of Physics*, 70(12), 1259–1268.

- Munadi, Y. (2008). *Media pembelajaran sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Gaung persada press.
- Purwanto, N. (2014). *Psikologi pendidikan*.
- Saripudin, D., Yulifar, L., & Anggraini, D. N. (2021). Pelatihan Pembuatan dan Pemanfaatan Replika Sejarah dan Peta E-Pen Bagi Guru-Guru SMA/MA. *Abdi: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 1–10.
- Winuhasih, W. (2016). *Pengembangan Media Filmstrip untuk Pembelajaran menulis Teks Eksplanasi untuk Peserta Didik Kelas VII SMP*. Tesis magister, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Wiroatmodjo, W., & Sasonohardjo, S. (2002). *Media Pembelajaran (Bahan Ajar Diklat Kewidyaiswaraan Berjenjang Tingkat Pertama)*.