HINEF : JURNAL RUMPUN ILMU PENDIDIKAN

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANIMASI PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK PENGENALAN HURUF DAN ANGKA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS I SD INPRES OEPURA 3 KOTA KUPANG

Selfiana T.M. Ndapa Lawa[1], Jhon Enstein[2], Christmas P. Ate[3]

[1] Universitas Citra Bangsa (Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, Kupang)
Email: selfiananlawa2207@gmail.com
[2] Universitas Citra Bangsa (Prodi Pendidikan Informatika)
Email: Enstein_j17@yahoo.com
[3] Universitas Citra Bangsa (Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, Kupang)
Email: chris.ate@gmail.com

Abstract.
The aim of this study is to determine the influence of using animation-based interactive learning media on English subjects for material of the introduction letters and numbers towards learning motivation of first-grade students at SD Inpres Oepura 3 Kupang City. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental research design. The population in this study were 30 students, the sampling technique used the census method because all members of the population were sampled. It was done when the total population was less than 30. Class A was used as a control class with 15 students and class B as an experimental class with 15 students. The instruments used were structured observation sheets and closed questionnaires. Before the questionnaire instrument was distributed, the researcher conducted a validity and reliability test to obtain the validity of the instrument. The results of the validity test showed that 19 items were valid and reliable. The data analysis technique used independent t-test, but before the t-test was conducted, the data analysis requirements were tested, namely normality and homogeneity tests. The results of the normality and homogeneity tests showed that all data were normally distributed and homogeneous. The result of the normality test showed that the value of sig. in the experimental class 0.120 > 0.05 and the control class 0.198 > 0.05. Besides, the homogeneity test showed a significant value of 0.531 > 0.05. The results of the hypothesis test showed that the mean of learning motivation of the experimental class was 73.84 and the learning motivation of the control class was 57.57, which meant 73, 84 > 57.57. Based on the result of the independent sample t-test, it showed a 2-way (t-tailed) significance value of 0.000 < 0.05. Therefore, it can be concluded that there is significant influence of using animation-based interactive learning media in the first grade of elementary school students.

Keywords: Learning Media, Interactive, Animation, Learning Motivation

Abstrak.
Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis animasi pada mata pelajaran bahasa inggris untuk pengenalan huruf dan angka terhadap motivasi belajar siswa kelas I SD Inpres Oepura 3 Kota Kupang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen semu. Populasi pada penelitian ini berjumlah 30 siswa, sedangkan teknik pengambilan sampel menggunakan metode sensus karena semua anggota populasi dijadikan sampel, hal ini dilakukan bila jumlah populasi kurang dari 30. Dengan demikian kelas A dijadikan sebagai kelas kontrol yang berjumlah 15 siswa dan kelas B sebagai kelas eksperimen sebanyak 15 siswa. Instrument yang digunakan yaitu lembar observasi terstruktur dan kuesioner tertutup. Sebelum instrument kuesioner disebarkan, peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas untuk mendapatkan keabsahan instrument. Hasil uji validitas menunjukan bahwa 19 item soal dinyatakan valid dan reliabel. Teknik analisis data menggunakan uji independent t-test, namun sebelum dilakukan uji t dilakukan uji

ISSN 2828-0407

persyaratan analisis data yaitu uji normalitas, homogenitas. Hasil uji normalitas dan homogenitas menunjukkan semua data berdistribusi normal dan homogen. Dimana hasil uji normalitas menunjukan bahwa nilai sig. pada kelas eksperimen 0,120 > 0,05 dan kelas kontrol 0,198 > 0,05, sedangkan uji homogenitas menunjukan nilai signifikan sebesar 0,531> 0,05. Hasil uji hipotesis menunjukkan rata-rata mean motivasi belajar kelas eksperimen 73,84 dan motivasi belajar kelas kontrol 57,57 artinya 73, 84 > 57,57. Berdasarkan hasil uji independet sample t-test menunjukkan nilai signifikansi 2 arah (*t-tailed*) 0.000 < 0.05. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis animasi pada siswa kelas I SD.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Interaktif, Animasi, Motivasi Belajar

PENDAHULUAN

Manusia adalah insan dinamis yang tidak pernah kehilangan zaman tetapi perkembangannya ikut beriringan dengan perubahan zaman. Salah satu perubahan zaman ditandai dengan perkembangan teknologi yang semakin modern. Dewasa ini, kebadaraan teknologi menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia. Manusia seakan dipermudah dalam melakukan aktivitas sehari-hari mulai dari bidang kesehatan, ekonomi, telekomunikasi tak terkecuali bidang pendidikan terkhusus pada proses belajar mengajar. Dalam dunia pendidikan terkhusus pada proses belajar mengajar, salah satu indikator untuk mengukur mutu guru adalah kemampuannya dalam menyusun perencanaan pembelajaran aktif, kreatif, dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi informasi (Lawa et al., 2022). Pendapat serupa juga diperkuat oleh (Abidin, 2019) yang mengemukakan bahwa tolak ukur keberhasilan proses belajar mengajar tidak terlepas dari kemampuan guru dalam mengembangkan strategi, model, metode, teknik, dan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Media pembelajaran merupakan alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang dapat digunakan sebagai perantara guru dengan siswa dalam memahami materi agar lebih efektif dan efisien (Musfiqon, 2012). Dengan adanya media pembelajaran, akan memberi kemudahan untuk siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit pada materi pelajaran yang diajarkan. Media pembelajaran jika dilihat dari bentuk penyajian dan cara penyajiannya dapat diklasifikasikan menjadi 7 kelompok salah satunya multimedia (Nurseto, 2011). Multimedia terbagi menjadi dua kategori yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Salah satu contoh multimedia interaktif adalah multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan video animasi (Daryanto, 2013). Lebih lanjut Surjono (2017) mengemukakan bahwa multimedia secara terminologis adalah kombinasi berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan lain-lain secara terpadu dan sinergis melalui komputer atau peralatan elektronik lain untuk mencapai tujuan tertentu. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar merupakan suatu produk maupun layanan digital (multimedia) yang diberikan oleh guru kepada siswa dengan menyajikan konten pembelajaran seperti teks, video, audio hingga video game, dan gambar bergerak atau animasi.

Media pembelajaran berbasis animasi dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pernyataan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Febriani et al (2022) yang menunjukkan bahwa motivasi belajar meningkat dari motivasi awal sebesar 74,22% dalam kategori kuat menjadi motivasi akhirnya sebesar 85,72% dalam kategori sangat kuat setelah menggunakan media pembelajaran video animasi. Penelitian berbeda yang dilakukan oleh Wuryanti & Kartowagiran (2016) juga menunjukkan adanya perbedaan signifikan skor motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pendahuluan dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SD Inpres Oepura 3 Kupang, peneliti mendapatkan informasi bahwa salah satu fenomena

ISSN 2828-0407

yang terjadi di sekolah ini adalah beberapa guru masih belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal, adapun media pembelajaran yang digunakan selama ini belum bervariasi, dan siswa lebih banyak mencatatmateri dari buku dari pada mendengarkan langsung penjelasan dari guru. Pada pembelajaran Bahasa Inggris, materi tentang mengenal huruf dan angka saat ini menggunakan metodepembelajaran yang hanya berpusat pada guru dan minimnya pemanfaatan media sehingga kebanyakan siswa pasif dalam pembelajaran dan kurang memperhatikan guru ketika menyampaikan materi. Oleh karenanya, pelibatan media pembelajaran interaktif berbasis animasi menjadi salah satu solusi yang dapat diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Berdasarkan masalah yang dipaparkan, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan Huruf dan Angka Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas I SD Inpres Oepura 3 Kota Kupang".Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis animasi pada mata pelajaran bahasa inggris untuk pengenalan huruf dan angka terhadap motivasi belajar siswa kelas I SD.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara variable penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis animasi pada pembelajaran bahasa Inggris untuk pengenalan huruf dan angka terhadap motivasi belajar siswa kelas I SD. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*). Penelitian dikenakan pada siswa SD Inpres Oepura 3 yang berjumlah 30 siswa. Sampel penelitian yang digunakan adalah metode sensus berdasarkan ketententuan yang dikemukan oleh (Sugiyono, 2017), yang menyatakan bahwa sampling jenuh (sensus) adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi dijadikan sampel, hal ini dilakukan bila jumlah populasi relative kecil, atau kurang dari 30. Sehingga kelas A dijadikan sebagai kelas kontrol yang berjumlah 15 siswa dan kelas B sebagai kelas eksperimen sebanyak 15 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan kuesioner. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi terstruktur dan kuesioner berstruktur (tertutup). Lembar observasi digunakan agar peneliti dapat mengamati dan mencatat gejala yang tampak pada objek penelitian serta memperhatikan secara langsung proses pembelajaran siswa, perilaku siswa selama proses pembelajaran Bahasa Inggris berlangsung dan mengamati guru mengajar. Kuesioner tertutup menggunakan skala *likert* yang mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negative dimulai dari 4 (selalu), 3 (sering), 2 (kadang-kadang), 1 (tidak pernah). Kuesioner yang dibagikan kepada siswa telah dilakukan uji coba oleh peneliti. Untuk mengetahui validitas kuesioner, peneliti menggunakan rumus *pearson product moment*. Teknik analisa data dalam penelitian ini menggunakan uji independent t-test, namun sebelum dilakukan uji t dilakukan uji persyaratan analisis data yaitu uji normalitas, dan uji homogenitas dengan bantuan program SPSS 16.00, dengan bunyi hipotesis Ha : terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis animasi pada mata pelajaran bahasa inggris untuk pengenalan huruf dan angka terhadap motivasi belajar siswa kelas I SD dan Ho : tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis animasi pada mata pelajaran bahasa inggris untuk pengenalan huruf dan angka terhadap motivasi belajar siswa kelas I SD.

HASIL PENELITIAN

Sebelum dilakukan uji prasyarat analisis data dan uji hipotesis, peneliti melakukan uji coba instrumen soal yang meliputi uji validitas soal, reliabilitas daya menggunakan aplikasi SPSS 16.00. Hasil masing-masing pengujian instrumen penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

ISSN 2828-0407

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Kuesioner

Item	r hitung	Keterangan
1	0,465	Valid
2	0,404	Valid
3	0,452	Valid
4	0,074	Tidak Valid
5	0,451	Valid
6	0,527	Valid
7	0,413	Valid
8	0,466	Valid
9	0,555	Valid
10	0,507	Valid
11	0,453	Valid
12	0,498	Valid
13	0,483	Valid
14	0,511	Valid
15	0,396	Valid
16	0,460	Valid
17	0,409	Valid
18	0,360	Valid
19	0,414	Valid
20	0,400	Valid

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa dari 20 item soal terdapat 19 item soal yang dinyatakan valid. Hasil uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach* yang menunjukan bahwa nilai *Alpha Cronbach* sebesar 0,784 > 0,468 maka dapat disimpulkan bahwa semua item pertanyaan pada kuesioner adalah konsisten atau reliabel. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.784	19

Selanjutnya dilakukan uji asumsi klasik sebelum dilakukan uji hipotesis. Uji asumsi klasik yang dimaksud adalah uji normalitas dan homogenitas data. Hasil pengujian tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

ISSN 2828-0407

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data

Kelas		Kolmogorov-Smirnov[a]		
		Statistic	df	Sig.
Motivasi_ Belajar	Kelas Eksperimen	.148	28	.120
	Kelas Kontrol	.136	28	.198

Data pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai sig. pada kelas eksperimen 0,120 > 0,05 dan kelas kontrol 0,198 > 0,05, sehingga data kedua kelompok berdistribusi normal dan dilanjutkan dengan uji homogenitas data yang hasilnya dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Data

Motivasi Belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.398	1	54	.531

Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan kriteria pengambilan keputusan jika probabilitas < 0,05, maka kedua kelas mempunyai varians yang tidak homogen dan sebaliknya jika probabilitas > 0,05, maka kedua kelas mempunyai varians yang homogen. Data pada tabel 4 menunjukkan bahwa nilai signifikan sebesar 0,531, sehingga 0,531 > 0,05, maka kedua kelas mempunyai varians yang homogen.
Setelah uji asumsi klasik terpenuhi, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan *independent sampel t-test*. Berikut merupakan hasil pengujiannya.

Tabel 5. Group Statistics

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Motivasi_Belajar	Kelas Eksperimen	28	73.86	5.873	1.110
	Kelas Kontrol	28	57.57	5.357	1.012

Tabel di atas menunjukkan tes akhir kelompok eksperimen lebih tinggi dari kelompok kontrol yaitu dilihat dari rata-ratanya 73,86 dengan 57,57.

ISSN 2828-0407

Tabel 6. Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Motivasi_Belajar	Equal variances assumed	.398	.531	10.840	54	.000	16.286	1.502	13.274	19.298
	Equal variances not assumed			10.840	53.549	.000	16.286	1.502	13.273	19.298

Tabel analisis *independent t-test* di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi 2 arah (*t-tailed*) 0.000 < 0.05, artinyapenggunaan media pembelajaan interaktif berbasis animasi pada mata pelajaran Bahasa Inggris untuk pengenalan huruf dan angka pada kelas eksperimen terbukti memiliki pengaruh lebih besar dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Ha diterima dan Ho ditolak yang berarti terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaan interaktif berbasis animasi pada siswa SD kelas 1

PEMBAHASAN

Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis animasi pada mata pelajaran bahasa inggris untuk pengenalan huruf dan angka terhadap motivasi belajar siswa kelas I SD yang terlihat dari nilai rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan nilai kelas kontrol yaitu 73,86 > 57,57 dengan nilai signifikansi 2 arah (*t-tailed*) 0.000 < 0.05. Hal yang sama dibuktikan dari observasi terstruktur yang digunakan peneliti untuk mencatat gejala yang tampak pada objek penelitian serta memperhatikan secara langsung proses pembelajaran siswa, perilaku siswa selama proses pembelajaran Bahasa Inggris berlangsung dan mengamati cara mengajar guru. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis animasi pada mata pelajaran bahasa inggris memberikan pengaruh signifikan dibanding pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran (*conventional teaching*). Hal ini juga didukung oleh pernyataan dari Christian et al., (2014) yang mengemukakan bahwa animasi gambardapat menambah semangat anak-anak dalam proses belajar. Lebih lanjut Slameto (2015) menyatakan bahwa media animasi bermanfaat dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, minat disini erat kaitannya dengan motivasi yaitu suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Dengan demikian, media interaktif berbasis animasi layak dan direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis animasi layak digunakan dan dapat membantu motivasi siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji hipotesis dengan uji t independent sampel t-test yang menunjukkan bahwa ada perbedaan nilai rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dimana kelas

ISSN 2828-0407

eksperimen lebih baik menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis animasi daripada pada kelas kontrol.

Rata – rata nilai mean kelompok eksperimen lebih tinggi dari kelompok kontrol yaitu 73,86 > 57,57 serta uji independent sample t-test menunjukkan bahwa nilai signifikansi 2 arah (*t-tailed*) 0.000 < 0.05. oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis animasi layak digunakan dan dapat membantu motivasi siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih ditujukan kepada pihak SD Inpres Oepura 3 Kota Kupang atas kerjasamanya dalam memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian hingga proses pengambilan data di sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

Abidin, A. M. (2019). Kreativitas Guru Menggunakan Model Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *11*(2), 225–238. https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/didaktika/article/view/168/97

Christian, A., Ariani, F., & Rizal, K. (2014). Animasi Interaktif Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf untuk Anak Usia Dini. *Simnasiptek 2014*, *1*(1), 179–183. http://seminar.bsi.ac.id/simnasiptek/index.php/simnasiptek-2014/article/view/26

Daryanto, D. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media.

Febriani, E. A., Astriani, D., & Qosyim, A. (2022). Penerapan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Tekanan Zat Cair. *PENSA: E-JURNAL PENDIDIKAN SAINS*, *10*(1), 21–25. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/41235/37593

Lawa, S. T. N., Ate, C. P., & Feka, V. P. (2022). Penggunaan Google Translate Sebagai Alternatif Media Penerjemah Pada Abstrak Jurnal Mahasiswa. *HINEF: Jurnal Rumpun Ilmu Pendidikan*, *1*(1), 86–93.https://cbn.ac.id/ojs3/index.php/hinef/article/view/431

Musfiqon, H. M. (2012). *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*. PT. Prestasi Pustakaraya.

Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, *8*(1).https://journal.uny.ac.id/index.php/jep/article/view/706

Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor yang Memengaruhinya*. Rineka Cipta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. UNY Press.

Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, *7*(2). https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/12055

ISSN 2828-0407