

**Pengaruh Hasil Belajar Siswa Menggunakan Exciting Animation Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer
di SMKN 1 Driyorejo**

Rafiq Asmawi

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik
Universitas Negeri Surabaya, e-mail : rafiqasmawi33@gmail.com

Setya Chendra Wibawa

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik
Universitas Negeri Surabaya, e-mail : setyachendra@unesa.ac.id

Abstrak

Media khususnya dalam dunia Pendidikan mempunyai fungsi untuk membantu menunjang pemahaman siswa dalam menyampaikan materi. Pada penelitian ini, peneliti membuat media pembelajaran Exciting Animation untuk digunakan guru mata pelajaran sistem komputer sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi. Sasaran untuk diteliti merupakan peserta didik dikelas X multimedia di SMK Negeri 1 Driyorejo dengan jumlah siswa 33 orang.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE dan Teknik dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data penulis mengambil dengan cara memakai angket. Hasil angket menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran untuk membantu siswa memahami lebih memahami materi pada pelajaran sistem komputer. Maka dari itu, peneliti membuat media pembelajaran Exciting Animation dimana media ini berisi materi dalam bentuk video animasi dan kuis untuk evaluasi belajar siswa.

Sejak belum menggunakan media yang dibuat oleh penulis, presentase ketuntasan siswa sebesar 45% dan setelah menggunakan perangkat pembelajaran ini, presentase ketuntasan siswa meningkat menjadi 79% dan siswa yang tidak tuntas dalam satu kelas sebanyak 7 orang dengan total siswa 33 orang. Maka dengan adanya media pembelajaran Exciting Animation ini hasil belajar siswa meningkat.

Kata kunci : media pembelajaran, Exciting Animation

Abstract

Learning media functions as a tool to support students' understanding in delivering material. In this study, researchers made learning media Exciting Animation to be used by computer system subject teachers as a tool in delivering material. The research subjects were class X multimedia students at Driyorejo State Vocational School 1 with 33 students.

This study uses the ADDIE model and data collection techniques using questionnaires. The results of the questionnaire indicate that students need learning media to help students understand the material of computer systems. Therefore, the researcher created the Exciting Animation learning media where the media contained material in the form of animated videos and quizzes for student learning evaluation.

Before using interactive learning media, the percentage of student completeness was 45% and after using interactive learning media, the percentage of student completeness increased to 79% and students who did not complete in one class as many as 7 people with a total of 33 students. So with the existence of Exciting Animation learning media, student learning outcomes increase.

Keywords: learning media, Exciting Animation

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sangat penting untuk dapat menciptakan inovasi yang cerdas, mandiri, aktif, dan kreatif. Maka dari itu sumber daya manusia sangat ditentukan oleh kualitas Pendidikan yang diterima. Hal ini akan menjadi salah satu pengaruh terbesar terhadap kemajuan suatu bangsa terutama untuk menciptakan sumber daya manusia yang ahli dibidangnya. Oleh karena itu peningkatan mutu pendidikan dan pembaruan cara belajar dalam sebuah lembaga pendidikan harus selalu dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas lulusan terbaik yang dihasilkan. Mutu dapat dikategorikan menjadi dua yaitu *tangible* dan *intangible* yang artinya *tangible* adalah dapat diamati secara langsung, sedangkan mutu yang di *intangible* adalah suatu kualitas yang hasil penganmatan nya dapat dilihat beberapa waktu yang akan datang. Tapi hasilnya dapat dirasakan. Dalam pengertiannya sendiri mutu merupakan tingkat keunggulan suatu hasil kerja.

Agar tujuan tersebut tercapai maka saat ini sekolah-sekolah menengah keatas khususnya SMK harus melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, antara lain pengembangan model pembelajaran, pengembangan media pembelajaran, dan lain sebagainya sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Ada tujuan yang hendak dicapai dalam pengembangan variasi belajar mengajar dan tentu saja itu tidak sembarangan, yaitu menaikkan danserta memelihara ketertarikan peserta yang dididik terhadap relevansi proses belajar mengajar, memberi kesempatan kemungkinan berfungsinya motivasi membentuk sikap positif, memberi kemungkinan pilihan dan fasilitas belajar individual, mendorong anak didik untuk belajar. (Djamarah, 2010:3). Salah satu upaya yang dapat ditempuh seorang pendidik supaya bisa menumbuhkan prestasi belajar anak didik yaitu caranya salah satunya merubah media belajar yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran didalam kelas.

Pengertian dari media bellajar yakni cara bantu yang berguna didalam aktifitas belajardanmengajar. Alat bantu bisasaja mewakili sesuatu yang guru tidak dapat sampaikan melalui kata – kata atau melalui gestur tubuh. (Djamarah 2010:2). Banyak berbagai jenis media belajar disekitar kita yang dapat digunakan, dikembangkan, dan dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Dalam proses mengajar media pembelajaran sangat penting untuk digunakan agar kegiatan

pembelajaran menyenangkan dan siswa tidak merasa bosan atau jenuh dengan penyampaian oleh guru, dan juga diharapkan materi yang disampaikan sesuai target yang diinginkan. Namun hingga saat ini masih sangat disayangkan karena banyak guru yang menggunakan pembelajaran secara konvensional dan masih belum menerapkan menggunakan media pembelajaran dalam keseharian mengajar didalam kelas.

Oleh karena itu untuk mencapai keberhasilan proses pendidikan di sekolah mengengah keatas khususnya SMK, seorang guru dituntut untuk dapat memilah dan pandai memakai perangkat yg samadengan bahan ajar yang lantas diberikan ke pada pesertadidik, agar hasil yang didapat oleh siswa dapat sesuai dengan yang diharapkan oleh para guru dan dengan mempertimbangkan media pembelajaran dalam membangkitkan semangat belajar.

Perbandingan hasil belajar menggunakan indera pengelihatan jauh lebih tinggi dibandingkan dengan indera pendengar. Didalam penelitian mengatakan bahwa kurang dari 90persen prestasi belajar didapatkan dari indra penglihatan, dan hanya 5% diperoleh melalui indera pendengaran, sedangkan 5% nya diterima indera yang lain-lain nya (Bough dalam Arsyad, 2010:10). Berdasarkan teori yang ada maka seorang guru diharuskan untuk dapat memvisualisasikan semua materi dengan menerapkan media untuk belajar yang harus selaras dengan materi yang disampaikan. Penggunaan aplikasi komputer dapat digunakan sebagai alternative pilihan untuk media pembelajaran.

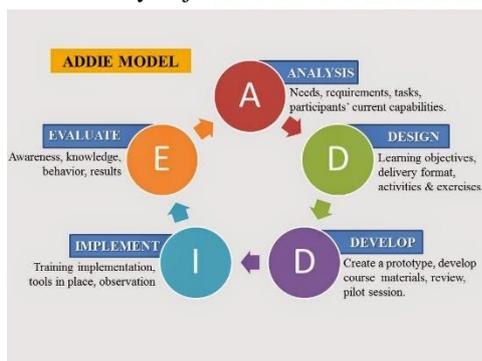
Dalam lembaga pendidikan penggunaan multimedia memang sangat menjanjikan begitu banyak manfaat bagi kedua belah pihak yaitu bagi pihak guru yang bertugas untuk memberikan pembelajaran atau memfasilitasi kegiatan pembelajaran maupun bagi siswa yang harus mendapatkan ilmu dari seorang guru pengajar. Guru mampu menghasilkan proses pembelajaran yang tepat bagi siswa jika mampu memanfaatkan multimedia, karena dengan adanya multimedia siswa akan benar – benar termotivasi dan semangat untuk belajar. Suatu program multimedia yang baik akan dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa yang sebelumnya dengan cara – cara tradisional sangat sulit dilakukan.

Mengamati hal tersebut, matapelajaran yang membutuhkan media pembelajaran di SMK Negeri 1 Driyorejo adalah mata pelajaran Sistem

Komputer. Dalam menyampaikan ismateri dari sistem komputer pendidik di SMK Negeri 1 Driyorejo hanya menggunakan cara tradisional seperti menerangkan menggunakan metode ceramah dan media papan tulis. Cara pembelajaran seperti itu membuat siswa bosan dan tidak paham dengan materi yang disampaikan dikarenakan tidak adanya pemanfaatan media pembelajaran maka dari itu dibuatlah media *Exciting Animation* pada mapel Sistem Komputer. Di dalam media *Exciting Animation*, terdapat video animasi dengan karakter yang menjelaskan materi Sistem Komputer dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan membuat siswa menjadi tertarik dengan media *Exciting Animation*. Di dalam media *Exciting Animation* ini juga terdapat kuis untuk mengevaluasi hasil belajar. Media *Exciting Animation* ini dibuat menarik dengan tujuan dapat meningkatkan kultas siswa dan menigkatkan hasil yang didapatkan.

METPEN/METODE PENELITIAN

Telaah *exsperiment* yang digunakan oleh penulis adalah jenis penelitiandanpengembangan. Pada penelitian pengembangan kali ini adalah mempunyai gol untuk membentangkan perangkat teknologi untuk dapat diterapkan kekelas dan digunakan untuk belajar. Didalam video animasi ini terdapat karakter yang menyampaikan materi Sistem Komputer, pengisi suara pada video animasi ini juga menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa agar materi dapat tersampaikan dengan baik. Di dalam media ini juga terdapat pelatihan soal untuk mengetahui perhatian siswa dalam memahami materi menggunakan *Exciting Animation*. Pemaparan mediapembelajaran ini ditujukan pada matpel Sistem Komputer untuk kelas X Multimedia,di SMKN1 Driyorejo.



Gambar 1. ADDIE MODEL
(sumber: Aldoobie:2015)

Model pengembangan media Exciting Animation ini adalah pengembangan dari model ADDIE atau (*Analysis/ Design/ Development /Implementation/Evaluation*). Alasan penulis untuk menggunakan model ini adalah karena untuk menghasilkan produk yang efektif dapat menggunakan model pengembangan ini. (Aldoobie:2015) menyatakan bahwa untuk menghasilkan produk yang efektif salah satu model yang paling umum digunakan ialah model ADDIE.

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa tes dan non-tes. Alat ukur tes meliputi *pretest* dan *posttest*, sedangkan alat ukur non-tes berupa angket respon.

Pretest dan *posttest* merupakan salah satu alat yang digunakan untuk mengetahui pengetahuan yang dimiliki oleh siswa. *Pretest* merupakan suatu bentuk pertanyaan yang diberikan oleh guru sebelum murid memulai suatu pembelajaran sedangkan *posttest* adalah pemberian pertanyaan oleh guru sesudah murid diberikan materi pembelajaran. Soal *pretest* dan *posttest* ini berjumlah 30 soal berbentuk pilihan ganda sesuai dengan kompetensi dasar (K.D. 3.1., K.D. 4.1., K.D. 3.2., K.D. 4.2.) pada mata pelajaran Sistem Komputer.

K.D.3.1 = Siswa dapat memahami mengenai sistem bilangan seperti (*decimal, biner, octal, hexadecimal*)

K.D. 4.1 = Siswa dapat menggunakan sistem bilangan (Desimal, Biner, Oktal, Heksadesimal) disaat menangani sebuah masalah konversi

K.D. 3.2 = Siswa dapat memahami relasi logik dan fungsi gerbang dasar (AND, OR, NOT, NAND, EXOR)

K.D. 4.2 = Siswa dapat merencanakan rangkaian penjumlah dan pengurang dengan gerbang logika (AND, OR, NOT, NAND, EXOR)

Teknis Analisi Data

Teknik yang digunakan oleh peneliti untuk melakukan saat meneliti me makai Teknik analissa data *quantitative* lantaran memasukkan yang digunakan berupa angka-angka. Data kuantitatif dari penelitian ini yaitu berupa data skor penilaian kelayakan media Media *Exciting Animation* dari ahli pakar, dan skor respon dari siswa setelah digunakan media pembelajaran ini.

1. Analisis Penilaian Validator

Dari hasil yang telah didapat di instrument uji kevalidan, nantinya data yang dihasilkan berupa angka-angka yang kemudian dapat di olah dengan cara menjumlah dan membandingkan dengan jumlah yang diharapkan. Presentase ditentukan dengan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned} & \text{Persentase kelayakan (\%)} \\ & = \frac{\text{skor uji kelayakan}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \end{aligned} \dots\dots(1)$$

Pencarian presentase ini dimaksudkan untuk mendapatkan status suatu yang dipresentasikan dan disajikan. Berikut adalah klasifikasi kelayakan pada pengembangan media *Media Exciting Animation* (Arikunto, 2008: 35)

Tabel 1 Skala Presentase Kelayakan Media *Exciting Animation*

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Kriteria
81-100%	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi
61-80%	Baik	Layak, tidak perlu direvisi
41-60%	Cukup Baik	Kurang layak, perlu direvisi
21-40%	Kurang Baik	Tidak layak, perlu direvisi
<20%	Sangat Kurang Baik	Sangat tidak layak, perlu direvisi

Pada tabel di atas dijelaskan tentang kriteria presentase penilaian. Dari hasil presentasi kelayakan tersebut, nantinya digunakan untuk mengetahui kelayakan *Media Exciting Animation*.

2. Analisis Hasil Respon Siswa

Untuk mengetahui respon siswa terhadap pemahaman media *Exciting Animation* ini, siswa disuruh untuk mengisi sebuah pertanyaan tertulis dengan memberi penilaian pada setiap indikator melalui memberi tanda cek (√) pada jawaban angka-angka yang dianggap benar, yaitu:

Tabel 2 Kriteria Penelitian

Nilai	Kriteria
5	Sangat setuju
4	Setuju
3	Ragu-ragu
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Perolehan pada siswa mengisi pertanyaan kemudian dianalisis dengan cara menghitung presentasi nilai yang diperoleh dari tiap aspek yang dirumuskan sebagai berikut oleh Sudjono, dalam (Hadi:2015)

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \dots\dots(2)$$

Keterangan:

P = Presentase

F = Frekuensi yang sedang dicari atau skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

Selanjutnya untuk menentukan kategori respon yang diberikan oleh siswa caranya dengan mencocokkan pada Tabel berikut

Tabel 3 Nilai Angket Respon Siswa

Persentase Respon	Kriteria
84% ≤ respon	Sangat positif
68% < respon ≤ 84%	Positif
52% < respon ≤ 68%	Biasa
36% < respon ≤ 52%	Negatif
% < respon ≤ 36%	Sangat Negatif

3. Analisis Hasil Belajar Siswa

Untuk mengetahui hasil belajar siswa peneliti dapat menggunakan Analisis data dari hasil belajar siswa. Untuk pengolahan skor hasil *posttest* siswa menggunakan penilaian acuan patokan yang sudah ditentukan. Hasil belajar siswa dapat dikatakan sangat baik apabila mendapatkan nilai 80%. Dari keseluruhan jumlah siswa menggapai penilaian ≥75 setara dengan standar kelulusan minimal yg terdapat di smk

tersebut dalam konteks ini bicara mapel siskom. Guna mencapai presentase ketuntasan hasil belajar siswa dapat menggunakan rumus:

$$p = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa dalam satu kelas}} \times 100\% \dots\dots(3)$$

Keterangan :

P = Persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal

Kemudian untuk menentukan kriteria persentase ketuntasan belajar siswa dapat melihat pada tabel berikut:

Tabel 4 Persentase Kriteria Hasil Belajar

Persentase Ketuntasan	Kriteria Kualitatif
$p > 80\%$	Sangat baik
$60\% < \text{dan} \leq 80\%$	Baik
$40\% < \text{dan} \leq 60\%$	Cukup
$20\% < \text{dan} \leq 40\%$	Kurang Baik
$\text{presentase} \leq 20\%$	Sangat Kurang Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perolehan yang didapatkan disaat meneliti saat ini adalah berupa media yang digunakan untuk belajar menggunakan exciting animation di pelajaran siskom di SMKN1.Driyorejo. Berikut tampilan media exciting animation.

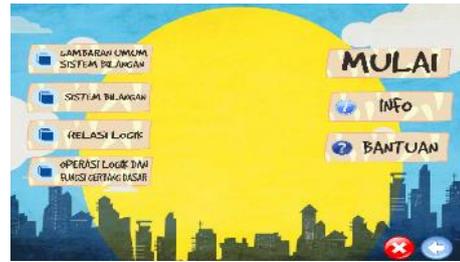
1. Tampilan halaman depan



Gambar 2. Tampilan halaman depan

Keterangan : Halaman depan merupakan halaman ang pertama kali muncul pada saat membuka media exciting animation

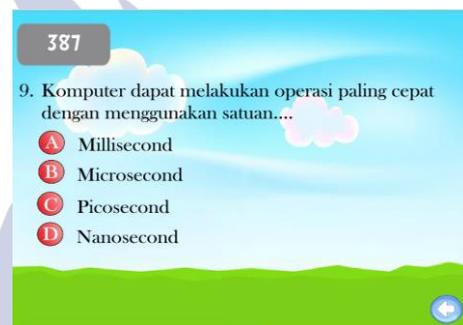
2. Tampilan menu utama



Gambar 3. tampilan menu utama

Keterangan : Pada halaman ini pengguna bisa memilih pilihan menu yang bisa dipilih ketika menggunakan media *Exciting Animation*

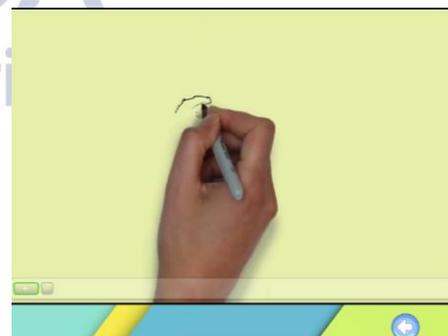
3. Tampak halaman soal



Gambar 4. tampak halaman soal

Keterangan : Halaman ini merupakan halaman mengenai soal sesuai dengan materi. Terdapat 40 butir soal secara keseluruhan, empat puluh butir soal tersebut telah disesuaikan dengan materi yang penulis angkat yaitu materi gambaran umum sistem bilangan, sistembilangan, relasilogik dan operasilogik dan fungsi gerbangdasar.

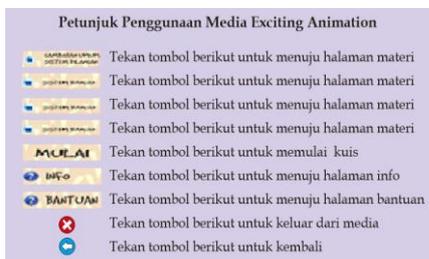
4. Tampilan halaman materi video



Gambar 5. tampilan halaman materi video

Keterangan : Pada tampilan halaman ini terdapat tampilan karakter yang sedang menjelaskan materi, sesuai dengan yang dipilih oleh pengguna media *Exciting Animation*

5. Tampilan halaman pembantu



Gambar 6. tampilan halaman pembantu

Keterangan : Pada halaman ini berisi tentang petunjuk tombol – tombol yang bisa digunakan oleh pengguna media *Exciting Animation*. Tombol gambaran umum sistem bilangan bila tombol tersebut diklik akan mengarahkan pengguna pada halaman materi gambaran umum sistem bilangan.

6. Tampilan halaman info



Gambar 7. tampilan halaman info

Keterangan : Informasi ini memuat data nama mahasiswa, nomer induk mahasiswa (NIM), jurusan, fakultas, instansi dan dosen pembimbing.

Hasil Validasi

Hasil validasi nantinya akan digunakan sebagai acuan kelayakan dalam menggunakan instrumen dalam proses penelitian. Digunakan rumus berikut untuk menghitung hasil presentase:

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{skor uji kelayakan}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \dots\dots(4)$$

Hasil validasi dapat dinyatakan valid dilihat berdasarkan tabel berikut:

Tabel 5 Skala Presentase Kelayakan Media

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Kriteria
81-100%	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi
61-80%	Baik	Layak, tidak perlu direvisi
41-60%	Cukup Baik	Kurang layak, perlu direvisi
21-40%	Kurang Baik	Tidak layak, perlu direvisi
<20%	Sangat Kurang Baik	Sangat tidak layak, perlu direvisi

Bersumber pada tabel di atas media *Exciting Animation* telah dinyatakan layak apabila presentase mencapai 61%-80% dengan kriteria layak. Untuk mengetahui kualitas media *Exciting Animation* penulis sajikan data hasil validasi yang diperoleh dari para ahli. Tingkat pencapaian 81-100% dikualifikasikan sebagai sangat baik dengan kriteria yang didapat sangat layak dan tidak perlu direvisi, tingkat pencapaian 61% sampai dengan 80% dikualifikasikan baik dengan kriteria layak dan tidak perlu direvisi, tingkat pencapaian 41% hingga 60% dikualifikasikan sebagai cukup baik dengan kriteria kurang layak dan perlu direvisi, tingkat pencapaian 20% sampai dengan 40% dikualifikasikan sebagai kurang baik dengan kriteria tidak layak dan perlu direvisi sedangkan yang terakhir adalah tingkat pencapaian kurang dari 20% yang dikualifikasikan sebagai sangat kurang baik dengan kriteria sangat tidak layak dan perlu direvisi.

Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil validasi yang didapat dari validator mengenai materi dapat dilihat pada perhitungan berikut.

$$\begin{aligned} \text{Presentase respon (\%)} &= \frac{122}{5 \times 15 \times 2} \times 100\% \\ &= \frac{122}{150} \times 100\% \\ &= 81\% \end{aligned} \dots\dots(5)$$

Berdasarkan hasil validasi materi diperoleh nilai tertinggi yang diberikan validator adalah 5 dan terendah yaitu 3. Total nilai yang diperoleh dari hasil validasi adalah 122. Presentase penilaian terhadap materi yaitu 81%.

Hasil Validasi Ahli Media

Hasil validasi yang didapat dari validator mengenai media dapat dilihat pada perhitungan berikut.

$$\begin{aligned} \text{Presentase respon (\%)} &= \frac{74}{5 \times 9 \times 2} \times 100\% \\ &= \frac{74}{90} \times 100\% \\ &= 82\% \end{aligned}$$

.....(6)

Berdasarkan hasil validasi ahli media diperoleh nilai tertinggi yang diberikan validator adalah 5 dan terendah yaitu 3. Total nilai yang diperoleh dari hasil validasi adalah 74. Presentase penilaian terhadap materi yaitu 82%.

Hasil Respon Siswa

Berdasarkan hasil validasi materi diperoleh nilai tertinggi yang diberikan validator adalah 5 dan terendah yaitu 3. Total nilai yang diperoleh dari hasil validasi adalah 81. Berdasarkan data yang telah didapat diperoleh presentase nilai sebesar 87%.

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	POSTEST	76.0606	33	5.76324	1.00325
	PRETEST	66.2121	33	5.30776	.92396

Gambar 8. Uji normalitas

Analisis Hasil Belajar Siswa

Untuk mengukur pemahaman siswa terhadap matapelajaran sistemkomputer dapat menggunakan analisis hasil akhir belajar siswa. Mengukur hasil belajar ini dengan cara siswa diberikan soal oleh guru dalam bentuk media pembelajaran *Exciting Animation*.

Hasil yang diketahui bahwa nilai siswa ketika menggunakan media *Exciting Animation* menunjukkan siswa yang tidak tuntas berjumlah 9 orang. Siswa tersebut tidak tuntas karena tidak terbiasa menggunakan media interaktif, siswa lebih suka menggunakan pembelajaran konvensional, siswa kurang menyukai animasi.

Adapun beberapa siswa yang tidak tuntas sesudah menggunakan *Exciting Animation*. Sehingga diperoleh presentase dengan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$p = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa dalam satu kelas}} \times 100\%$$

.....(7)

Presentase ketuntasan siswa :

$$p = \frac{24}{33} \times 100\% = 73 \%$$

.....(8)

Siswa yang tidak tuntas :

$$100\% - 73\% = 27\%$$

.....(9)

Berdasarkan perhitungan diatas hasil belajar siswa memperoleh presentase 73% dinyatakan tuntas dan 27% dinyatakan tidak tuntas. Yang artinya termasuk dalam kriteria baik.

Pengolahan skor dari hasil *posttest* siswa menggunakan penilaian acuan patokan yang sudah ditentukan. Hasil belajar siswa dikatakan sangat baik apabila mendapatkan hasil 80% dari keseluruhan jumlah siswa mencapai nilai lebih dari sama dengan 75 sesuai dengan standart ketuntasan minimal yang ada di Sekolah untuk mata pelajaran sistem komputer. Untuk menghitung presentase ketuntasan hasil belajar menggunakan rumus:

$$p = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa dalam satu kelas}} \times 100\%$$

.....(10)

Keterangan :

P = Persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal

Uji Normalitas

Untuk mengetahui normal atau tidaknya populasi yang sedang diteliti setiap variabelnya maka bisa menggunakan Uji normalitas untuk mendapatkan hasilnya . Untuk menguji normalitas dapat menggunakan data dikelompokkan dalam frekuensi distribusi. Berikut perumusan hipotesis uji normalitas:

H0 = tidak adaperbedaan haasil belaaajar siswa sebellum dan sesudah meng gunakan media exciting animation

H1= ada perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media exciting animation

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretes	.111	33	.200 [*]	.979	33	.746

Gambar 9. Uji normalitas

Dari gambar tersebut diketahui nilai sig. Yang diperoleh adalah 0,200. Maka didapatkan nilai signifikan 0,200 lebihdari 0,05. Hasil tersebut penulisdapat menyimpulkanbahwa masukan terdistribusikan secara normal.

Uji Parsial / Uji T

Uji t digunakan untuk sampel bebas yang merupakan prosedur uji t dengan membandingkan rata – rata variabel atau untuk meguji perbedaan. Kasus yang di uji bersifat acak. Pengujian hipotesis dengan distribusi t adalah pengujian hipotesis yang menggunakan distribusi t sebagai uji statistik

Paired Samples Test

Pair 1	Paired Differences						t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
POSTEST - PRETEST	9,04848	1,07154	1,8653	9,49853	10,22844	52,798	32	.000009	

Gambar 10. Uji T

Selisih antara postes dan pretes 76.0606 – 66.2121 = 10. Hasil t hitung = 52.798 dengan derajat kebebasan n-1 = 33-1 = 32. Output SPSS memberikan nilai p-value. untuk uji dua sisi (2 tailed) = 0,000009, karena kita melakukan uji hipotesis satu sisi (one tail), maka nilai p-value harus dibagi dua $\frac{0,000009}{2} = 0,0000045$. Nilai p--value untuk diuji secara satusisi ini lebih kecil dari $\alpha = 0,05$, sehingga merupakan bukti kuat Ho ditolak.

Kesimpulan yang didapat adalah ada perbedaan antara sebelum menggunakan *Exciting Animation* dan sesudah menggunakan *Exciting Animation*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kesimpulan yang didapatkan dari penelitian yang telah dilakukan melalui beberapa proses dan beberapa tahapan maka mendapatkan hasil:

1. Proses pembuatan exciting animation diawali dengan pembuatan desain karakter menggunakan Corel Draw x7 lalu pembuatan media *Exciting Animation* menggunakan Adobe Flash Cs 6.

2. Siswa merespon baik terhadap adanya media pembelajaran menggunakan *Exciting Animation* dan hasil yang di peroleh memiliki presentase sebesar 87% dan itu artinya peserta didik dapat menerima media *Exciting Animation* dengan baik.

3. Setelah melalui proses pembelajaran siswa memperoleh nilai rata – rata 77.4 dari hasil yang diperoleh sebagian besar siswa tergolong tuntas dalam belajar. Presentase ketuntasan siswa sebesar 73% dan masih ada sebagian siswa yang tidak tuntas dikarenakan siswa tersebut belum terbiasa belajar dengan menggunakan media interaktif, dan disini siswa lebih suka menggunakan pembelajaran konvensional dan siswa kurang menyukai animasi.

SARAN

Setelah melaksanakan penelitian dan mendapatkan hasil maka ada beberapa saran yang akan disampaikan oleh peneliti dan mungkin dapat dijadikan pertimbangan maupun menjasdi acuan kepada peneliti selanjutnya:

1. Media pembelajaran Exciting Animation ini setidaknya dapat dikembangkan lagi oleh peneliti selanjutnya.
2. Siswa didik hendaknya lebih sering dilibatkan dalam berinteraksi dan siswa didik tetap harus diawasi ketika menggunakan media seperti yang sudah dilakukan oleh penulis.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, Y. 2015. Pembelajaran Multiliterasi. Bandung: Refika Aditama

Adobe System. 2011. Learning Actionsript 3.0. California: Adobe Systems Incorporated

Aldoobie, Nada. 2015. ADDIE Model. American International Journal of Contemporary Research. University of Northern Colorado

Arikunto, S. 2008. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta : Rineka Cipta

Arsyad, Azhar. 2010. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.A

Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Arsyad, Azhar. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineke Cipta.

Hadi, Sutrisno. 2015. Statistika. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Kustandi. 2013. Media Pembelajaran Manual dan Digital. Bogor: Ghalia Indonesia