

**Penggunaan Media Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa  
Use Of Animation Media to Improve Student Learning Outcomes****<sup>1</sup>\*Priatama Ardiyanto, <sup>2</sup>Ade S. Permadi, <sup>3</sup>Muhammad Noor Fitriyanto**<sup>1,2,3</sup> Universitas Muhammadiyah Palangka Raya**ARTIKEL INFO**Diterima  
12 Januari 2024Dipublikasi  
31 Maret 2024**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan media video pembelajaran dari Animaker di MAN I Katingan Hilir, dengan fokus penelitian pada : (1) Untuk mengetahui aktivitas belajar peserta didik kelas X MAN I Katingan Hilir pada proses pembelajaran menggunakan video pembelajaran dari Animaker, (2) Ada peningkatan hasil belajar dengan menggunakan video pembelajaran dari Animaker terhadap hasil belajar pada peserta didik kelas X MAN I Katingan Hilir. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X MAN I Katingan Hilir berjumlah 33 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Dengan menggunakan media video pembelajaran dari Animaker dalam aktivitas peserta didik terdapat peningkatan pada setiap siklus. Ini bisa dibuktikan aktivitas siklus I mencapai persentase 82,00 % (Baik). Pada siklus II aktivitas mencapai persentase 100 % (Sangat Baik). (2) terdapat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media video pembelajaran dari Animaker, pada siklus I nilai rata-rata 76,36 dengan ketuntasan 82,00 % (Baik). Pada siklus II nilai rata-rata 90,75 dengan ketuntasan 100 % (Sangat Baik). Sehingga pada siklus II dinyatakan berhasil karena sudah mencapai indikator keberhasilan.

Kata kunci: Media Animasi, Hasil Belajar Siswa

**ABSTRACT**

*This research aims to determine efforts to improve student learning outcomes using learning video media from Animaker at MAN I Katingan Hilir, with a research focus on: (1) To determine the learning activities of class X students at MAN I Katingan Hilir in the learning process using learning videos from Animaker, (2) There is an increase in learning outcomes by using learning videos from Animaker on learning outcomes for class X students at MAN I Katingan Hilir. The research method used is the classroom action research method. The subjects of this research were 33 class X students at MAN I Katingan Hilir. The results of the research show that: (1) By using learning video media from Animaker in student activities there is an increase in each cycle. This can be proven that cycle I activities reached a percentage of 82.00% (Good). In cycle II the activity reached a percentage of 100% (Very Good). (2) there is an increase in learning outcomes by using learning video media from Animaker, in cycle I the average score was 76.36 with completion 82.00% (Good). In cycle II the average score was 90.75 with 100% completeness (Very Good). So that in cycle II it was declared successful because it had achieved the success indicators.*

Keywords: Animation Media, Student Learning Results

\*e-mail :  
[adepermadi87@gmail.com](mailto:adepermadi87@gmail.com)

© Universitas Muhammadiyah Palangka Raya

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan salah satu yang utama bagi pengembangan sumber daya manusia. Selain itu pendidikan juga kebutuhan mutlak yang harus di penuhi sepanjang hayat. Pendidikan merupakan solusi paling efektif untuk mencerdaskan individu bangsa dan negara. Sebagai langkah antisipasi, maka pendidikan diarahkan untuk penataan proses belajar salah satunya yaitu dengan memperhatikan sektor pendidikan baik dari pengajar, pelajar serta sarana dan prasarana penunjang proses pembelajaran. Semua ini bertujuan untuk pencapaian hasil belajar yang maksimal.

Belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan perubahan seseorang. Perubahan yang dihasilkan dari proses pembelajaran dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan perilaku, keterampilan, kemampuan dan kompetensi, serta perubahan dalam dimensi lain yang ada pada peserta didik. Dalam pembelajaran harus ada motivasi dan dorongan agar siswa siap mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi siswa, mengharapkan guru mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran mampu membuat belajar menjadi menarik.

Dalam interaksi belajar mengajar, seorang guru memegang peranan yang menentukan. Karena bagaimanapun keadaan sistem pendidikan di sekolah, alat apapun yang digunakan dan bagaimanapun keadaan anak didik, maka pada akhirnya, tergantung pada guru di dalam memanfaatkan semua komponen yang ada. Metode dan keputusan guru dalam interaksi belajar-mengajar akan sangat menentukan keberhasilan anak untuk mencapai tujuan pendidikan. Tujuan belajar sebenarnya sangat banyak dan bervariasi. Tujuan belajar yang eksplisit diusahakan untuk

dicapai dengan tindakan intruksional, lazim dinamakan instructional effects, yang biasa berbentuk pengetahuan dan keterampilan. Sementara, tujuan belajar sebagai hasil yang menyertai tujuan belajar intruksional intruksional lazim disebut nurturant effects. Bentuknya berupa, kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sikap terbuka dan demokratis, menerima orang lain, dan sebagainya. Tujuan ini merupakan konsekuensi logis dari peserta didik menghidupi suatu sistem lingkungan belajar tertentu. (Agus, 2009).

Di zaman modern sekarang ini, sistem pembelajaran semakin canggih, sehingga proses pembelajaran dari dulu hingga sekarang juga mengalami perubahan seperti sistem pembelajaran konvensional atau tradisional menjadi e-learning. Pembelajaran ini tidak hanya berlangsung di tempat seperti sekolah, tetapi dapat dilakukan di banyak tempat yang berbeda, sistem belajar ini disebut belajar berbasis teknologi.

Proses pendidikan di sekolah selalu mengalami pembaharuan, terutama dalam pemanfaatan hasil teknologi yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin hari semakin maju. Guru dituntut untuk mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan sebaik mungkin.

Hadirnya media pembelajaran mampu membawa dan meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat di gunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.

Upaya mencapai tujuan pembelajaran teruntuk kerjasama yang baik dan sinergi antara guru dan siswa. Guru harus mampu menciptakan proses pembelajaran yang

membuat siswa aktif dalam belajar dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai. Selain pendai memilih model, guru juga harus lihai dalam memilih dan menggunakan media yang tepat guna menarik perhatian siswa. Tidak hanya guru, siswa juga harus turut aktif dalam proses pembelajaran, karena siswa lah yang menjadi subjek sekaligus objek utama dalam sebuah proses pembelajaran di kelas.

Namun kenyataannya yang ditemui di MAN 1 Katingan Hilir khususnya di kelas X, aktifitas siswa dalam proses pembelajaran Sejarah masih rendah. Selama proses pembelajaran di dalam kelas cenderung pada teacher centered, sehingga guru berceramah menjelaskan materi dan siswa mendengarkan dengan seksama apa yang guru jelaskan. Saat diarahkan dengan pertanyaan tentang materi yang berhubungan dengan kegiatan sehari-hari siswa tidak bersemangat untuk menjawab. Dengan metode seperti itu siswa merasa bosan dan jenuh sehingga terkadang mereka justru sibuk dengan kegiatan mereka sendiri. Selain itu keaktifan siswa dalam proses pembelajaran belum seluruhnya ikut berpartisipasi. Hanya beberapa siswa saja yang aktif bertanya dengan gurunya. Akan tetapi untuk system kerjasama sebagian siswa sudah mampu bekerja sama dengan baik, walaupun ada beberapa kelompok yang masih mengandalkan temannya yang pandai sebagai center nya.

Setelah proses pembelajaran berjalan di dalam kelas, untuk mengukur seberapa besar tingkat kecapaian siswa dalam memahami materi yang disampaikan perlu adanya pengukuran hasil belajar siswa. Hasil ini yang digunakan untuk mengukur keberhasilan suatu proses pembelajaran. Keberhasilan suatu proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, faktor eksternal dan internal. Keberhasilan proses pembelajaran bisa diketahui melalui adanya evaluasi pembelajaran setelah penyampaian kompetensi dasar. Keberhasilan proses

belajar tidak hanya berpacu kepada keberhasilan siswa mengerti dan memahami suatu materi, akan tetapi juga berpacu pada cara penyampaian guru itu sendiri, sehingga keberhasilan proses belajar juga sebagai bahan evaluasi seorang guru dalam pemilihan metode penyampaian materi selanjutnya dan untuk menyikapi siswa-siswa yang belum mencapai KKM. Pada permasalahan tersebut, hendaknya perlu dilakukan upaya mengatasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu hendaknya guru menerapkan metode atau model pembelajaran yang inovatif serta sesuai dengan kondisi siswa serta sarana yang ada dan dapat memotivasi siswa agar hasil belajar mereka meningkat. Salah satu metode pembelajarannya yaitu metode video animasi.

Aplikasi Animaker merupakan salah satu media modern yang tidak sulit dalam pengoperasiannya dalam membuat animasi bergerak yang dilengkapi dengan background serta transisi yang dapat menjadikan materi pelajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa dalam proses pembelajaran, selain itu aplikasi Animaker ini merupakan aplikasi yang mudah dan dapat digunakan oleh siapapun, terutama digunakan oleh pendidik untuk membuat video animasi dalam menjelaskan materi pelajaran di sekolah karena bisa lebih hemat dari segi penggunaannya selain itu media video animasi berupa Aplikasi Animaker ini cukup mudah didapatkan dengan cara mendownload atau menginstalnya di smartphone ataupun di laptop dan diproduksi secara mandiri, keuntungan lainnya yaitu jika di dalam kelas pengoperasiannya cukup menggunakan laptop dan proyektor (Munawar, 2020).

Adapun menurut Sadiman (2010) media pembelajaran berupa video akan lebih meningkatkan konsentrasi dan juga daya ingat peserta didik dalam pembelajaran karena menurutnya video bisa untuk mengumpulkan daya masuk informasi pada manusia sebesar

94% melalui penglihatan dan juga pendengaran, hal tersebut dapat memperkuat ingatan peserta didik lebih dari 50% dari yang dilihat dan juga di dengarkannya dari video yang ditampilkan tersebut.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan metode penelitian tindakan kelas (PTK), yang merupakan penelitian tindakan yang dilaksanakan sebagai strategi pemecahan masalah dengan memanfaatkan tindakan nyata kemudian melakukan refleksi terhadap hasil tindakan. Hasil tindakan dan refleksi tersebut dijadikan sebagai langkah pemilihan tindakan berikutnya sesuai dengan permasalahan yang dihadapi. Jenis dan metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Diplan & Setiawan (2018: 12), berpendapat bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dengan maksud untuk melihat kemampuan diri dan memperbaiki kualitas proses pembelajaran di kelas, sehingga hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan, aktivitas belajar peserta didik menjadi semakin baik dan aktif. Penelitian tindakan merupakan penelitian yang dilaksanakan secara sistematis, dan terencana, maksudnya adalah setiap langkah yang dilakukan dalam PTK harus dilakukan dengan penuh kesadaran sehingga dapat diketahui aspek-aspek mana yang perlu ditingkat dan diperbaiki demi ketercapaian kompetensi yang ditargetkan dan peneliti tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas praktik pembelajaran dan hasil pembelajaran di kelas dengan menggunakan model pembelajaran Blended Learning berbantuan peserta didik kelas X MAN I Katingan. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X di MAN I Katingan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tiga: yaitu 1) tes, 2) observasi, dan 3) Dokumentasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil pengamatan pada saat kegiatan pembelajaran Sejarah Kelas X MAN I Katingan yang dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Proses kegiatan pembelajaran tidak menggunakan media lain yang bervariasi membuat peserta didik Kelas X MAN I Katingan yang kesulitan memahami materi yang disampaikan oleh guru dan peserta didik menjadi kurang aktif pada saat pembelajaran berlangsung.

2. Hasil belajar peserta didik kelas X MAN I Katingan pada Mata Pelajaran Sejarah masih dibawah standar KKM

Berdasarkan hasil pre test untuk mengetahui nilai rata-rata dan ketuntasan peserta didik secara klasikal dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

1. Menghitung rata-rata kelas

$$\begin{aligned} M &= \sum x / N \\ &= 2180 / 33 \\ &= 66,06 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan nilai rata-rata kelas diatas, nilai peserta didik kelas X MAN I Katingan adalah 66,06.

2. Ketuntasan Klasikal

$$\begin{aligned} TB &= (\sum S \geq 70) / n \times 100\% \\ TB &= (11 \geq 70) / 33 \times 100\% \\ TB &= 33,54\% \end{aligned}$$

Dari 33 peserta didik hanya terdapat 11 peserta didik yang telah mencapai ketuntasan belajar. Sedangkan 22 peserta didik masih belum mencapai ketuntasan belajar. Adapun nilai rata-rata 66,06 dan ketuntasan secara klasikal 33,54 % dengan kriteria tidak tercapai. Sedangkan indikator ketercapaian yang telah ditetapkan secara klasikal adalah 85% dengan kriteria tercapai. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas X MAN I Katingan secara klasikal masih belum tuntas. Dari data yang diperoleh gambaran bahwa tingkat kemampuan peserta didik sebelum penelitian tindakan kelas dilakukan sebagai berikut:

1. Dari 33 peserta didik, tidak ada peserta didik yang mendapatkan nilai 90-100.
2. Dari 33 peserta didik, terdapat 1 peserta didik yang mendapatkan nilai 85.
3. Dari 33 peserta didik, terdapat 2 peserta yang mendapatkan nilai 80.
4. Dari 33 peserta didik, terdapat 4 peserta didik yang mendapatkan nilai 75.
5. Dari 33 peserta didik, terdapat 4 peserta didik yang mendapatkan nilai 70.
6. Dari 33 peserta didik, terdapat 10 peserta didik yang mendapatkan nilai 65.
7. Dari 33 peserta didik, terdapat 10 peserta didik yang mendapatkan nilai 60.
8. Dari 33 peserta didik, terdapat 1 peserta didik yang mendapatkan nilai 55.
9. Dari 33 peserta didik, terdapat 1 peserta didik yang mendapatkan nilai 50.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ketuntasan peserta didik pada mata pelajaran Sejarah masih dibawah standar ketuntasan.

#### **Siklus I**

Pada tahap perencanaan Siklus I dimulai dengan mempersiapkan RPP, menyusun lembar aktivitas kegiatan guru dan lembar aktivitas kegiatan peserta didik yang akan diisi oleh pengamat, menyiapkan materi pembelajaran, membuat video pembelajaran dan menyusun lembar tes hasil belajar peserta didik. Proses belajar mengajar mengacu pada RPP siklus I. Pada akhir pelajaran guru memberikan motivasi dan memberikan soal tes untuk mengetahui hasil belajar. Berdasarkan pada data yang diperoleh siklus I pembelajaran menggunakan video pembelajaran dari Animaker diperoleh skor penilaian dari pengamat I yaitu 38, dan skor penilaian dari pengamat II yaitu 37. Setelah diambil skor rata-rata dari pengamat I dan pengamat II total skor yaitu 37 persentase 71,15 % dengan kategori baik. Pada siklus I pembelajaran menggunakan video pembelajaran dari Animaker diperoleh skor penilaian dari pengamat I yaitu 45, dan skor penilaian dari pengamat II yaitu 59. Setelah

diambil skor rata-rata dari pengamat I dan pengamat II total skor yaitu 52 persentase 65 % dengan kategori baik.

Berdasarkan hasil post test untuk mengetahui nilai rata-rata dan ketuntasan peserta didik secara klasikal dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

1. Menghitung rata-rata kelas

$$M = \frac{\sum x}{N}$$
$$= \frac{2520}{33} = 76$$

Berdasarkan hasil perhitungan nilai rata-rata kelas diatas, nilai peserta didik kelas X MAN I Katingan adalah 76.

2. Ketuntasan Klasikal

$$TB = \frac{(\sum s \geq 70)}{n} \times 100 \%$$
$$= \frac{27}{33} \times 100\%$$
$$= 82,00 \%$$

Berdasarkan hasil post test nilai rata-rata 76,36 dan ketuntasan secara klasikal 82,00% yang terdiri dari 33 peserta didik tuntas 27 dan 6 peserta didik tidak tuntas. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan hasil pre test yaitu 70 dan ketuntasan secara klasikal 82,00% yang terdiri dari 27 peserta didik tuntas dan 6 peserta didik tidak tuntas. Dari hasil belajar pada siklus I yang diperoleh data hasil belajar peserta didik pada tabel II dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Dari 33 peserta didik, terdapat 2 peserta didik yang mendapatkan nilai 100.
2. Dari 33 peserta didik, terdapat 4 peserta didik yang mendapatkan nilai 95.
3. Dari 33 peserta didik, terdapat 4 peserta didik yang mendapatkan nilai 90.
4. Dari 33 peserta didik, terdapat 2 peserta didik yang mendapatkan nilai 85.
5. Dari 33 peserta didik, terdapat 6 peserta didik yang mendapatkan nilai 80.
6. Dari 33 peserta didik, terdapat 3 peserta didik yang mendapatkan nilai 75.
7. Dari 33 peserta didik, terdapat 5 peserta didik yang mendapatkan nilai 70.

8. Dari 33 peserta didik, terdapat 1 peserta didik yang mendapatkan nilai 65
9. Dari 33 peserta didik, terdapat 1 peserta didik yang mendapatkan nilai 60.
10. Dari 33 peserta didik, terdapat 2 peserta didik yang mendapatkan nilai 40

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, bahwa sebagian kecil peserta didik kurang memperhatikan penjelasan materi dari guru. Maka guru akan melaksanakan siklus II, pada siklus II proses pembelajaran harus bisa ditingkatkan dan dilaksanakan dengan baik. Perencanaan yang akan ditambah pada siklus II memberikan motivasi belajar kepada peserta didik untuk terbiasa dengan proses pembelajaran menggunakan media video pembelajaran dari Animaker, guru mengarahkan peserta didik untuk lebih memperhatikan penjelasan materi yang akan disampaikan guna untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar peserta didik.

### **Siklus II**

Pada tahap Siklus II dimulai dengan mempersiapkan RPP, menyusun lembar aktivitas kegiatan guru dan lembar aktivitas kegiatan peserta didik untuk mengetahui peningkatan aktivitas pada siklus II yang akan diisi oleh pengamat. Selain itu guru juga harus lebih giat lagi mempelajari menggunakan media video pembelajaran dari Animaker sehingga pembelajaran lebih baik, guru memberikan motivasi belajar kepada peserta didik untuk terbiasa dengan proses pembelajaran menggunakan media video pembelajaran dari Animaker, mengarahkan peserta didik untuk lebih memperhatikan penjelasan materi yang akan disampaikan guna untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan data pada siklus II pembelajaran menggunakan media video pembelajaran dari Animaker, diperoleh skor penilaian dari pengamat I yaitu 72, dan skor penilaian dari pengamat II yaitu 73. Setelah diambil skor rata-rata dari pengamat I dan pengamat II

total skor yaitu 72,5 persentase 90, 62% dengan kategori Sangat Baik.

Berdasarkan hasil siklus II untuk mengetahui nilai rata-rata dan ketuntasan peserta didik secara klasikal dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

1. Menghitung rata-rata kelas

$$M = \frac{\sum x}{N}$$
$$= \frac{2995}{33} = 90,75$$

Berdasarkan hasil perhitungan nilai rata-rata kelas diatas, nilai peserta didik kelas X MAN 1 Katingan adalah 90,75.

2. Ketuntasan Klasikal

$$TB = \frac{(\sum s \geq 70)}{n} \times 100 \%$$
$$= \frac{33}{33} \times 100\%$$
$$= 100 \%$$

Berdasarkan hasil siklus II pada nilai rata-rata 90,75 dan ketuntasan secara klasikal 100 % yang terdiri dari 33 peserta didik semuanya tuntas. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan hasil belajar siklus I yaitu nilai rata-rata 77 dan ketuntasan secara klasikal 81,82 % yang terdiri dari 33 peserta didik 27 tuntas dan 6 tidak tuntas. Dari hasil belajar pada siklus II yang diperoleh data hasil belajar peserta didik dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Dari 33 peserta didik, terdapat 11 peserta didik yang mendapatkan nilai 100.
2. Dari 33 peserta didik, terdapat 3 peserta didik yang mendapatkan nilai 95.
3. Dari 33 peserta didik, terdapat 10 peserta didik yang mendapatkan nilai 90.
4. Dari 33 peserta didik, terdapat 3 peserta didik yang mendapatkan nilai 85.
5. Dari 33 peserta didik, terdapat 3 peserta didik yang mendapatkan nilai 80.
6. Dari 33 peserta didik, terdapat 1 peserta didik yang mendapatkan nilai 75.
7. Dari 33 peserta didik, terdapat 2 peserta didik yang mendapatkan nilai 70.

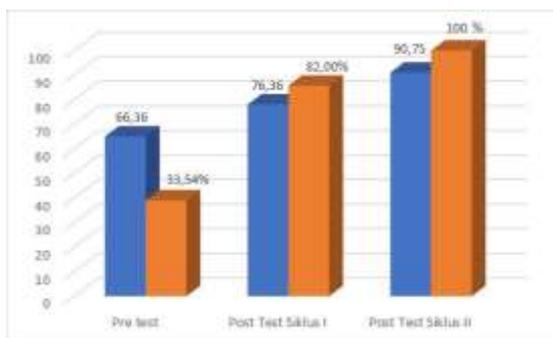
Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus II, yaitu Guru sudah mulai terbiasa melakukan pembelajaran menggunakan media video pembelajaran dari Animaker sehingga

pembelajaran berjalan dengan lancar. Peserta didik sudah mulai terbiasa dengan proses pembelajaran menggunakan media video pembelajaran dari Animaker. Pada saat evaluasi rata-rata peserta didik menjawab soal dengan tepat. Berdasarkan hasil refleksi siklus II, penelitian ini diakhiri pada siklus II karena ketuntasan klasikal sudah lebih dari 100 %.

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta Didik Pre Test dan Post Test Pada Siklus I dan Siklus II

No	Data	Skor rata-rata	Skor Maksimal	Ketuntasan Klasikal
1	Pre Test	66,06	100	33,54 %
2	Post Test Siklus I	76,36	100	82,00 %
3	Post Test Siklus II	90,75	100	100 %

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui peserta didik mengalami peningkatan pada setiap siklus. Hal ini menunjukkan bahwa menggunakan video pembelajaran dari Animaker dapat digunakan dengan tepat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.



Gambar 1. Persentase Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II dan Ketuntasan Secara Klasikal

Berdasarkan gambar diatas maka dapat diketahui bahwa hasil belajar secara klasikal pada saat pre test yaitu 33,54% dengan nilai rata-rata 66,06 untuk post test pada siklus I yaitu 82,00% dengan nilai rata-rata 76,36, dan untuk post test siklus II yaitu 100% dengan nilai rata-rata 90,75.

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat pada kelas X MAN I Katingan tentang menggunakan video pembelajaran Animaker pada mata pelajaran Sejarah adalah sebagai berikut :

1. Aktivitas belajar peserta didik kelas X MAN I Katingan pada pembelajaran Sejarah menggunakan video pembelajaran dari Animaker menjadi sangat baik.

a. Berdasarkan analisis data yang dikumpulkan dari aktivitas peserta didik pada pembelajaran Sejarah menggunakan video pembelajaran dari Animaker maka diperoleh hasil aktivitas peserta didik pada setiap siklus. Pada siklus I aktivitas peserta didik aktif mendapatkan skor rata-rata 76,36 dengan persentase 82,00 % dengan kategori baik. Pada siklus II aktivitas peserta didik pada pembelajaran Sejarah menggunakan video pembelajaran dari Animaker mendapatkan skor rata-rata 90,75 dengan persentase 100 % dengan kategori sangat baik.

2. Hasil belajar peserta didik kelas X MAN I Katingan pada pembelajaran Sejarah menggunakan video pembelajaran dari Animaker.

a. Berdasarkan analisis data yang dikumpulkan terhadap hasil belajar pada pembelajaran Sejarah menggunakan video pembelajaran dari Animaker peserta didik memperoleh hasil dari pre test, post test siklus I, dan post test siklus II. Hasil pre test peserta didik memperoleh nilai rata-rata 66,06 dengan ketuntasan klasikal 33,54% dengan kriteria tidak tercapai. Pada siklus I hasil belajar peserta didik memperoleh nilai rata-rata 76,36 dengan ketuntasan klasikal 82,00% dengan kriteria tercapai tapi masih ada peserta didik yang belum tuntas. Pada siklus II hasil belajar peserta didik memperoleh nilai rata-rata 90,75 dengan ketuntasan klasikal 100 % dengan kriteria tercapai.

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat dilihat bahwa ada peningkatan hasil belajar

peserta didik pada mata pelajaran Sejarah menggunakan video pembelajaran dari Animaker terjadinya perubahan perilaku peserta didik kearah yang lebih baik serta peserta didik aktif selama mengikuti Pembelajaran dan peserta didik telah mencapai 100% dan memenuhi ketuntasan klasikal. Penelitian ini diakhiri pada siklus II.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Aktivitas belajar peserta didik kelas X MAN I Katingan pada proses pembelajaran menggunakan media video pembelajaran dari Animaker. Pada siklus I aktivitas belajar peserta didik memperoleh skor rata-rata 76,33 dengan persentase 82,00 % kategori baik. Sedangkan pada siklus II aktivitas belajar peserta didik memperoleh skor rata-rata 90,75 dengan persentase 100 % dengan kategori sangat baik.
2. Adanya peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media video pembelajaran dari Animaker terhadap hasil belajar pada peserta didik kelas X MAN I Katingan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik pada saat pre test peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 66,06 dengan ketuntasan 33,54% hanya 11 peserta didik yang tuntas. Post test Pada siklus I peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 76,36 dengan ketuntasan 82,00% terdapat 27 peserta didik yang tuntas. Post Test siklus II peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 90,75 dengan ketuntasan 100 % terdapat 33 peserta didik yang tuntas pada siklus II.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Diplan, & Setiawan, A. (2018). Metodologi Penelitian Pendidikan. Purwodadi-Grobogan: Sarnu Untung
- Eli, R. N., & Sari, S. (2018). Pembelajaran Sistem Koloid Melalui Media Animasi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *JTK (Jurnal Tadris Kimiya)*, 3(2), 135-144.
- Furoidah, M. F. (2010). Pengaruh penggunaan media animasi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi kelas VII MTS Sutya Buana Malang (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Kelirik, N. (2018). Penerapan Metode Diskusi Kelompok untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar Negeri I Sukadana. *Journal undiksha*, 16, 1.
- Kusumawardani, D., Pramadi, A., & Maspupah, M. (2022). Peningkatan hasil belajar siswa menggunakan video animasi audiovisual berbasis animaker pada materi sistem gerak manusia. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 8(1), 110-115.
- Nurjannah, N., & Khatimah, H. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata pelajaran Sejarah Siswa melalui Model Pembelajaran Example dan Non Example pada Siswa SMA. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 3(1), 36-41.
- Pranata, K., Dewi, H. L., & Zulherman, Z. (2022). Efektivitas Video Animasi Berbasis Animaker Terhadap Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 9(1), 11-17.
- Yusniawati, I. (2011). Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Tata Surya dengan Menggunakan Media Interaktif Animasi 3 Dimensi pada Siswa Kelas VI SD Negeri 02 Tlobo Kecamatan Jatiyoso Kabupaten Karanganyar (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta)