

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI INFOGRAFIS PADA MATA PELAJARAN TEKNIK ANIMASI 2 DIMENSI DAN 3 DIMENSI KELAS XI MULTIMEDIA DI SMKN 1 DRIYOREJO**

**Ainun Nor Sholeh**

Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email : [ainun.17050974013@mhs.unesa.ac.id](mailto:ainun.17050974013@mhs.unesa.ac.id)

**Aditya Prapanca**

Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email : [adityaprapanca@unesa.ac.id](mailto:adityaprapanca@unesa.ac.id)

### **Abstrak**

Perkembangan teknologi membawa dampak besar bagi kehidupan ini, salah satunya adalah perkembangan teknologi di bidang pendidikan untuk mendukung proses belajar mengajar seperti penggunaan media pembelajaran. Dalam lingkungan pendidikan, seorang pendidik dapat memanfaatkan teknologi menjadi media yang bervariasi dalam pengajarannya misalnya, menggunakan berbagai aplikasi seperti google classroom, whatsapp group, membuat presentasi di powerpoint, dan lain-lain sehingga pembelajaran akan lebih bervariasi dibandingkan dengan hanya metode ceramah. Penggunaan media pembelajaran video animasi infografis diharapkan dapat menjadikan kegiatan belajar menjadi efektif dan efisien sehingga hasil akhirnya siswa akan lebih tertarik serta turut aktif ketika pembelajaran berlangsung. Hal ini tentunya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan metode penelitian *One group pre-test post-test design*. Sampel pada penelitian ini merupakan siswa kelas XI jurusan Multimedia 1 SMK Negeri 1 Driyorejo. Setelah dilakukan penelitian diperoleh rerata nilai belajar siswa sebelum penelitian sebesar 48,33 dan hasil akhir rerata setelah menggunakan video pembelajaran animasi infografis sebesar 72,92 dengan skala nilai 100. Sedangkan hasil analisis nilai *pre-test* dan *post-test* memperoleh nilai *sig* kurang dari 0,05 yaitu 0,000 yang bisa diambil suatu kesimpulan ditemukan tingkat ketidaksamaan antara hasil belajar sebelum dan hasil belajar setelahnya. Oleh karena itu, didapatkan kesimpulan bahwa penggunaan video pembelajaran animasi infografis berbasis android dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta video pembelajaran ini dapat digunakan sebagai sarana pendukung proses pembelajaran.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran, Video Animasi, Hasil Belajar, Video Infografis.

### **Abstract**

*Technological developments have had a major impact on life, one of which is the development of technology in education to support teaching and learning processes such as the use of learning media. In an educational environment, an educator can utilize technology to become a variety of media in teaching, for example, using various applications such as Google Classroom, WhatsApp Group, making presentations in PowerPoint, etc. so that learning will be more varied than just the lecture method. The use of infographic animated video learning media is expected to make learning activities effective and efficient so that the end result is that students will be more interested and participate actively when learning takes place. This is certainly expected to improve student learning outcomes. This study uses the ADDIE development model with research methods *One group pre-test post-test design*. The sample in this study was class XI students majoring in Multimedia 1, SMK Negeri 1 Driyorejo. After conducting the research, it was obtained that the average student learning value before the research was 48.33 and the average final result after using the infographic animation learning video was 72.92 with a value scale of 100. While the results of the value analysis *pre-test* and *post-test* gain values themselves less than 0.05, namely 0.000, which can be concluded that a level of dissimilarity is found between the learning outcomes before and after learning outcomes. Therefore, it can be concluded that the use of Android-based infographic animation learning videos can improve student learning outcomes and this learning video can be used as a means of supporting the learning process.*

**Keywords :** Learning Media, Animation Video, Learning Outcomes, Infographic Videos.

### **PENDAHULUAN**

Kemajuan teknologi membawa dampak besar bagi kehidupan ini, salah satunya adalah perkembangan teknologi dibidang pendidikan. Hal tersebut harus

dimanfaatkan semaksimal mungkin, untuk mampu bersaing dan menyiapkan peserta didik menghadapi problematika yang sedang terjadi maupun yang akan terjadi. Pendidikan mempunyai peran menciptakan manusia yang cerdas, kreatif, dan mampu bersaing.

Keberadaan teknologi saat ini merupakan salah satu hal yang dinilai penting dalam kehidupan, misalnya dalam ranah pendidikan hingga pekerjaan karena dapat menunjang berbagai aktivitas karena dianggap lebih efektif dan efisien. Dalam lingkungan pendidikan, seorang pendidik dapat memanfaatkan teknologi menjadi media yang bervariasi dalam pengajarannya misalnya, menggunakan berbagai aplikasi seperti google classroom, whatsapp group, membuat persentasi di powerpoint, dan lain-lain sehingga pembelajaran akan lebih bervariasi dibandingkan dengan hanya metode ceramah. Oleh karena itu, hal yang dapat dirasakan oleh siswa adalah pembelajaran yang semakin menarik, tidak bosan, cepat beradaptasi, dan memiliki keingintahuan lebih tinggi dibanding sebelumnya.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di kelas XI Multimedia SMKN 1 Driyorejo saat proses pembelajaran, ditemukan penerapan metode ceramah dalam penyampaian materi pembelajaran oleh guru. Selain itu guru juga memimpin siswa untuk melaukan pembagian tugas, diskusi, latihan, juga kegiatan tanya jawab seperti metode pembelajaran pada umumnya. Hal ini tidak jarang membuat siswa jenuh dan pada akhirnya dapat membuat siswa menjadi pasif saat pembelajaran. Perlu adanya tindakan yang sistematis untuk meningkatkan semangat belajar siswa, seperti penggunaan media pembelajaran yang unik serta menarik. Media pembelajaran perlu dipersiapkan guru pendidik sebagai penunjang kegiatan pembelajaran, sehingga mempermudah tugas guru dalam memberi pelajaran serta mempermudah siswa menyerap dan memahami pelajaran yang telah disampaikan. Media pembelajaran bisa berupa modul, video animasi, foto, audio, dan masih banyak lagi.

Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat menciptakan serta mendukung guru dalam proses dan suasana belajar yang efektif. Pentingnya penggunaan media belajar yakni peserta didik akan terbantu dalam peningkatan konsentrasi dan memahami serta mendalami materi pembelajaran dengan mudah. Selain itu, media pembelajaran dapat menyajikan data ( materi belajar ) dengan sajian yang menarik dan riil sehingga peserta didik akan terasa mudah dalam memahami dan mendapatkan pengetahuan dari media pembelajaran yang telah disajikan. Adanya media pembelajaran sebagai sarana pendukung dalam rangka meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa (Kustandi, 2011:21).

Media berasal dari kata medius dalam bahasa Latin yang memiliki arti perantara sehingga media dapat dikatakan sebagai pengantar pesan atau penyalur informasi. Dalam hal ini media dapat digunakan sebagai pengantar belajar antara guru dengan murid serta sebagai penunjang dalam penyampaian materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan media dalam penghubung

pembelajaran dapat diharapkan membantu siswa aktif dalam menerima maupun memahami pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, seorang pendidik dituntut secara aktif dan kreatif dalam penggunaan media pembelajaran agar siswa semakin memiliki keingintahuan yang besar daripada sebelumnya sehingga diharapkan siswa akan memahami lebih. Selain itu, materi dalam media pembelajaran yang digunakan pendidik diharapkan tidak hanya berhenti di lingkungan sekolah, akan tetapi dapat berguna juga dikehidupan sehari-hari siswa.

Dari permasalahan yang telah dikemukakan, bahwa media tersebut memiliki peran yang sangat penting untuk menunjang proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran yang menarik akan membuat siswa merasa termotivasi untuk lebih aktif juga interaktif serta dapat mempermudah langkah siswa ketika mendalami materi saat pelajaran berlangsung. Salah satu media pembelajaran yang bisa dipergunakan adalah video animasi infografis.

Infographics atau dengan istilah Bahasa Indonesia adalah infografis yang mana merupakan visualisasi dari berbagai data dan gagasan atau informasi pengetahuan yang tidak hanya disajikan berupa teks, tetapi dapat berupa grafis, diagram, bagan yang memiliki tampilan visual yang menarik. Adapun tujuan dari infografis adalah : 1) sebagai komunikasi antar pesan yang sangat kompleks menjadi pesan yang sederhana, 2) sebagai sarana informasi yang mudah dipahami, 3) sebagai penjelasan data, dan 4) dapat digunakan sebagai monitoring perubahan parameter. Menurut Krum dalam jurnal Kurniasih (2016) bahwa tujuan infografis adalah sebagai sarana public speaking yang mana dapat memberikan informasi, persuasi, dan hiburan kepada audiens sehingga perhatian audiens akan senantiasa tertuju pada pembicara dan dapat menyimpulkan dan melakukan aksi sesuai dengan yang ada pada infografis.

Terdapat tiga elemen infografis menurut Kurnianingsih (2016) diantaranya : 1) kreator, yaitu berupa piranti perangkat lunak yang menunjang pembuatan infografis, 2) materi, yaitu berupa data atau gagasan dalam infografis yang akan dipresentasikan kepada audiens, dan 3) visualisasi, yaitu berupa perpaduan warna, grafis, dan tampilan lainnya yang digunakan sesuai kebutuhan dari target yang akan dipersentasikan. Ada berbagai jenis infografis, diantaranya berdasarkan statistik yang mana meliputi diagram atau bagan, kemudian berupa jadwal yang mana menunjukkan urutan kejadian atau kronologi suatu peristiwa, kemudian infografis yang berupa proses yang mana berupa penjelasan tentang alur infografis, dan infografis yang berupa lokasi yang merupakan informasi berupa peta serta digunakan untuk identifikasi tempat wisata, jalan raya, dan sebagainya.

Infografis atau Informasi Grafis merupakan kombinasi desain gambar yang telah dirangkai sedemikian rupa, didalamnya memuat data yang berfungsi untuk membantu individu dan organisasi dalam menyampaikan pesan ke peserta didik secara ringkas dan jelas. Infografis adalah satu dari berbagai jenis media yang difungsikan sebagai sarana penyampaian informasi dengan menerapkan aspek kreatifitas visual didalamnya. Infografis banyak digunakan didalam aspek kehidupan salah satunya dibidang jurnalistik dan pers. Penelitian yang berjudul--“Infografis sebagai Bahasa Visual pada Surat Kabar Tempo” mengutamakan analisa terkait dengan penggunaan Infografik pada surat kabar Tempo untuk keperluan jurnalistik (Taufik, 2012).

Infografis juga adalah satu dari banyak hal dalam komunikasi efektif serta modern karena dalam penyajiannya akan merubah informasi yang berupa data teks menjadi sebuah visualisasi bagan yang sangat menarik. Dengan infografis diharapkan membantu masyarakat dapat memahami konsep yang sangat kompleks dan rumit akan menjadi mudah dan dapat dimengerti. Lankow (2014) menyatakan bahwa kelebihan komunikasi melalui infografis ialah visualisasi tampilan gambar yang lebih baik dari data penjelasan yang sangat banyak dan dapat merubah pesan tabel yang berisi angka karena melalui tampilan ini, pesan dan informasi yang disampaikan diharapkan lebih mudah diterima oleh publik karena hal tersebut berpedoman pada hasil penelitian lalu yang memiliki simpulan bahwa mata pada manusia lebih mudah menangkap suatu hal melalui visual daripada tekstual.

Dalam penelitiannya, Mansur (2020) menegaskan bahwa penggunaan infografis pada pembelajaran di ranah mahasiswa dapat menarik minat belajar peserta didik dilihat dari interaksi antar peserta didik di kelas pada saat pembelajaran menjadi lebih aktif. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran video infografis dapat menambah tingkat interaktif siswa pada proses belajar mengajar di kelas.

Dengan adanya penelitian terdahulu seharusnya penyajian data menggunakan Infografis mampu diterapkan dalam dunia Pendidikan dengan cara yang lebih menarik. Taufik (2012) menjelaskan bahwa infografis termasuk bagian dari ilmu komunikasi visual. Informasi grafis sering digunakan sesuai dengan kebutuhan penerapannya seperti pada bidang olahraga, kedokteran, politik, dirgantara, sejarah, ekonomi dan sebagainya. Selain itu informasi grafis dijadikan sebagai media untuk menyajikan suatu data yang panjang menjadi bahasa yang singkat dan sangat jelas. Dari peneltian terdahulu yang telah dilaksanakan, penelitian tersebut belum menerapkan penyajian data infografis pada bidang Pendidikan kejuruan berbasis video animasi.

Peneliti akan melakukan penelitian dengan rumusan masalah untuk menguji validitas dan reabilitas media yang akan di terapkan pada siswa, kemudian selanjutnya mengetahui efektifitas penggunaan media yang diukur dengan melakukan pretest dan postest, hasil dari dari pretest dan posttest akan dianalisis menggunakan aplikasi SPSS.

Berdasarkan permasalahan yang dijabarkan, peneliti akan membuktikan bahwa penelitian ini untuk dapat mengetahui uji validitas dan reabilitas media kumudian saat setelah dilakukannya penelitian media tersebut dapat menarik minat siswa dan memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah.

#### **METODE**

Merupakan hal ilmiah yang mana dengan cara mengumpulkan berbagai data yang memiliki kegunaan atau tujuan tertentu. Metode yang relevan diperlukan untuk mencapai suatu penelitian (Sugiyono, 2016:1). Penelitian ini menerapkan metode *one group pre-test post-test desain*. Proses model penelitian tersebut dilakukan dengan cara memberi waktu dan kesempatan pada siswa untuk mengerjakan soal *pre-test* sebelum disajikan video pembelajaran serta mengerjakan soal *post-test* setelah siswa menyaksikan video pembelajaran pada proses belajar mengajar. Berikut ini merupakan rumus model *oneegroup pre-test post-test design*.

$$O_1 \times O_2 \quad (1)$$

(Sugiyono, 2011:111)

Keterangan :

$O_1$  = hasil *pre-test* sebelum menggunakan media

$O_2$  = hasil *post-test* setelah menggunakan media

Setelah mengerjakan soal *pre-test* dan *post-test*, nilai hasil dari tes tersebut akan diuji dan dianalisis guna mengetahui adanya perbedaan hasil belajar atau tidak serta menarik kesimpulan mengenai hasil belajar sesudah menerapkan media video pembelajaran berbasis animasi infografis terhadap siswa.

Tahapan pada penelitian ini terdiri dari tahap observasi kelas dan pengembangan media pembelajaran serta tahap pengujian media terhadap siswa. Pada tahap observasi peneliti melaksanakan pengamatan pada pembelajaran di kelas mengenai model pembelajaran yang digunakan oleh guru serta pengamatan materi pelajaran teknik animasi 2 dimensi dan 3 dimensi sebagai materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran video animasi infografis yang mana pengambilan sampelnya diambil dari kelas XI Multimedia. Selanjutnya pada tahap pengembangan media, disusun melalui tahapan perancangan media, validasi materi, dan validasi media

serta media pembelajaran siap digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil akhir dari kedua tahap tersebut yaitu berupa video pembelajaran berbasis animasi infografis yang digunakan untuk sarana pendukung proses kegiatan pembelajaran di kelas dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Setelah penggunaan video pembelajaran tersebut diharapkan, guru dapat dimudahkan dalam proses penyampaian materi dan dapat dijadikan evaluasi dalam inovasi proses pembelajaran dikemudian hari.

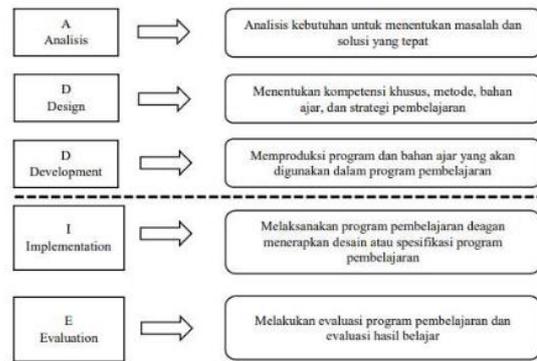
Pada tahap validasi, sebelum instrumen digunakan untuk penelitian, instrumen harus dinilai kevalidannya oleh beberapa validator. Instrumen tersebut yakni: 1) RPP; 2) Materi; 3) Kelayakan Media; 4) Angket Respon Siswa; serta 5) *pre-test & post-test*. Observasi, validasi, dan tes ialah teknik yang diterapkan untuk pengumpulan data-data penelitian yang mana observasi tersebut dilakukan sebagai acuan terhadap kegiatan belajar mengajar yang dilakukan pada siswa, kemudian nantinya peneliti akan menimplementasikan media pembelajaran yang dirancang dan nantinya akan diterapkan pada siswa. Validasi dilakukan dengan tujuan mengetahui kelayakan dari video pembelajaran dan instrument yang akan diterapkan dalam penelitian. *Pre-test* dan *post-test* digunakan sebagai tolak ukur hasil belajar siswa pada pra penelitian dan pasca penelitian atau penggunaan media animasi infografis pada proses belajar mengajar.

Berikut ini merupakan analisis data yang dilakukan untuk mengetahui kelayakan instrument yang digunakan pada penelitian ini:

1. Analisis hasil validasi RPP, Materi, Media, dan Angket Pendapat Siswa, serta soal *pretest-posttest* yang digunakan pada penelitian ini.
2. Analisis hasil belajar dilakukan untuk mendapatkan kesimpulan serta menjawab rumusan masalah yakni apakah ditemukan perbedaan nilai dari siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis animasi infografis. Proses analisis ini dapat menggunakan *Paired sample T-test* yang mana memiliki syarat bahwa data haruslah berdistribusi normal.

### Pengembangan Media

Metode ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) digunakan untuk mengembangkan media video pembelajaran karena menurut Warsita (2011:7) model ADDIE memiliki keefektifan dan kedinamisan yang mendukung kinerja sebuah program sehingga peneliti dapat dengan mudah mengembangkan media pembelajaran.



Gambar 1. Tahap pengembangan model ADDIE (Priyadi:2009)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Media Pembelajaran

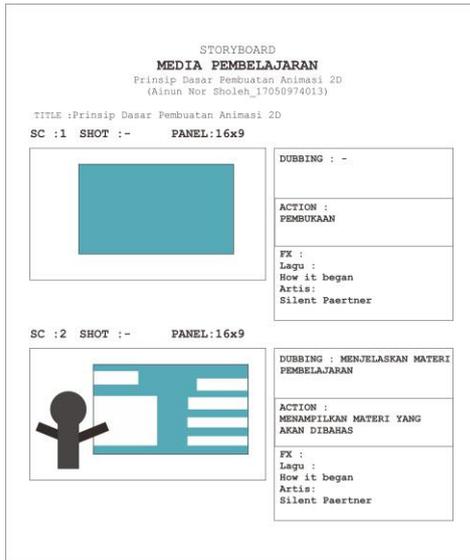
Pengembangan produk berupa Video Animasi Infografis yang menerapkan ADDIE sebagai metode memiliki beberapa tahapan. Berikut tahapan pembuatan media pembelajaran video animasi infografis :

#### 1. Analisis

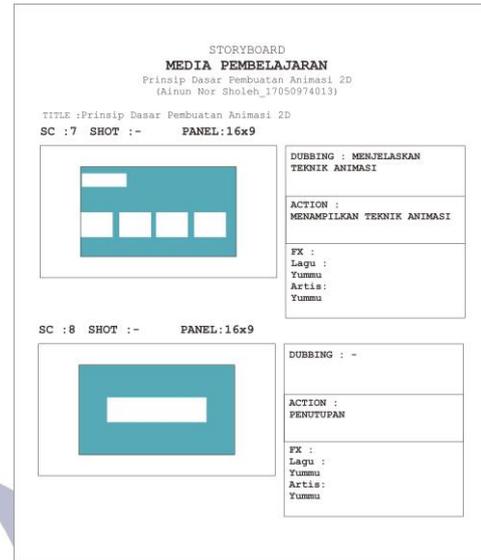
Pada tahap analisis, peneliti menganalisis yang kemudian memperoleh informasi kebutuhan yang diperlukan dalam mengembangkan media berupa video animasi infografis. Beberapa di antaranya yaitu aplikasi yang digunakan untuk membuat video animasi, konsep dasar video animasi, alur video serta konten pembelajaran yang akan disajikan dalam media pembelajaran video animasi infografis

#### 2. Desain

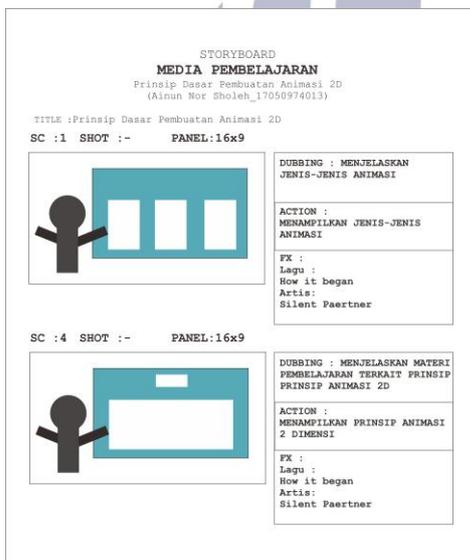
Pada tahap ini peneliti merancang alur video animasi berupa *storyboard* yang berisi rancangan konten sesuai alur video animasi infografis. rancangan tersebut berupa daftar *dubbing*, *action*, serta efek musik di setiap *scene*. Berikut ini *storyboard* yang telah dirancang oleh peneliti.



Gambar 2. Tampilan Storyboard 1



Gambar 5. Tampilan Storyboard 4



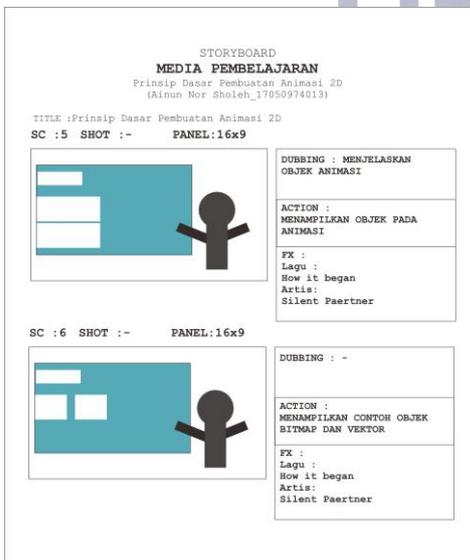
Gambar 3. Tampilan Storyboard 2

### 3. *Development* atau Pengembangan

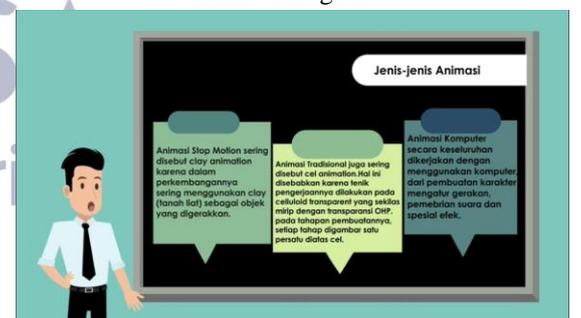
Setelah pembuatan rancangan media berupa *storyboard*, dilakukan tahap rancang bangun video pembelajaran yang diolah menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro*.



Gambar 6. Tampilan 1 Hasil Produksi Video Animasi Infografis



Gambar 4. Tampilan Storyboard 3



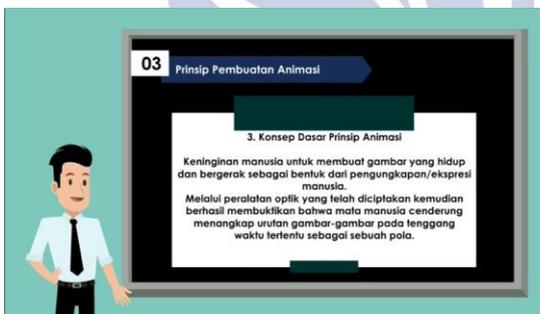
Gambar 7. Tampilan 2 Hasil Produksi Video Animasi Infografis



Gambar 8. Tampilan 3 Hasil Produksi Video Animasi Infografis



Gambar 9. Tampilan 4 Hasil Produksi Video Animasi Infografis



Gambar 10. Tampilan 5 Hasil Produksi Video Animasi Infografis



Gambar 11. Tampilan 6 Hasil Produksi Video Animasi Infografis

#### 4. Implementasi

Tahap implementasi yaitu tahap menggunakan video animasi infografis pada proses pembelajaran. Sebelum media pembelajaran digunakan. Dilakukan validasi untuk menguji layak tidaknya untuk diterapkan sebagai media

dalam pembelajaran. Video animasi infografis diimplementasikan pada proses belajar mengajar untuk membuktikan bahwa media pembelajaran video animasi infografis dapat diharapkan hasil belajar yang cenderung mengalami peningkatan serta juga dapat menarik minat siswa dan memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah.

#### 5. Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui baik kekurangan maupun kelebihan apa saja mengenai penggunaan media pembelajaran animasi infografis. Evaluasi akan disampaikan pada bagian saran penelitian.

#### Pembahasan Hasil Validasi

Penilaian validasi dilakukan oleh beberapa validator yang mana mencakup validasi RPP, materi pembelajaran, media pembelajaran yang berupa video animasi, serta *pretest* maupun *posttest*. Penilaian yang dilakukan oleh validator dilakukan dengan memberikan checklist atau tanda centang pada rentang nilai pada setiap soal. Rentang nilai tersebut diantaranya:

- 1 = Sangat Tidak Valid
- 2 = Kurang Valid
- 3 = Cukup Valid
- 4 = Valid
- 5 = Sangat Valid

Hasil jawaban yang telah diberikan validator akan dilakukan analisis kevalidan instrumen yang akan digunakan sebagai penelitian kepada subjek yang mana perhitungan skor kevalidan tersebut adalah sebagai berikut:

$$\text{Presentase Validasi} = \frac{\text{Skor Total Skor Kriteriaum} \times 100\%}{\text{Skor Maksimal}} \quad (\text{Sugiyono, 2015})$$

Perhitungan validasi menggunakan Skala Likert sebagai rentang jawaban yang mana akan memberikan hasil persentase kevalidan dapat ditampilkan pada Tabel 2 berikut.

Presentase	Skor
0% - 20%	Sangat Tidak Valid
21% - 40%	Kurang Valid
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat Valid

(Sugiyono, 2015)

Tabel 3. Analisis Hasil Uji Validasi

No.	Validasi	Presentase Rata – rata (100%)	Kategori
1.	RPP	81%	Sangat Valid
2.	Materi	80,5%	Valid
3.	Media Pembelajaran	76,8%	Valid
4.	Soal <i>Pretest -Posttest</i>	86,5%	Sangat Valid
5.	Angket Respon Siswa	89,2%	Sangat Valid

Tabel 3 menunjukkan bahwa hasil validasi instrumen penelitian diantaranya adalah RPP yang memperoleh 81%, kemudian materi sebesar 80,5%, begitu pula dengan soal yang memperoleh 86,5%, kemudian media yang mendapat 76,8%, serta berdasarkan hasil tersebut angket respon siswa memperoleh 89,2%. Data hasil uji validasi tersebut menunjukkan media berupa video pembelajaran berbasis animasi infografis layak atau valid untuk diterapkan pada penelitian ini

#### Uji Reliabilitas

Ghozali (2009) menyatakan bahwa uji yang menyatakan kevalidan suatu hal serta merupakan alat ukur yang dapat menyatakan sah dan atau valid tidaknya kuesioner dapat menggunakan uji validitas. Reliabilitas diujikan kepada butir pertanyaan angket yang berhubungan dengan penelitian ini, yaitu video animasi infografis yang menerapkan nilai *Cronbach's Alpha* yang mana menurut Ernawati (2019) bahwa uji reliabilitas dikategorikan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* adalah lebih dari 0,6.

Tabel 4. Hasil Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.862	10

Pada Tabel 4 diketahui bahwa nilai N of Items adalah 10 butir yang mana mendapat nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,862 serta dapat dikategorikan reliabel dengan taraf kepercayaan 100%.

#### Pembahasan Hasil Penelitian

SMKN 1 Driyorejo merupakan lokasi penelitian yang dipilih yang mana subjek penelitiannya adalah siswa Kelas XI Jurusan Multimedia sejumlah 36 siswa. Tahap yang dilakukakn pertama kali oleh peneliti adalah observasi siswa yang dilanjutkan dengan pengamatan kelas pada saat proses pembelajaran dimulai. Setelah itu siswa diberi kesempatan mengerjakan soal *pretest*

sebelum disajikan video animasi infografis yang bertujuan untuk melihat hasil kemampuan siswa pra – penelitian pada mata pelajaran Teknik Animasi 2 D dan 3 D. Produk akan diuji coba dengan cara memberikan media pembelajaran video animasi infografis kepada peserta didik. Di tahap akhir, siswa menyelesaikan soal *post-test* guna mengetahui hasil capaian belajar siswa sesudah menggunakan video tersebut. Siswa juga diberi kesempatan untuk mengisi angket respon siswa guna mengetahui pendapat siswa mengenai media pembelajaran tersebut.

Untuk mengetahui hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti melakukan analisis uji normalitas, dan Uji T paired sample T-Test dan analisis hasil angket respon siswa terhadap media belajar.

#### 1. Analisis Hasil Belajar

##### a. Uji Normalitas

Pada tahap ini, data akan dibuktikan apakah data berdistribusi normal atau tidak melalui uji normalitas. Model pengujian yang diterapkan yakni Uji Normalitas *Shapiro-wilk* sebagai syarat proses Uji *Paired Sample T-Test* menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics. Berikut hasil uji normalitas *Shapiro-wilk*:

Tabel 5. Hasil nilai *pretest* dengan pengujian uji normalitas

Test of Normality			
	Statistic	df	Sig
Pretest	.201	36	.200
Posttest	.159	36	.071

Hasil uji normalitas pada Tabel 5 tersebut telah dilakukan dan mendapatkan nilai sigma sebesar 0,200 pada data nilai *pre-test* dan sebesar 0,071 untuk data nilai *post-test*. Kedua nilai sigma tersebut menempati posisi lebih dari 0,05 yang dapat diartikan bahwa kedua data memiliki distribusi normal.

##### b. Paired Sample T-Test

Setelah data nilai *pre-test* dan *post-test* pengujian *Paired Sample T-Test* terpenuhi. *Paired Sample T-Test* dilakukan dengan tujuan apakah ditemukan adanya signifikasi pada hasil belajar siswa setelah menggunakan video pembelajaran animasi infografis.

Tabel 6. Hasil Uji Paired Sample T-test  
Paired Sample Statistics

	Mean	N	Std. Deviaton	Std. Error Mean
Pretest	48.33	36	6.325	1.054
Posttest	72.92	36	8.073	1.346

Pada Tabel 6 tersebut menunjukkan rerata nilai hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran atau *pre-test* sebesar 48,33, dan nilai rerata setelah produk diuji coba pada proses pembelajaran (*post-test*) hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 72,92. Berdasarkan data tersebut, sesudah menggunakan video pembelajaran berbasis animasi infografis hasil belajar siswa meningkat daripada sebelum penggunaan media tersebut.

Tabel 7. Hasil Uji Paired Sample T-test

Paired Sample Test				
	Mean	T	Df	Sig. (2-tailed)
Posttest - Pretest	24.611111	20.939801	35	.000

Pada Tabel 7 disajikan hasil *Paired Sample T-Test* hasil dari perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test*. Dapat dilihat bahwa rerata hasil *pre-test* dan *post-test* meningkat cukup signifikan. Diperoleh rerata hasil *pre-test* sebesar 48,33 sedangkan rerata hasil *post-test* yaitu 72,92. Hal ini didapatkan kesimpulan yaitu setelah disajikan video pembelajaran infografis pada pembelajaran di kelas XI MM nilai siswa meningkat daripada sebelum menggunakan video pembelajaran. Kemudian dari nilai uji Paired Sample T-Test yang menunjukkan perbandingan hasil test kelas yang menerapkan video animasi dengan yang tidak menggunakan. Dari hasil tersebut Thitung memperoleh 20.939801 dibandingkan dengan Ttabel dengan nilai sebesar 1.68830 Menurut Sapto Haryoko, (2009) jika  $Thitung > Ttabel$  maka terdapat perbedaan signifikan.

- Analisis data pada angket respon siswa terhadap penggunaan video animasi infografis pada proses belajar mengajar melalui respon siswa yang dikumpulkan melalui proses pengisian angket menunjukkan respon yang positif. Dari hasil pengolahan data jawaban angket tersebut mendapat presentase sebesar 78,94% yang dimana artinya setelah dilakukan pembelajaran menggunakan video animasi infografis berhasil menambah pemahaman siswa dalam menerima pembelajaran didalam kelas.

**PENUTUP**

**Simpulan**

- Pengembangan video pembelajaran berbasis animasi infografis yang ditujukan untuk kelas XI Multimedia

di SMK Negeri 1 Driyorejo telah dilaksanakan sesuai dengan dasar – dasar penelitian. Pada proses penelitian dilakukan penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi. Pada proses penelitian diamati hasil belajar siswa melalui instrumen soal atau tes dan respon siswa melalui angket. Hasil uji instrumen penelitian atau uji validasi dilakukan untuk mendapatkan kelayakan dan kevalidan instrumen yang digunakan pada penelitian. Hasil uji validitas RPP mendapatkan presentase 81% ( Valid ), uji validitas materi sebesar 80,5% ( Valid ), uji validitas soal *pre-test* dan *post-test* yaitu 86,5% ( Sangat Valid ). Hasil Uji Reabilitas memperoleh nilai Cronbach’s Alpha 0,862. Diketahui nilai lebih dari 0,6 dengan taraf kepercayaan 100% maka reabilitas dinyatakan reabel atau konsisten.

- Hasil analisis nilai *pretest* dan *posttest* memperoleh nilai pada *sig (2-tailed)* 0,00 yang menunjukkan ditemukannya perbedaan hasil belajar peserta didik ketika pra-penelitian dan sesudah penelitian menggunakan video animasi infografis. Oleh karena itu didapatkan kesimpulan bahwa implementasi media pembelajaran video animasi infografis dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta video animasi infografis ini dapat digunakan sebagai sarana pendukung kegiatan belajar mengajar. Hasil analisis data menunjukkan kepuasan dan kualitas video pembelajaran berbasis animasi infografis dengan presentase 76,80% yang menunjukkan respon positif. Sedangkan, hasil uji angket respon yang diisi oleh siswa mengenai media pembelajaran mendapat persentase 89,2% dengan kategori sangat valid. Sehingga dapat disimpulkan berdasarkan respon positif siswa bahwa motivasi belajar siswa dalam memahami materi pada proses belajar mengajar meningkat. Siswa juga menunjukkan antusiasme dalam proses belajar mengajar di kelas.

**Saran**

- Media pembelajaran berbasis animasi infografis diimplementasikan pada kegiatan belajar mengajar di kelas diharapkan dapat dimanfaatkan dengan optimal oleh guru dan siswa serta mempunyai jangka panjang dalam pemanfaatannya.
- Terciptanya media pembelajaran berbasis video animasi infografis diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif di dalam kelas serta dapat disesuaikan dengan materi pada setiap pertemuan.

3. Di waktu mendatang, diharapkan adanya inovasi yang lebih baik dan penelitian berlanjut mengenai pengembangan video animasi infografis berbasis android yang lebih baik dan interaktif.

### **Ucapan Terima Kasih**

Terimakasih yang tulus diucapkan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Kuasa serta dukungan kedua orang tua saya.
2. Bapak Aditya Prapanca, S.T., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Skripsi (DPS) yang selalu memberi tuntunan hingga penelitian selesai serta seluruh dosen dan guru yang telah membimbing saya.
3. Teman – teman yang telah memberi arahan kepada peneliti dalam proses penyusunan artikel ilmiah ini.

### **DAFTAR PUSTAKA**

A. Pribadi, Benny. 2009. Model Desain Pembelajaran. Jakarta: PT Dian Rakyat.

Ghozali, Imam. 2009. “Aplikasi Analisis dan Multivariate dengan Program SPSS “. Semarang : UNDIP.

Haryoko, Spto. 2009. Efektivitas dan Pemanfaatan Media Audio Visual dalam Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. Jurnal Edukasi@Elektro. Vol 5. No.1.Hal:1-10

Kurniasih. 2016. Infografis. Prosiding Seminar Nasional “Komunikasi, Informasi dan Perpustakaan di Era Global”. 456-465.

Kustandi, C. d. 2011. Media Pembelajaran Manual dan Digital. Bogor : Ghalia Indonesia.

Mansur, H. R. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.4, No.1, 2020, pp 37-48.

Saptodewo, F. 2016. Desain Infografis dalam Penyajian Data yang Menarik. Jurnal Desain, 193-198. doi:10.30998/jurnaldesain.v1i03.563

Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : ALFABETA.

Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet.

Taufik, M. 2012. Infografis sebagai Bahasa Visual Surat Kabar Tempo. Techno.COM, 156-163. doi:10.33633/tc.v1i14.1010

Warsita, Bambang. 2011. Pendidikan Jarak Jauh (PJJ). Bandung. PT Remaja Rosdakarya.