



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 2 Tahun 2024 Page 194-209

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi untuk  
Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas XII Pada Mata Pelajaran TIK  
Di MA Madani Kota Serang

Merlin Sintia<sup>1✉</sup>, Umalihayati<sup>2</sup>, Popi Dayurni<sup>3</sup>

Universitas Bina Bangsa Kota Serang

Email: [Merlin25.sintia@gmail.com](mailto:Merlin25.sintia@gmail.com)<sup>1✉</sup>

Abstrak

Animasi, baik dalam industri hiburan maupun pendidikan, memiliki potensi besar sebagai alat dan sumber belajar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pemanfaatan teknologi di MA Madani Kota Serang, yang masih menggunakan metode konvensional, menyebabkan rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran TIK. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis animasi menggunakan Macromedia Flash 8 terhadap kreativitas siswa kelas XII pada mata pelajaran TIK. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan uji coba instrumen. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X-XII di MA Madani Kota Serang, dengan sampel sebanyak 15 siswa kelas XII. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran TIK melalui pemanfaatan media berbasis animasi, merangsang kreativitas siswa, dan mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis animasi dengan menggunakan Macromedia Flash 8 telah melalui beberapa tahap, yaitu analisis, perancangan, produksi, dan evaluasi. Kualitas produk media pembelajaran ini pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di MA Madani Kota Serang, berdasarkan penilaian siswa, tergolong baik. Oleh karena itu, media pembelajaran ini layak dan efektif digunakan oleh siswa kelas XII MA Madani Kota Serang.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Animasi, Kreativitas Siswa, TIK*

## Abstract

Animation, whether in the entertainment industry or education, has significant potential as a tool and source of learning. This research is motivated by the underutilization of technology at MA Madani Kota Serang, which still employs conventional methods, resulting in low creativity among students in ICT learning. Therefore, this study aims to examine the impact of using animation-based instructional media using Macromedia Flash 8 on the creativity of 12th-grade students in the ICT subject. The research method used is quantitative with data collection techniques through observation and instrument testing. The study population includes all students from grades X to XII at MA Madani Kota Serang, with a sample size of 15 students from the 12th grade. The expected outcome of this research is to enhance the quality of ICT learning through the utilization of animation-based media, stimulating student creativity and supporting the success of the learning process. Based on the results of data analysis and discussion, it can be concluded that the use of animation-based instructional media with Macromedia Flash 8 has gone through several stages, including analysis, design, production, and evaluation. The quality of this instructional media product in the ICT subject at MA Madani Kota Serang, based on student assessments, is considered good. Therefore, this instructional media is deemed suitable for use by 12th-grade students at MA Madani Kota Serang.

*Keywords: Instructional Media, Animation, Student Creativity, ICT*

## PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran sering digunakan sebagai sumber pembelajaran bagi siswa. Penggunaan media tersebut terjadi melalui pengembangan media inovatif, kreatif dan interaktif. Contohnya adalah media pembelajaran interaktif berbasis animasi memiliki potensi untuk menjadi alat dan sumber belajar bagi siswa. Media berbasis animasi ini berkembang sangat pesat baik di industri hiburan maupun di seluruh dunia Pendidikan. Kebanyakan orang sangat suka menonton film maupun video animasi untuk anak anak, remaja dan orang tua. Dalam program televisi swasta Hampir setiap saluran menayangkan film animasi sebagai hiburan untuk seluruh keluarga. Jadi ini dimungkinkan ketika animasi digunakan sebagai media Audiovisual dalam pembelajaran sebagai sumber belajar siswa.

Sumber belajar saat ini sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Pengembangan sumber belajar khusus untuk mata pelajaran ilmiah Sekolah yang ada masih sangat sedikit dan kurang beragam. Artinya, sampai waktu guru masih menggunakan metode lama dalam pembelajaran, seperti metode ceramah dan diskusi. Meskipun saat ini di bawah kurikulum 2013, siswa wajib belajar mandiri. Ada berbagai media sebagai sumber belajar berkembang sebagai media cetak berupa kartun, modul, manual, poster dan media massa Audio berupa lagu untuk pelajaran, rekaman, musik dan masih banyak lagi. Sedangkan dalam (Undang-

undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses Interaksi Siswa dengan Instruktur dan Sumber Belajar pada lingkungan belajar. Menurut (Yolandasari, 2020).

Menurut Sulfiana (2019), Media animasi dirancang untuk meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa dengan merangsang pengalaman suara, gambar, dan audio visual. Konsep ini, diusulkan oleh Apriansyah Ridwan Muhammad (2020), menjelaskan bahwa animasi menciptakan ilusi gerak objek atau gambar dengan mengubah lokasinya dalam garis waktu tertentu, menciptakan pengalaman mirip film. Media pembelajaran berbasis animasi tidak hanya menjadi sumber belajar, tetapi juga menjadi daya tarik bagi motivasi, minat, dan kreativitas siswa. Sebagai alat pembelajaran audiovisual yang efektif dan kreatif, animasi, terutama kartun, memiliki daya universal untuk konsumsi di semua lapisan masyarakat. Oleh karena itu, guru sebagai pengembang pengetahuan perlu menggunakan sumber daya pembelajaran dengan efektif dan efisien, menciptakan lingkungan belajar di mana anak-anak dapat mengembangkan potensi kepribadian, kecerdasan, dan keterampilan yang diperlukan oleh masyarakat.

Pada tahap awal sebelum melakukan penelitian ini, peneliti melakukan observasi awal terlebih dahulu. Observasi dilakukan pada tanggal 11 Maret 2023 di MA Madani Kota Serang, dari hasil observasi yang diperoleh adalah kurangnya pemanfaatan teknologi yang ada, guru masih menggunakan metode konvensional, keterampilan dan kreativitas siswa masih rendah, minat siswa di kelas rendah, kemampuan serta keterampilan menggunakan teknologi masih kurang, dan pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga membuat aktivitas belajar mengajar menjadi monoton. Faktor yang mempengaruhi proses belajar dapat diklasifikasikan, yaitu faktor-faktor yang mempengaruhi seperti : Faktor motivasi belajar, media pembelajaran yang kurang mendukung dan faktor dari luar diri siswa itu sendiri, seperti faktor menyempurnakan perangkat atau media dalam pembelajaran.

Masalahnya terjadi di kelas XII MA Madani Kota Serang terdiri dari beberapa siswa yang masih belum memiliki kemampuan menggunakan serta mengoperasikan teknologi dengan baik dan benar. Jika masalah ini tidak diselesaikan dengan cepat, siswa akan menghadapi banyak kesulitan mempelajari pelajaran yang berbeda di kelas berikutnya. Maka dari itu peneliti ingin membuat dan menggunakan media pembelajaran berbasis animasi menggunakan macromedia flash 8 untuk menunjang kebutuhan proses pembelajaran. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran animasi ini adalah untuk meningkatkan keanekaragaman sumber belajar TIK dan berusaha meningkatkan daya tarik, motivasi, keterampilan dan kreativitas siswa dalam pembelajaran TIK.

Pemanfaatan media berbasis macromedia flash dalam proses pembelajaran masih sangat minim, kondisi ini disebabkan kemampuan guru dalam pembuatan media pembelajaran masih belum optimal. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai "Pengaruh Penggunaan media pembelajaran berbasis animasi untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas XII pada mata pelajaran TIK di MA Madani Kota serang". Diharapkan melalui media pembelajaran berbasis animasi ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran TIK.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Meskipun definisi Menurut Sugiyono, metode penelitian kuantitatif (2017:8) merupakan metode penelitian, penelitian populasi digunakan, yang didasarkan pada filosofi positivism atau sampel tertentu, pengumpulan data melalui instrumen penelitian. Analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dan tujuannya adalah untuk menguji hipotesis yang ditetapkan. Dapat disimpulkan bahwa penelitian korelasional kuantitatif merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara dua atau beberapa variable.

Penelitian ini dilakukan di MA Madani yang beralamat di Jalan Kh. Abdul Hadi No. 34 Rt/Rw. 03/02 Ciajawa Gede Kel. Cipare Baru Kota Serang Kode POS 42117. Waktu yang dihabiskan oleh peneliti pada penelitian ini dilakukan sejak tanggal pemberian surat izin penelitian yaitu pada bulan Juli 2023 sampai dengan September 2023. Menurut Sugiyono (2020), populasi adalah domain umum yang terdiri dari objek atau subjek dengan ciri dan karakteristik tertentu yang ingin diteliti oleh peneliti dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini, populasi terdiri dari seluruh siswa MA Madani Kota Serang Tahun Ajaran 2023 / 2024 dari kelas X sampai dengan kelas XII dengan jumlah 41 orang.

Table 3.1 Populasi Siswa MA Madani Kota Serang

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
1	X	5	9	14
2	XI	8	4	12
3	XII	10	5	15
	Total	23	18	41

.Pengertian sampel dalam hal ini oleh orang lain yaitu Arikunto (2019,P. 109) menunjukkan bahwa sampel merupakan bagian dari atau mewakili populasi yang diteliti. Menurut Arikunto (2017:173) Sampel diukur dengan dan karakteristik populasi. Menurut

Sugiyono (2017:81) Sampel adalah bagian dalam studi populasi sebagai sumber informasi keberadaan populasi adalah sebagian kecil dari jumlah sifat yang dimiliki oleh populasi. Jadi yang menjadi sampel pada penelitian ini sebanyak 1 kelas, yaitu. untuk siswa kelas XII MA Madani Kota Serang dengan total 15 orang.

Dalam mengumpulkan data penelitian, digunakan dua teknik utama, yaitu observasi dan uji coba instrumen. Observasi dilakukan dengan menggunakan tabel untuk mendapatkan informasi mengenai kegiatan siswa, terfokus pada siswa kelas XII di MA Madani Kota Serang selama proses pembelajaran. Sementara itu, uji coba instrumen melibatkan dua aspek utama, yaitu validitas dan reliabilitas. Uji coba validitas dilakukan untuk menilai ketepatan setiap butir instrumen dengan mengkorelasikan skor item dengan total skor menggunakan metode korelasi product-time Pearson. Di sisi lain, uji coba reliabilitas menggunakan rumus Cronbach Alpha, dimana jika nilai reliabilitas lebih besar dari nilai pada tabel, instrumen dianggap reliabel, dan sebaliknya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### Deskripsi Data

Deskripsi data dalam penelitian ini memberikan gambaran karakteristik distribusi skor dan subyek penelitian untuk masing-masing subyek yang diteliti. Terdapat 41 responden dari berbagai kelas di MA Madani Kota Serang, yang mengikuti mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi. Kelas XII dipilih sebagai sampel dengan 15 siswa responden. Data ini mencakup nilai terendah, tertinggi, rentang nilai, mean (M), median (Me), modus (Mo), dan standar deviasi (SD) dari tes kreativitas siswa. Penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu media pembelajaran interaktif berbasis Macromedia Flash 8 sebagai variabel bebas (X) dan kreativitas siswa sebagai variabel terikat (Y). Data dikumpulkan pada bulan Juli 2023 setelah uji instrumen, dan satu kelas XII dipilih sebagai sampel yang mendapat perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis animasi menggunakan Macromedia Flash 8. Deskripsi data dalam penelitian ini memberikan gambaran mengenai karakteristik distribusi skor dan subyek penelitian untuk masing-masing subyek yang diteliti.

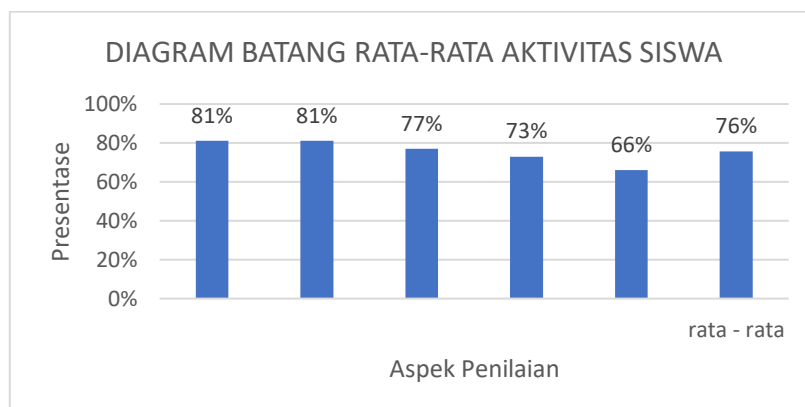
#### Data Aktivitas Siswa

Proses pengambilan data aktivitas siswa ini dilakukan oleh observer ketika melakukan penelitian di MA Madani Kota Serang Berikut ini adalah hasil observasi yang dilakukan pada kelas XII.

Tabel 4.1 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Kelas XII

No	Aspek Yang Diamati	Kelas XII
1	Siswa siap untuk mengikuti pembelajaran	81%
2	Siswa menyimak dengan baik media pembelajaran berbasis animasi macromedia flash 8 yang di perlihatkan oleh observer	81%
3	Siswa memberikan pertanyaan kepada observer	77%
4	Setelah pembelajaran siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari	73%
5	Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh observer	66%
Rata - Rata		76%

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata presentase aktivitas siswa dikelas XII sebesar 76%. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada diagram batang dibawah ini.



Gambar 4. 1 Diagram Batang Rata-rata Aktivitas Siswa Kelas XII

#### Data Hasil Penelitian

##### a) Analisis Data Hasil Validasi Aspek Materi

Berdasarkan hasil validasi aspek-aspek kunci, dapat ditentukan kualitasnya mengembangkan materi pembelajaran multimedia. Verifikasi ini dilakukan untuk mengetahui kesesuaian material apa yang dibutuhkan siswa. Aspek materi berkaitan dengan kelengkapan dokumen memiliki standar kompetensi/keterampilan dasar yang sesuai Indikator mempunyai standar kompetensi/keterampilan dasar dan konsistensi antara kompetensi inti, metrik, dokumentasi dan penilaian, akurasi tingkat cakupan dokumen, keakuratan dokumen, kebaruan (update) dokumen, Kecernaan bahan baku, pasokan bahan baku stabil, bahan baku baik kegunaan, kedalaman dokumentasi, pentingnya dokumentasi

(bobot), daya tarik bahan, kemudahan penyediaan bahan, membawa. Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dapat dilihat di tabel 4.2 berikut :

Tabel 4.2 Hasil validitas di lihat dari aspek materi

No	Aspek yang dinilai						Ket
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi / Kompetensi Dasar				√		Baik
2	Kesesuaian indicator dengan Standar Kompetensi / Kompetensi Dasar				√		Baik
3	Konsistensi antara Kompetensi Dasar, Indikator, Materi, dan Evaluasi				√		Baik
4	Ketepatan cakupan materi				√		Baik
5	Kebenaran materi				√		Baik
6	Keterkinian (up-to date) materi			√			Cukup
7	Ketercernaan materi				√		Baik
8	Penyampaian materi yang runtut				√		Baik
9	Materi yang bermanfaat				√		Baik
10	Kualitas penyajian materi				√		Baik
Jumlah		0	0	3	36	0	69

#### b) Analisis Data Hasil Validasi Aspek Media

Berdasarkan hasil validasi aspek komunikasi dapat ditentukan kualitasnya pada media dan program pembelajaran. Aspek komunikasi tersebut antara lain : Pemilihan font, pemilihan ukuran font, warna, grafik, keakuratan pemilihan latar belakang, tampilan gambar, animasi, musik pengiring, suara, desain layar, penggunaan bahasa, navigasi, konsistensi tombol, kejelasan panduan pengguna, kemudahan penggunaan, penggunaan lapisan yang efektif, efisiensi teks, kecepatan, memprediksi kemungkinan respon siswa. Hasil validasi yang dilakukan ahli media dapat dilihat di tabel 4.3 di bawah ini :

Tabel 4.3 Hasil Validasi produk di lihat dari aspek media

No	Aspek yang dinilai						Ket
		1	2	3	4	5	
1	Pemilihan jenis huruf				√		Baik
2	Pemilihan ukuran huruf				√		Baik
3	Warna				√		Baik
4	Grafis					√	Sangat Baik
5	Ketepatan pemilihan background				√		Baik

6	Tampilan Gambar	√	Baik
7	Animasi	√	Baik
8	Music Pengiring	√	Baik
9	Sound	√	Baik
10	Screen Design	√	Baik
11	Penggunaan Bahasa	√	Baik
12	Navigasi	√	Baik
13	Konsistensi Button	√	Baik
14	Kejelasan petunjuk penggunaan	√	Baik
15	Kemudahan penggunaan	√	Baik
16	Efisiensi penggunaan layer	√	Baik
17	Efisiensi teks	√	Baik
18	Kecepatan	√	Baik
19	Antisipasi kemungkinan respon siswa	√	Baik
	Jumlah	0 0 0 72 5	77

c) Analisis Data Hasil Uji Coba Instrumen Siswa

Data hasil penelitian terdiri dari nilai instrument validitas siswa, dimana instrument diberikan setelah dilakukannya penjelasan dan ditampilkan media pembelajaran berbasis animasi macromedia flash 8. Berikut merupakan data hasil instrument penelitian terhadap siswa kelas XII tersebut :

Tabel 4.4 Data Hasil Instrumen Penelitian Kelas XII

No. Absen	Nama Siswa Kelas XII	Data Hasil Instrumen Penelitian Kelas XII
1	Naimah	83
2	Elviana Agustiens	83
3	Bagas Bukhori Annas	82
4	Nabila Tazkiani	80
5	Robi Sulaiman	84
6	Muhammad Sulaiman	88
7	Hanum Rarika	86
8	Marsela	81
9	Eka Komalasari	78
10	Rahma Aulia	72
11	Tisman	86
12	Ika Sartika	86
13	Damiyati Setiawan	84

14	Muhammad Ilyas	89
15	Nazwa Maulidia	87
	Rata - Rata	83,27

## Uji Coba Instrumen Penelitian

### 1. Uji Kualitas Data

Untuk melanjutkan proses analisis data, sebelumnya harus dilakukan uji kualitas data dengan melakukan pengujian validitas dan realibilitas terhadap data.

#### a. Uji Validitas

Berdasarkan hasil instrument penelitian pada siswa ini dijadikan sebagai landasan untuk mengetahui ketercakupan dan kesuaian materi dengan kebutuhan siswa. Aspek tersebut berkaitan dengan kejelasan petunjuk penggunaan program, keterbacaan teks/tulisan, kualitas tampilan gambar, sajian animasi, komposisi warna, ketepatan pemilihan background, daya dukung music, navigasi, kejelasan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dikuasai, kejelasan petunjuk belajar, kemudahan memahami kalimat pada teks/ tulisan, kemudahan memahami materi / isi instrumen, ketepatan urutan penyajian, kecakupan instrumen penyampaian kuis, peran media pembelajaran untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan, kejelasan umpan balik/respon, meningkatkan kreativitas siswa.

Keputusan pada sebuah item pernyataan dapat dianggap valid apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka pernyataan tersebut valid, jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka pernyataan tersebut tidak valid. Pada penelitian ini penulis mengambil 15 responden. Rumus mencari r table adalah  $df = N-2$  ( $15-2$ ) = 13, maka rtabel adalah 0,514 dan nilai signifikansi adalah 5% ( $\alpha = 0,05$ ). Berikut adalah nilai validitas untuk variabel Hasil Belajar :

Tabel 4.6 Pengujian Validitas

Item Pernyataan	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
item_1	0,674	0,514	Valid
item_2	0,711	0,514	Valid
item_3	0,693	0,514	Valid
item_4	0,678	0,514	Valid
item_5	0,655	0,514	Valid
item_6	0,678	0,514	Valid
item_7	0,673	0,514	Valid
item_8	,0676	0,514	Valid
item_9	0,683	0,514	Valid

item_10	0,678	0,514	Valid
item_11	0,671	0,514	Valid
item_12	0,689	0,514	Valid
item_13	0,654	0,514	Valid
item_14	0,680	0,514	Valid
item_15	0,667	0,514	Valid
item_16	0,679	0,514	Valid
item_17	0,686	0,514	Valid
item_18	0,696	0,514	Valid
item_19	0,662	0,514	Valid
item_20	0,674	0,514	Valid

Berdasarkan Tabel 4.4. dapat dijelaskan sebagai berikut yaitu Hasil pengolahan data variabel kreativitas siswa diketahui bahwa terdapat 20 item pernyataan yang dinilai valid dikarenakan nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  (0,514). Maka pengujian dapat dilanjutkan ketahap berikutnya.

#### b. Uji Reabilitas

Untuk instrumen berupa angket, indeks reliabilitas berupa kategori Keyakinan jenis ini dinyatakan reliabel jika diperoleh  $r$  alpha di atas 0,6. Hasil uji reliabilitas adalah sebagai berikut :

Tabel 4.7 Realibity Staisyic

Variabel	Croanbach Alpha
Kreativitas Siswa	0,789
Media Pembelajaran Berbasis Animasi	0,821

Tabel di atas menunjukkan hasil uji reliabilitas, Alat ini memiliki nilai cronbach alpha berikut :

- 1) Nilai croanbach alpha variabel Kreativitas Siswa 0,789 dalam ini menunjukkan instrument penelitian berupa kuesioner ini adalah sangat reliabel.
- 2) Nilai Cronbachalpha variabel media pembelajaran berbasis animasi sebesar 0,821 dalam ini menunjukkan instrument penelitian berupa kuesioner ini adalah sangat reliabel.

#### Uji Prasyarat Analisis

##### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengecek apakah data dari masing-masing variabel terdistribusi normal atau tidak. Tujuan dari uji normalitas ini adalah untuk memastikan

apakah nilai residual (sisanya) dari model regresi memiliki distribusi yang normal. Model regresi yang bagus seharusnya memiliki nilai residual yang terdistribusi normal, dan uji ini lebih cocok digunakan jika sampelnya lebih dari 50. Keputusan dari uji normalitas ini dapat diambil dengan cara melihat nilai signifikansi hasil uji. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka nilai residual tidak berdistribusi normal. Pengambilan keputusan ini dilakukan dengan membandingkan hasil perhitungan dengan nilai di tabel pada tingkat signifikansi 5%. Kriteria pengambilan keputusan uji normalitas dapat diterapkan dengan melihat apakah nilai chi-square ( $x^2$ ) hitung kurang dari atau sama dengan nilai di tabel, jika iya, maka data dianggap normal; sebaliknya, jika  $x^2$  hitung lebih besar dari nilai di tabel, maka data dianggap tidak normal. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini setelah perhitungan dilakukan.

Tabel 4.8 Rangkuman hasil uji normalitas data kelas XII

x	f	z	fz	sz	f(z)-s(z)
5	81	-1,89557	0,01667	0,27	0,016666667
4	189	-2,89557	0,01333	81,63	0,013333333
3	28	-3,89557	0,01	270,1	0,01
2	2	-4,89557	0,00667	298	0,006666667
1	0	-5,89557	0,00333	300	0,003333333
Jumlah	300				

## 2. Uji Linieritas

Uji Linieritas bertujuan untuk mengetahui tingkat varians data. Teknik uji homogenitas varians menggunakan uji F. Nilai F hasil perhitungan dibandingkan dengan harga F tabel pada taraf signifikansi 5%. Adapun kriteria pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut.

- Jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  maka data tersebut memiliki varians yang linier.
- Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka data tersebut tidak memiliki varians yang tidak linier.

Tabel 4.9 Hasil Perhitungan Uji Linieritas Data Kelas XII MA Madani Kota Serang

No	Uji Coba Instrumen	$f_{hitung}$	$f_{tabel}(0,05)$	Kesimpulan
1	Kelas XII	1,33	1,4	Linier

## Uji Hipotesis

### 1. Analisis Regresi Sederhana

Regresi sederhana berdasarkan pengaruh hubungan variable independen fungsional atau kausal dengan variabel dependen. Analisis Regresi digunakan untuk memprediksi seberapa besar nilai variable akan berubah variabel dependen serta untuk mengetahui arah hubungan antar variabel independent tergantung pada apakah variabel independent berhubungan positif atau negatif, nilai variabel independen meningkat atau menurun. Keuntungan dari hasil analisis regresi linier langsung saja mengambil keputusan apakah kenaikan atau penurunan variable dependen dapat dilakukan dengan variabel terikatnya bertambah atau tidak. Hasil analisis regresi linier dapat lihat pada tabel berikut :

Tabel 4.10 Hasil Analisis Regresi Sederhana Media Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Kreativitas Siswa

Model		Coefficients <sup>a</sup>			t	Sig.
		Unstandardized		Standardized		
		B	Std. Error	Beta		
	(Constant)	4,272	7,376		,579	,572
1	Media Pembelajaran Berbasis Animasi	,455	,088	,819	5,140	,000

a. Dependent Variable: Kreativitas siswa

Dari Tabel 4.8, maka dapat dijelaskan melalui persamaan regresi linear Sederhana sebagai berikut :

$$\hat{Y} = a + b_1X_1$$
$$\hat{Y} = 4,727 + 0,455X_1$$

- Berdasarkan persamaan regresi di atas, nilai konstanta variabel kreativitas siswa (y) adalah sebesar 4,727, hal ini berarti jika variabel bebas yaitu media pembelajaran berbasis animasi  $X = 0$ , maka Kreativitas siswa akan tetap sebesar 4,727.
- Bila variabel media pembelajaran berbasis animasi dinaikan sebesar 1 satuan, maka akan berpengaruh meningkatkan kreativitas siswa sebesar 0,455, dalam hal ini media pembelajaran berbasis animasi berpengaruh berdampak positif pada kreativitas siswa.

## 2. Analisis Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi dalam penelitian ini adalah untuk menentukan besarnya (%) pengaruh media pembelajaran berbasis animasi (X) terhadap kreativitas siswa (Y). Hasil pengujian ditunjukkan pada tabel berikut :

Tabel 4.11 Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,819 <sup>a</sup>	,670	,645	1,43999

a. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Berbasis Animasi  
b. Dependent Variable: Kreativitas Siswa

Berdasarkan hasil output SPSS 22 dengan model summary di atas dapat diketahui bahwa :

$$KD = R^2 \times 100\%$$

$$KD = 0,819^2 \times 100\%$$

$$= 0,670 \times 100\% = 67,0\%$$

Dari perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa dengan media pembelajaran berbasis animasi dapat mempengaruhi kreativitas siswa sebesar 67,0%, adapun sisanya sebesar 33,0% dipengaruhi variabel lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini.

## 3. Hipotesis Uji-t

Uji-t merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh. Materi pembelajaran Edmodo (x) terhadap kreativitas siswa parsial (y). Berikut adalah hasil output SPSS versi 22 mengenai untuk uji secara parsial :

Tabel 4.12 Hasil Pengujian Secara Parsial

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
	(Constant)	4,272	7,376			
1	Media Pembelajaran Berbasis Animasi	,455	,088	,819	5,140	,000

Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

- $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak artinya tidak ada pengaruh media pembelajaran berbasis animasi terhadap kreativitas siswa kelas XII MA Madani Kota Serang.

- b.  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya ada pengaruh media pembelajaran berbasis animasi terhadap kreativitas siswa di kelas XII MA Madani Kota Serang.

Dari Tabel 4.12 dapat diketahui bahwa nilai  $t_{hitung} = 5,140$  dengan  $df$  (degree of freedom) =  $n-k = 15-2 = 13$  didapat nilai  $t_{tabel} = 2,527$ . Daerah keputusan untuk menerima  $H_0$  atau menolak  $H_0$  dengan derajat bebas 13, taraf nyata 5%. Untuk uji dua arah menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $5,140 > 2,527$ ) dengan  $sig. 0,000 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, berarti terdapat pengaruh signifikan media pembelajaran berbasis animasi terhadap kreativitas siswa di kelas XII MA Madani Kota Serang.

#### Pembahasan

Dari Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa variabel media pembelajaran berbasis animasi (X), berpengaruh terhadap kreativitas siswa (Y), hal ini ditunjukkan oleh Nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $5,140 > 2,527$ ) dengan  $sig. 0,000 < 0,005$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Itu berarti bahwa media pembelajaran berbasis animasi (X) secara dominan berpengaruh terhadap variabel kreativitas siswa (Y).

Hasil penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan Angel Susiana Sri Harningsih dan Efendi Napitulu yang menyatakan bahwa ada interaksi antara penggunaan multimedia dan kreativitas mempengaruhi hasil belajar TIK siswa. Dengan hasil tes tambahan yang menunjukkan bahwa siswa dengan kreativitas yang tinggi mencapai hasil belajar TIK yang lebih baik jika belajar menggunakan pembelajaran multimedia interaktif macromedia flash. Dan penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan Tri Wahyudi (2019), yang menyatakan bahwa pengaruh media pembelajaran berbasis tutorial dan animasi meningkat secara signifikan. Hal ini dapat dibuktikan dengan rata-rata nilai sebelum dilakukan perlakuan adalah 55,3%, dan setelah diberikan perlakuan menjadi 75,3% dengan nilai  $t$ -tes lebih rendah dibanding  $t$ -tabel ( $1,9 < 2,03$ ) pada siswa kelas XII.

Berdasarkan hasil penelitian yang dijelaskan diatas bahwa ada pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran berbasis animasi macromedia flash dalam pembelajaran siswa, metode tersebut siswa lebih terlibat, lebih aktif dan juga dapat meningkatkan kreativitas.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa Penggunaan media pembelajaran berbasis animasi menggunakan macromedia flash 8 ini telah melalui tahap yaitu : (1) tahap analisis, pada tahapan ini dilakukan indentifikasi tujuan media pembelajaran dan kreativitas siswa, (2) tahap perancangan, pada tahapan ini yang dilakukan adalah merancang dan menyiapkan bahan-bahan seperti story board, menentukan layout, mendesign block diagram dan mengumpulkan bahan-bahan baik berupa grafik, image, sound, picture , animasi, menentukan program aplikasi yang akan digunakan dan sebagainya, (3) tahap produksi, pada tahapan ini dilakukan pengorganisasian lay-out, design, dan bahan-bahan yang sudah dipersiapkan untuk menjadi suatu produk media pembelajaran, (4) tahap evaluasi, pada tahapan ini program media pembelajaran akan dievaluasi dan diuji cobakan kepada siswa melalui uji coba validitas dan uji coba melalui angket atau instrumen. Hasil pembuatan media pembelajaran berbasis animasi dengan menggunakan program macromedia flash 8 ini bisa di kemas didalam format (fla, swf, dan exe.) Kualitas produk media pembelajaran pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di MA Madani Kota Serang, ditinjau berdasarkan penilaian dari siswa tergolong baik. Sehingga layak digunakan oleh siswa kelas XII MA Madani Kota Serang sebagai media pembelajaran dikelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, Mustofa, et al. 2020. Media Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Apriansyah, Muhammad Ridwan. —Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. || *Jurnal PenSil 9, no. 1 (2020): 9–18.*
- Asep Kurniawan. 2018. Metodologi Penelitian Pendidikan. Bandung : PT Remaja Ros Dakarya
- Azriah. (2018). Peranan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Berbantuan Macromedia Flash Sebagai Sumber Belajar Mandiri Untuk Meningkatkan Daya Ingat Dan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Jarak Dalam Ruang Untuk Sma Kelas Xii, *Jurnal Pendidikan Tambusai.Vol. 2 No. 4.*
- Hikmawati, Fenti. 2017. Metodologi Penelitian. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Kustandi, Cecep., dan Darmawan, Daddy. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Jakarta:Kencana.

- Mahardika, Pratiwi, I. T., & Meilani, R.I. 2018. "Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. 3: hal 38.
- Munandar, Utami (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta : Rineka Cipta.
- Riyana, Cepy. Media Pembelajaran. Jakarta: Direktur Jendral Kemenag RI, 2019.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, penerbit Alfabeta,Bandung
- Sulfiana. (2019) Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Murid Sd Negeri Romang Polong Kecamatan. Di Akses : 20 Febuari 2021.
- Sumiharsono, Rudy dan Hisbiyatul Hasanah. 2017. Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi.
- Umam, K., & Yudi. (2016). Pengaruh Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII. *KALAMATIKA Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 84.
- Yolandasari, Mega Berliana. 2020. Efektivitas Pembelajaran Daring Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas II A MI Unggulan Miftahul.