

# **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS SWISHMAX TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI DKV PADA MATA PELAJARAN FOTOGRAFI DIGITAL DI SMK PGRI CIAWIGEBANG**

**Nurhalimah<sup>1</sup>, Ahmad Fajri Lutfi<sup>2</sup>.**

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, STKIP Muhammadiyah  
Kuningan

Email<sup>1</sup> : nur16353@gmail.com

Email<sup>2</sup> : ahmadfajrilutfi@upmk.ac.id

## **ABSTRACT**

used still uses conventional models. To make it easier for teachers to deliver learning, this study aims: (1) To determine student responses to swishmax-based animated video learning media on student learning motivation at SMK PGRI Ciawigebang; (2) To find out how the influence of students after using swishmax-based animated video learning media; (3) the difference between before and after using swishmax-based animated video learning media. This research method uses quantitative methods to determine the effect of swishmax-based animated video learning media;. This research design is quasi-exsperimental using a nonequivalent control group design. The samples used in this study were XI DKV 1 and XI DKV 2 class students totaling 64 students. Data collection techniques through documentation and questionnaires, the instrument used is a questionnaire. The results of this study by testing this significance can be concluded that the t-count value is  $5.540 > 0.349$ . So,  $H_a$  is accepted if  $t_{count} > t_{table}$ . So it can be concluded that there is an effect of swishmax-based animated video learning media on increasing the learning motivation of DKV XI class students in digital photography subjects at SMK PGRI Ciawigebang.

**Keywords:** Learning Media, Animated Video, Swishmax, Motivation

## **ABSTRAK**

Berdasarkan hasil pra penelitian di SMK PGRI Ciawigebang diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran yang digunakan masih menggunakan model konvensional. Untuk mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran, penelitian ini bertujuan: (1) Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran video animasi berbasis *swishmax* pada motivasi belajar siswa di SMK PGRI Ciawigebang; (2) Untuk mengetahui bagaimana pengaruh siswa sesudah menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis *swishmax*; Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran video animasi berbasis *swishmax*;. Desain penelitian ini yaitu *quasi exsperimental* menggunakan rancangan *nonequivalent control group design*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI DKV 1 dan XI DKV 2 yang berjumlah 64 siswa. Teknik pengumpulan data melalui dokumentasi dan angket, instrumen yang digunakan yaitu angket. Hasil dari penelitian ini dengan melakukan pengujian secara signifikansi ini maka dapat disimpulkan bahwa nilai t-hitung  $5.540 > 0,349$ . Jadi,  $H_a$  diterima jika thitung > ttabel. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh media pembelajaran video animasi berbasis *swishmax* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas XI DKV pada mata pelajaran fotografi digital di SMK PGRI Ciawigebang.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Video Animasi, Swishmax, Motivasi Belajar Siswa.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi dalam prosesnya kehidupan. Pendidikan juga merupakan salah satu pilar dan model utama untuk mengatasi dan menyongsong masa depan, karena pendidikan selalu berorientasi pada pengembangan sumber daya peserta didik agar dapat berfungsi di masa depan dan berorientasi pada kebutuhan manusia. Pendidikan juga merupakan upaya untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran dan proses pembelajaran secara sadar dan terencana agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya.

Media merupakan suatu sarana yang dapat digunakan dalam menyalurkan ilmu, sehingga dapat merangsang terjadinya suatu proses pembelajaran dalam diri siswa. Dengan majunya arus teknologi dan informasi membawa perubahan perkembangan media itu sendiri, baik dari media yang sederhana seperti media *grafis* yang hanya berupa gambar atau tulisan, media audio, visual, animasi dan media yang berbasiskan komputer.

Menurut (Wahida, 2019) Media pembelajaran merupakan sarana untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru sehingga dengan media pembelajaran diharapkan proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan hasil belajar meningkat. Pada awalnya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru, dimana alat bantu ini misalnya gambar, obyek dan alat batu lain yang dapat memberikan motivasi belajar serta mempertinggi daya inget siswa.

Pada perkembangan saat ini, media pembelajaran tidak hanya menjadi alat bantu tetapi menjadi sebuah kebutuhan penting dalam proses belajar mengajar.

Menurut (Padilatulhusni, 2021) pemilihan media pembelajaran yang tepat dan sesuai akan membuat siswa tidak jenuh dan termotivasi untuk belajar, media pembelajaran sangat baik manfaatnya untuk siswa karena menambah pengetahuan serta dapat menumbuhkan semangat belajar untuk siswa, media video animasi adalah urutan gambar yang bergerak yang di iringi juga dengan suara. Dalam pengertian yang lebih lengkap animasi adalah serangkaian gambar yang bergerak secara terus menerus yang memiliki hubungan antara satu dengan yang lainnya. Tiap – tiap gambar bersatu dan bergerak hingga memberikan makna pada kita dan sebagai viewer atau penyimak tiap – tiap gambar itu disebut frame.

Pada penelitian ini mata pelajaran yang digunakan yaitu fotografi digital yang merupakan mata pelajaran kelas XI DKV dengan materi ajar mengenai menerapkan prosedur pemotretan benda. Pada fotografi digital ini memerlukan media pembelajaran yang menarik pada saat teori dengan menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis swishmax yang merupakan aplikasi untuk membuat animasi-animasi sederhana yang bisa ditayangkan ulang sebab hasil produk nya bisa berbentuk sebuah video pembelajaran agar peserta didik memahami materi yang diberikan.

Video animasi ini bertujuan untuk keanekaragaman sumber belajar dan sebagai upaya untuk meningkatkan daya tarik, motivasi, dan prestasi dalam pembelajaran

fotografi digital. Media ini juga berfungsi untuk menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi, biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak-gerak, animasi yang lucu, aneh yang sekiranya akan menarik perhatian siswa. Keunggulan video animasi dalam hal ini gambar yang bergerak adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan.

*Swishmax* adalah sebuah program untuk membuat- membuat grafis animasi yang dimana animasi yang dibuat berupa animasi *flash*, namun disini itu *swishmax* dapat dimanfaatkan untuk membuat satu materi pembelajaran interaktif yang bermacam, dengan bergaya animasi dengan teks, gambar, grafik dan suara yang sederhana dan lumayan kilat. Keunggulan *swishmax* lainnya yaitu bisa ditayangkan ulang sebab hasil produknya bisa berbentuk sebuah video pembelajaran yang bisa dipercepat atau diperlambat ataupun ditayangkan berkali kali sesuai dengan keperluan hingga peserta didik memahami materi yang diberikan. menguasai materi yang diberikan.

Motivasi merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar, karena motivasi merupakan kecenderungan yang tepat untuk menimbulkan kegiatan belajar atau proses pembelajaran sehingga bertujuan yang diinginkan belajar dapat tercapai dengan baik. Jika siswa belajar dengan perasaan senang maka ia akan mudah paham sehingga pembelajaran akan terasa lebih termotivasi dan menyenangkan. Tetapi jika siswa kurang semangat pada saat belajar maka tidak meningkatkan motivasi belajar menyebabkan rendahnya motivasi belajar.

Menurut Ramli M.Pd, sebagai guru mata pelajaran Fotografi Digital dan sebagai wakasek kurikulum, saat penyampaian materi banyak kendala salah satunya dari peralatan, media yang digunakan kurang menarik, sehingga siswa kurang memahami materi yang dipelajarinya.

Oleh karena itu, dari permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya supaya ada pengaruhnya dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa guru harus memiliki inovasi dalam mewujudkan pembelajaran yang menarik perhatian siswa sehingga siswa terdorong atau termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran, salah satu cara untuk mengatasi permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa menjadi berpengaruh yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan video animasi berbasis *Swishmax* sehingga dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran fotografi digital. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan adalah media video animasi berbasis *Swishmax*, dimana media video animasi akan ditayangkan selama proses pembelajaran, sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi yang akan diajarkan dan memahami materi bukan hanya sebatas imajinasinya, karena video animasi memiliki pengaruh besar terhadap motivasi belajar siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak bosan dan menyenangkan dalam pembelajaran dan menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar. Kemudian diharapkan media tersebut dapat mempermudah siswa dalam belajar, maka saya mengambil penelitian ini dengan judul

**“Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Swishmax* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI DKV Pada Mata Pelajaran Fotografi Digital Di SMK PGRI Ciawigebang”.**

**2. TINJAUAN PUSTAKA**

**1. Belajar**

Menurut (Adikahriani, 2020) menyatakan bahwa belajar mengandung pengertian terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku, misalnya pemuasan kebutuhan masyarakat dan pribadi secara lengkap.

**2. Video Animasi**

Menurut (Wahida, 2019) video animasi adalah media terbaru yang digunakan dalam pembelajaran dikelas. Media ini bisa meningkatkan motivasi belajar dan memberi wawasan lebih terhadap peserta didik, istilah baru dalam pembelajaran menggunakan media ini adalah edutainment (belajar dengan cara yang menyenangkan).

melihat dan mendengar melalui media yang sama serta menerima informasi yang sama pula. Media video animasi ini juga dapat menghemat waktu dan tenaga, dalam menyampaikan materi guru tidak perlu menghadirkan benda konkretnya. Seperti proses pembentukan sesuatu yang akan membutuhkan waktu yang cukup lama, sehingga media video animasi ini sangat baik untuk dijadikan sebagai penyalur informasi. Media video animasi ini dapat ditayangkan dengan bantuan layar LCD proyektor di depan kelas dan dapat terlihat karena masih banyak guru yang belum

memanfaatkan media dalam proses pembelajaran, media video animasi ini dapat dijadikan sebagai sebagai salah satu solusi dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran fotografi digital , media video animasi ini dapat membantu guru dalam proses pembelajaran.

**3. Software Swishmax x4**

*Swishmax* termasuk software hasil peningkatan dan program v. 2. Pada mulanya orang mengetahui software ini hanya berguna sebagai tool untuk membuat animasi teks, sehingga ketenaran *software* ini kalah jauh dibandingkan dengan *software-software* pembangun animasi lainnya, namun seiring dengan perkembangan dunia animasi, *swishmax* mulai bangkit dengan meluncurkan generasi baru dari *swish* v. 2, yaitu *swishmax*. *Swishmax Unit 4* atau *Swishmax4* termasuk sebuah aplikasi komputer yang menyajikan banyak bantuan guna kemajuan multimedia yaitu berbentuk teks, gambar bergerak (animasi), dan audio visual. Yang mana media animasi itu penuh digunakan untuk menggambarkan materi yang sebelumnya imajiner menjadi objek yang bisa diteliti, baik dalam aliran kemiripan maupun pemaparan. Menurut (Anggriani, 2020).

**4. Motivasi Belajar**

**a. Pengertian Motivasi Belajar**

| <b>Kelas</b> | <b>Laki-laki</b> | <b>Perempuan</b> | <b>Jumlah</b> |
|--------------|------------------|------------------|---------------|
| XI DKV 1     | 12               | 20               | 32            |
| XI DKV 2     | 13               | 19               | 32            |
| Jumlah       |                  |                  | 64            |

|                             |                           |                                 |             |        |              |            |            |
|-----------------------------|---------------------------|---------------------------------|-------------|--------|--------------|------------|------------|
| Kontrol *<br>Eksperi<br>men | Betwe<br>en<br>Group<br>s | (Combin<br>ed)<br>Linearity     | 590,<br>373 | 6<br>1 | 98,3<br>8,90 | 3,2<br>,29 | ,01<br>,59 |
|                             |                           | Deviatio<br>n from<br>Linearity | 581,<br>471 | 5      | 116,<br>294  | 3,8<br>34  | ,01<br>0   |

Menurut (Padilatulhusni, 2021) motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang untuk melakukan usaha yang dapat menyebabkan seseorang memperoleh prestasi belajar maupun karier yang lebih baik dari hari kehari.

### 3. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode pendekatan kuantitatif, karena pada pengamatan penelitian ini diukur dan dinyatakan dalam bentuk angka. Dalam penelitian ini menggunakan 2 variabel yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penelitian ini adalah *quasi experimental design* dengan menggunakan bentuk desain *nonequivalent control group design*. Termasuk penelitian *quasi experimental design*, karena sampel tidak dikontrol secara teliti, melainkan sampel hanya menggunakan kelas yang memang sudah ada sebelumnya. Sampel dalam penelitian ini tidak diambil secara acak.

Maka dalam populasi penelitian yang menjadi objek penelitian ini adalah siswa kelas XI DKV SMK PGRI Ciawigebang yaitu kelas XI DKV 1 dan XI DKV 2 dengan jumlah siswa sebanyak 64 siswa.

Sampel penelitian diambil menggunakan teknik *population sampling* yang tekniknya dilakukan dengan mengambil semua sampel yang ada di dalam populasi. Peneliti menggunakan teknik tersebut berdasarkan atas ketersediaan jumlah siswa yang disediakan oleh sekolah. Dalam

penelitian ini sampel yang digunakan yaitu siswa kelas XI DKV 1 sebagai kelas kontrol dan XI DKV 2 sebagai kelas eksperimen.

### 4. HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMK PGRI Ciawigebang yang beralamat di kecamatan ciawigebang, Kabupaten Kuningan

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui kenormalan data dari variabel X (Media Video Animasi Berbasis *Swishmax*) dan variabel Y (Motivasi Belajar Siswa) yang telah diolah akan diuji normalitasnya menggunakan program SPSS 25 dengan rumus Kolmogorov-smirnov. Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian sudah memenuhi persyaratan penggunaan statistic yang akan digunakan dalam pengujian. Untuk mengetahui normal atau tidaknya adalah jika  $sig > 0,05$  maka dikatakan normal dan jika  $sig < 0,05$  dapat dikatakan tidak normal.:

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat nilai tersebut menunjukkan nilai sig. Kolmogorov-smirnov  $> 0,05$  yaitu 0,041. Maka dapat dinyatakan data berdistribusi normal maka akan dilanjutkan dengan uji-t *Independent sample t-test*.

#### 2. Uji Linieritas

Dari hasil uji linieritas *pretest* dan

|                        |                   |
|------------------------|-------------------|
| Test Statistic         | ,158              |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | ,041 <sup>c</sup> |

*posttest* menunjukkan bahwa nilai signifikansi dari *deviation from linearity*  $> 0,05$  yaitu 0,010 yang berarti hubungan antara variabel dari data tersebut yaitu linier.

#### 3. Uji Hipotesis

Hasil dari uji hipotesis ini digunakan untuk mengetahui perbedaan nilai kedua kelas setelah mendapat perlakuan. Data

yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis dengan menggunakan program *spss versi 25*.

|                               |    |       | Std.<br>Deviasi | Std.<br>Error |
|-------------------------------|----|-------|-----------------|---------------|
| Media Pembelajaran            | N  | Mean  | n               | Mean          |
| Media Pembelajaran Eksperimen | 32 | 42,81 | 2,494           | ,441          |
| Media Pembelajaran Kontrol    | 32 | 35,91 | 6,596           | 1,166         |

Berdasarkan tabel diatas, mean atau nilai rata-rata dari kelas eksperimen adalah 42,81 dan pada kelas kontrol 35,91. Maka, nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Selisih pada keduanya adalah 6,9. parametric yaitu: Uji paired sample t test, uji homogenitas, serta uji independent sample t test.

Penjelasannya, apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau nilai signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_a$  diterima, artinya ada pengaruh yang signifikansi pada nilai kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Sebaliknya, jika nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$  atau signifikansi  $> 0,05$  maka  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima, artinya tidak ada pengaruh yang signifikan pada kedua kelas tersebut. Adapun uji hipotesis melalui uji-t(t-test).

## 5. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang pengaruh media pembelajaran video animasi berbasis *swishmax* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Respon motivasi siswa meningkat terhadap media pembelajaran video animasi berbasis *swishmax* dibuktikan dengan hasil perhitungan SPSS 25 statistik deskriptif pada motivasi belajar siswa sesudah penerapan media pembelajaran video animasi

berbasis *swishmax* pada mata pelajaran fotografi digital menunjukkan bahwa rata-ratanya yaitu 42,08 dan pada *pretest* rata-ratanya yaitu 35,90. Dengan hasil ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan setelah perlakuan dengan nilai peningkatan sebesar 8,37.

2. Pengaruh motivasi siswa terhadap media pembelajaran video animasi berbasis *swishmax* meningkat, dibuktikan dengan analisis statistik inferensial menggunakan uji hipotesis dengan uji-t independent sample t-test pada tabel statistik rata – rata motivasi belajar siswa pada *pretest* eksperimen sebesar 35,91 untuk motivasi belajar siswa pada *posttest* eksperimen sebesar 42,81 jadi dapat disimpulkan peningkatan motivasi belajar siswa dari pretest ke posttest sebesar 6,9. Dengan melakukan pengujian secara signifikansi ini maka dapat disimpulkan bahwa nilai t-hitung hasil analisis uji-t menunjukkan bahwa nilai t sebesar 5,540 dan sig 0,000 . Nilai  $t_{hitung} 5,540 > 0,349$  (nilai  $t_{tabel}$ ) sedangkan nilai sig 0,000  $< 0,05$  maka dapat disimpulkan  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak
3. Terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis *swishmax*. Setelah pengujian dilakukan menggunakan bantuan software analisis data SPSS 25 dengan taraf signifikan 0,05 dan tarap kepercayaan 95% semua data berdistribusi normal dan terdapat perbedaan pada uji-t .

## 6. IMPLIKASI

1. Media pembelajaran video animasi berbasis *swishmax* menjadi media pembelajaran yang menarik pada saat pembelajaran sehingga respon siswa menjadi semangat belajar.
2. Dengan video animasi ini bertujuan untuk keanekaragaman sumber belajar dan sebagai upaya untuk meningkatkan daya tarik, motivasi, dan prestasi dalam pembelajaran fotografi digital
3. Media pembelajaran video animasi berbasis *swishmax* yang digunakan sebagai alat pembuat media pembelajaran interaktif yang sederhana, dan dapat digunakan alat pendukung pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi menarik sehingga menjadi semangat belajar siswa meningkat

## 7. REKOMENDASI

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memiliki masukan dalam mengembangkan penelitian sebagai berikut :

1. Dalam perkembangan zaman sekolah perlu menggunakan media pembelajaran yang menarik agar siswa lebih semangat belajarnya dan pada saat pembelajaran berlangsung tidak bosan.
2. Diharapkan guru harus memiliki inovasi dalam mewujudkan pembelajaran yang menarik perhatian siswa sehingga siswa terdorong atau termotivasi
3. Mengimplementasikan media pembelajaran yang menarik dengan tujuan pembelajaran semangat belajar siswa

## DAFTAR PUSTAKA

Adikahriani. (2020). Pengaruh Pemggunaan Media Pembelajaran Animasi Swishmax Terhadap Hasil Peraktek Memuat Puff Pastry Smk Imelda Medan. *Paper Knowledge . Toward a*

*Media History of Documents*, 7(2), 107–115.

Anggriani. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Swish Max 4 Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

Charisudin. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Animasi Menggunakan Aplikasi Swishmax Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama (Smp) Kelas Viii*. <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/15845>

Cookson. (2019). *Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Swishmax Terhadap Hasil Belajar Pengetahuan Bahan Makanan Siswa SMK Swasta ARINA Arina Sidikalang*. 18(1), 27–35.

Heni Mularsih. (2019). *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanpaatan Sumber Belajar*.

Padilatulhusni. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri Kota Jambi*. 6.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian*. Alfabeta.

Wahida. (2019). *Pengaruh media pembelajaran animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ipa pemanasan global kelas vii smpn 5 tinambung kab.polman*.