

PENGGUNAAN APLIKASI ANIMAKER PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS III SD NEGERI 07 SINTUK TOBOH GADANG

Utilizing the Animaker Application for Teaching Islamic Religious Education in Grade III at SD Negeri 07 Sintuk Toboh Gadang

Yulia Citra

Universitas Negeri Padang
yuliacitra1prm@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Oct 27, 2023	Nov 1, 2023	Nov 4, 2023	Nov 7, 2023

Abstract

Media is something that cannot be separated from a learning process. When using media, there needs to be variety so that students do not get bored. This research aims to prove that using Animaker media as a medium in learning can produce animated video works that are easy to understand and interesting for students and can be used as teaching materials that are effective for use in the learning process. This research is a quasi-experiment (one group pretest-posttest design). The main instrument in the researcher's own research was carried out to test the validity and effectiveness of the learning videos used, validity trials were carried out using questionnaires, questionnaires were given to respondents and then analyzed by the researcher, as well as the results of student tests which were carried out using pretest and posttest then The participants' pretest and posttest results were taught for analysis by the researcher in tabular form. The subjects of this research were class III students at SDN 07 Sintuk Toboh Gadang, totaling 20 students. Based on the results of data analysis, the results obtained were 1) the average score from the pretest test results with a percentage of 59.6% which was included in the "sufficient" category; 2) the average score from the posttest results with a percentage of 76% which is included in the "good/decent" category; 3) the average score from the results of using a questionnaire to measure the level of effectiveness of the application used with a percentage of 95.375% which is included in the "very feasible" category.

Keywords: *Animaker Application, Islamic Religious Education*

Abstrak: Media merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari sebuah proses pembelajaran. Dalam penggunaan media perlu adanya variasi sehingga dapat membuat peserta didik menjadi tidak jenuh. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan bahwa penggunaan media Animaker sebagai media dalam pembelajaran dapat menghasilkan karya video animasi yang mudah dipahami serta menarik bagi peserta didik serta dijadikan sebagai bahan ajar yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini merupakan eksperimen semu (one group pretest-posttest design). Instrumen pokok dalam penelitian peneliti sendiri dilakukan untuk menguji valid dan efektifnya video pembelajaran yang digunakan, uji coba kevalidan dilakukan dengan menggunakan angket, angket diberikan kepada responden kemudian di analisis oleh peneliti, serta hasil tes peserta didik yang dilakukan menggunakan uji pretest dan posttest kemudian hasil pretest dan posttest peserta didik di analisis oleh peneliti dalam bentuk tabel. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDN 07 Sintuk Toboh Gadang yang berjumlah 20 peserta didik. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh hasil 1) skor rata-rata dari hasil uji pretest dengan persentase sebesar 59,6% yang termasuk dalam kategori “cukup”; 2) skor rata-rata dari hasil posttest dengan persentase sebesar 76% yang termasuk dalam kategori “baik/layak” ; 3) skor rata-rata dari hasil menggunakan angket untuk mengukur tingkat ke efektifan aplikasi yang digunakan dengan persentase 95,375% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”.

Kata Kunci : Aplikasi Animaker, Pendidikan Agama Islam

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal (Septiana, 2021). Media pembelajaran dengan menggunakan video animasi sangat diminati oleh para siswa, karena menarik secara visual, mudah dimengerti, dan dapat diakses kapan saja. Bahkan animasi ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Alannasir, 2016). Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di Sekolah Dasar Negeri 07 Sintuk Toboh Gadang diperoleh bahwa guru menggambarkan sedikit materi lalu dilanjutkan dengan menggunakan video berbasis animasi sebagai media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik, sehingga peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi, yang dapat menjadikan peserta didik menjadi inovatif, kreatif, dan paham dalam mengilustrasikan materi ajar agama Islam dan budi pekerti, pada proses pembelajaran peserta didik di kelas III di Sekolah Dasar Negeri 07 Sintuk Toboh Gadang yang semula cenderung monoton dan membosankan karena hal tersebut mengakibatkan banyaknya dari peserta didik yang kurang semangat dalam belajar, dengan proses pembelajaran dengan menggunakan video berbasis animasi penulis mendapati bahwa peserta didik kurang tertarik dengan pembelajaran agama Islam yang hanya mendengarkan guru kemudian mengerjakan tugas,

sehingga pembelajaran yang didapat pun tidak menarik bagi mereka dan bahkan sulit untuk dipahami juga oleh peserta didik. Maka dari itu diperlukan media pembelajaran yang dapat mengilustrasikan materi ajar.

Dalam pembelajaran, media pembelajaran menjadi salah satu video yang dapat mengatasi keterbatasan guru dalam menyampaikan materi ajar. *Animaker* merupakan perangkat lunak video animasi berbasis *cloud* yang telah ada pada tahun 2014 dan akansangat berguna jika ingin membuat video profesional berkualitas studio (Sujatmiko, & Saputra, 2021). *Animaker* sendiri bisa diakses di url: <https://www.animaker.com/>. (Pratiwi et al., 2021). *Animaker* juga dapat diartikan sebagai suatu perangkat lunak yang menyediakan produk *software* untuk membuat video animasi dan *animaker* juga punya produk yang bernama *whiteboard*, lalu pembuatan animasi ini dilakukan dengan proses secara online, pada aplikasi ini *background* dan karakter yang dibutuhkan untuk video *animaker* telah tersedia (Delila, 2020).

Animaker merupakan salah satu inovasi yang dapat dijadikan alternatif untuk media pembelajaran, aplikasinya tersebut lebih mudah dibuat dan diaplikasikan oleh tenaga pendidik, karena tersedia dengan mudah di laman internet. *Animaker* merupakan aplikasi yang dapat menciptakan gerakan-gerakan lengkap dengan suara-suara serta transisi sehingga memberikan kesan materi pembelajaran yang menarik perhatian, penggunaan aplikasi animaker dalam pembuatan video animasi pembelajaran akan memberikan kemudahan bagi pendidik karena proses pengoperasian aplikasinya yang cukup mudah (Munawar, et al., 2020).

METODE

Penelitian yang peneliti gunakan merupakan penelitian eksperimen semu (*one group pretest-posttest design*). Menurut Kasiram dalam (Elvi, 2021), penelitian eksperimen bermaksud untuk mengetahui seberapa besar kadar kemurnian (kebenaran) pengaruh X terhadap Y. Penelitian eksperimen merupakan suatu model penelitian yang memberikan suatu stimulus, kemudian mengobservasi pengaruh atau akibat dari perubahan dari stimulasi obyek yang dikenai stimulasi. Data yang diperoleh tersebut dijadikan sebagai pembandingan setelah diberikan perlakuan melalui media aplikasi *animaker*. Untuk mengetahui hasil pembelajaran menggunakan aplikasi *animaker* ini maka dilakukan analisis uji test hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan atau hasil perlakuan yang diberikan. Eksperimen dimaksudkan untuk mengetahui peningkatan X (setelah menggunakan aplikasi *animaker*) terhadap Y (sebelum menggunakan aplikasi *animaker*), seberapa besar pengaruh X terhadap Y tergantung pada kecermatan pada saat penelitian.

Sehingga populasi dari penelitian ini adalah seluruh kelas III di SDN 07 Sintuk Toboh Gadang yang terdaftar pada tahun ajaran 2021/2022 yang terdiri dari 20 siswa.

Dan Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *total sampling*, pengambilan sampel ini berdasarkan pada jumlah keseluruhan yang terdapat pada siswa kelas III di SDN 07 Sintuk Toboh Gadang sebanyak 20 siswa 10 laki-laki dan 10 perempuan.

Instrumen penelitian dalam penelitian ini yakni berbentuk soal tes obyektif yang berbentuk *multiple choice* (pilihan ganda) dengan jumlah 10 butir soal, yang mana soal tersebut hanya digunakan untuk mengukur ranah kognitif saja. Dalam penelitian ini penulis membuat sendiri soal obyektif yang akan diujikan pada peserta didik kelas III di SDN 07 Sintuk Toboh Gadang.

Validasi merupakan sebuah pengukuran yang menyatakan tingkat kevalidan suatu instrumen. Suatu instrumen dikatakan memiliki validitas tinggi jika instrumen tersebut menjalankan fungsi ukurnya, atau memberikan hasil ukur sesuai dengan maksud pengukuran tersebut (Sudaryono, 2017). Pada penelitian ini, instrumen tes yang digunakan di validasi pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas III SDN 07 Sintuk Toboh Gadang tempat penelitian dilaksanakan, menggunakan soal tes *multiple choice* (pilihan ganda) serta angket kevalidan instrument tes menggunakan rumus sugiyono

$$\text{Kriteria Skor} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

HASIL

Data didapatkan melalui observasi dan uji yang dilakukan peneliti. Dalam penelitian ini diketahui bahwa setelah menggunakan aplikasi *animaker* dapat dilihat dari hasil sebelum dilakukannya tindakan dan setelah dilakukannya tindakan, peserta didik dapat memahami pembelajaran serta paham dalam mengilustrasikan materi pembelajaran pendidikan agama islam, meningkatnya hasil belajar peserta didik serta dapat meningkatkan pola pikir peserta didik untuk memahami pembelajaran, oleh karena itu

pentingnya guru menciptakan dan menggunakan media pembelajaran pada setiap materi pembelajaran.

Aplikasi Animaker adalah sebuah aplikasi dengan mode audio visual yang digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran dengan media Animaker sebagai media dalam pembelajaran dapat menghasilkan karya video animasi yang mudah dipahami serta menarik bagi peserta didik, dijadikan sebagai bahan ajar yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran dengan persentase 59,5 % menjadi 76 % kriteria valid, kriteria kevalidan ini didapatkan dari hasil uji pretest dan posttest menggunakan multiple choice (pilihan ganda) yang diberikan kepada peserta didik, serta menggunakan angket untuk mengukur tingkat keefektifan aplikasi yang digunakan dengan persentase 95,375% sangat layak atau sangat valid digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji *pretest* kepada peserta didik dengan cara memberikan soal *multiple choice* (pilihan ganda) sehingga didapatkan hasil dengan rata-rata 59,5%, sedangkan hasil uji *posttest* peserta didik didapatkan rata-rata hasil belajar peserta didik 76 %, sehingga dapat dikatakan video pembelajaran Animaker efektif dan cocok digunakan untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas III

Selain melakukan uji *pretest* dan *posttest* peneliti juga melakukan uji kevalidan video pembelajaran animaker kepada peserta didik dengan cara membagikan angket. Berdasarkan data analisis hasil uji kevalidan diketahui bahwa video pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan Animaker sangat layak atau Sangat Valid digunakan dalam proses pembelajaran dengan persentase 95,375%.

Setelah didapatkan data melalui observasi dan uji yang dilakukan peneliti Dalam penelitian ini diketahui bahwa setelah menggunakan aplikasi *animaker* dapat dilihat dari hasil sebelum dilakukannya tindakan dan setelah dilakukannya tindakan, peserta didik dapat memahami pembelajaran serta paham dalam mengilustrasikan materi pembelajaran pendidikan agama islam, meningkatnya hasil belajar peserta didik serta dapat meningkatkan pola pikir peserta didik untuk memahami pembelajaran, oleh karena itu penting guru menciptakan dan menggunakan media pembelajaran pada setiap materi pembelajaran.

PEMBAHASAN

Terkait bagaimana cara proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi animaker. Hal ini berkaitan dengan pada penggunaan aplikasi animaker yaitu pengembangan video pembelajaran berbasis animaker dalam menulis teks prosedur, khususnya pada penulisan teks prosedur namun seiring dengan perubahan saat ini banyak penggunaan aplikasi animaker digunakan pada penelitian lain, bahkan ada di berbagai mata pelajaran dan bidang lainnya, dimana hasil dari penggunaan aplikasi animaker tersebut dapat meningkatkan hasil pembelajaran yang cukup efektif (Rodiah, 2022)

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan bahwa proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi animaker ini sangatlah efektif dilakukan dimana dapat dilihat dari hasil belajar siswa meningkat setelah dilakukan perlakuan menggunakan media aplikasi *animaker*, dan dalam proses pembelajaran siswa menjadi bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Terkait hasil pembelajaran menggunakan aplikasi animaker pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SDN 07 Sintuk Toboh Gadang. Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan pada *pretes-postes* :

1. *Pretes*

Didapatkan hasil setelah dilakukan uji *pretest* kepada peserta didik dengan cara memberikan soal *multiple choice* (pilihan ganda) sehingga di dapatkan hasil dengan rata-rata 59,5%.

2. *Postes*

Pada hasil uji *posttest* peserta didik dengan cara memberikan soal *multiple choice* (pilihan ganda) yang sama di dapatkan rata-rata hasil belajar peserta didik 76 %.

Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran menggunakan aplikasi animaker sangatlah efektif dilakukan karena dari 59,5 % menjadi 76 % kriteria efektif (valid skor skala likert).

Adapun dapat dikuatkan dengan data angket berisi beberapa point, angket di isi oleh peserta didik sesuai dengan kriteria skor yang telah ditentukan untuk menguji kevalidan data analisis hasil uji kevalidan diketahui bahwa video pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan Animaker sangatlah layak atau sangat valid digunakan dalam proses pembelajaran dengan persentase 95,375%.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian penggunaan Aplikasi Animaker Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas III Sekolah Dasar Negeri 07 Sintuk Toboh Gadang dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada pembelajaran menggunakan aplikasi animaker dapat diketahui bagaimana cara mengoperasikan aplikasi untuk menjadikannya sebagai media dalam pembelajaran sehingga dapat menghasilkan karya video animasi yang mudah dipahami serta menarik bagi peserta didik
2. Validitas Aplikasi Animaker Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas III Sekolah Dasar Negeri 07 Sintuk Toboh Gadang efektif dilakukan karena dari persentase 59,5 % menjadi 76 % kriteria valid, kriteria kevalidan ini didapatkan dari hasil uji pretest dan posttest menggunakan multiple choice (pilihan ganda) yang diberikan kepada peserta didik.
3. Penggunaan Aplikasi Animaker Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas III Sekolah Dasar Negeri 07 Sintuk Toboh Gadang diketahui bahwa video pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan Animaker sangatlah layak atau sangat valid digunakan dalam proses pembelajaran dengan persentase 95,375%.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid, S.Ag, Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi, PT. RemajaRosdakarya, Bandung, 2004, hal: 135
- Ahyat, N. (2017). Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. EDUSIANA:Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam, 4(1), 24-31.
- Alannasir W. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri Mannuruhi. Journal of Educational Science and Technology, vol. 2, no. 2, p. 81.
- Albi, anggito, & Johan, S. (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif. In CV jejak.
- Almah, U., Thohari, M. I., & Lismanda, Y. F. (2020). Pemanfaatan teknologipembelajaran pendidikan agama islam di tengah masa pandemi covid-19berbasis social distancing di smkn 5 Malang. Vicratina: Jurnal PendidikanIslam, 5(10), 134-142.
- Azwar, Saifuddin. Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya. Liberty: Yogyakarta,1988.
- Badri Munawar, Ade Farid Hasyim, M. M. (2020). Desain Pengembangan BahanAjar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker Pada PAUD Di KabupatenPandeglang. 04(2), 310-320.

- Delila Khoiriyah Mashuri, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V", JPGSD. Volume 08 Nomor 05 Tahun 2020, 893-903. hal 5
- Fajarwati, M. I., & Irianto, S. (2021). Pengembangan Media Animaker Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kalkulator Di Kelas IV SD Ump. eL-Muhbib: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar, 5(1), 1-11.
- Fauzan, M. A., & Rahdiyanta, D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video. 2, 82-88.
- Firdaus, H., Atikah, C., & Ruhiat, Y. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Kelistrikan Kendaraan Ringan Berbasis Animaker Terintegrasi Youtube. Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha, 9(2), 100-108.
- Gideon S. 2018. Peran Media Bimbingan Belajar Online 'Ruangguru' Dalam Pembelajaran Ipa Bagi Siswa SMP Dan SMA Masa Kini: Sebuah Pengantar, Jurnal Dinamika Pendidikan.
- Hersa, S. A., & Usman, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Animaker Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Di Kelas IV SD Negeri 13 Talang Kelapa (Doctoral dissertation, Sriwijaya University).
- Huda, B., & Priyatna, B. (2019). Penggunaan Aplikasi Content Management System (CMS) untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-commerce. Systematics, 1(2), 81-88.
- Isnawati, A. U. (2021). Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Cekok Tahun Pelajaran 2020/2021 (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo)
- Juniati, L., Destrinelli, D., & Hayati, S. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Aplikasi Animaker Pada Tema 7 Subtema I Kelas I Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Kristanto, A. (2016). Aplikasi teknologi pendidikan di sekolah. Jurnal TEK PEN, 4(1), 13-16.
- Kurniawati, A., Siradjuddin, I. A., Sophan, M. K., Sari, A. K., Ningsih, P. R., & Ramansyah, W. (2020). Pemanfaatan Tools Animasi untuk Media Pembelajaran bagi SMKN 1 Labang Bangkalan Madura. Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat, 4(2), 317-322.
- Marjuni, A., & Harun, H. (2019). Penggunaan Multimedia Online Dalam Pembelajaran. Jurnal Idaarah, III(2), 194-204.
- Mashuri, D.K., & Budiyo. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Muhaimin, Paradigma Pendidikan Agama Islam (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004). Cet. 3, h. 76
- Muhammad Miftakhuddin. (2020). Pembangunan Model Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Empati Pada Generasi Z. Jurnal Pendidikan Agama Islam, 17(1), 2.
- Munawar, B., Hasyim, A. F., & Ma'arif, M. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker Pada PAUD Di Kabupaten Pandeglang. Jurnal Golden Age, 4(02), 310-321.

- Murniyetti, M., Engkizar, E., & Anwar, F. (2016). Pola Pelaksanaan Pendidikan Karakter Terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2), 156-166. <https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12045>
- Mutjia, R. (2010). Triangulasi Dalam Penelitian Kualitatif. *Repository.Uin-Malang.Ac.Id*, 2. <http://repository.uin-malang.ac.id/1133/>
- Nazir, M. (1988). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nizamuddin, dkk. (2021). *Metodologi Penelitian Kajian Teritis Dan Praktis Bagi Mahasiswa*. Dotplus Publisher.
- Nur, Mohamad. *Teori Tes*. Surabaya: IKIP Surabaya, 1987
- Pratama, A. & Widodo, S. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Pokok Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas IV SD N 1 Jemundo Sidoarjo. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(1), 58(5), 5
- Pratama, N. A., & Hermawan, C. (2016). Aplikasi Pembelajaran Tes Potensi Akademik Berbasis Android. *Jurnal Penelitian Dosen FIKOM (UNDA)*, 6(1).
- Pratiwi, D., Zuhdi, A., Shofiati, R., Pratama, R. R., & Wijaya, H. A. (2021). Penerapan Animaker dalam Pembuatan Iklan Produk UMKM berbasis Animasi. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 138-147.
- Putri, A. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Surakarta: PGSD UMS.
- Putri, D. A. D. (2021). Implementasi Sistem Informasi APALAN (Aplikasi Layanan Pengaduan Pengguna Jalan) Di Dinas PUPR Kabupaten Gresik (Doctoral dissertation, Universitas Bhayangkara Surabaya).
- Rahardjo, M. (2010). Triangulasi dalam penelitian kualitatif.
- Rahayuningsih, P., & Susanto. (2021). Daya Tarik Dompot Digital. *JRMB Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis*, 6(1), 43-50.
- Rijali, A. (2019). Analisis data kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81-95.
- Rodiah, R., & Nurhayati, N. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Animaker Dalam Menulis Teks Prosedur Untuk Siswa Kelas VII SMP PGRI1 Palembang (Doctoral dissertation, Sriwijaya University).
- Salsabilla, U. H., Agustin, A., Safira, F., Sari, I., & Sundawa, A. (2021). Manfaat Teknologi Bagi Mata Pelajaran PAI di Masa Pandemi Covid-19. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 125-132.