



## **Penerapan Media Pembelajaran Animasi Menggunakan Aplikasi Animaker dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik**

**Ummu Fitrah Widia Rahman<sup>1\*</sup>, Martin Kustati<sup>2</sup>, Gusmirawati<sup>3</sup>**

Program Pascasarjana Pendidikan Agama Islam, UIN Imam Bonjol Padang

e-mail: [ummufitrah1999@gmail.com](mailto:ummufitrah1999@gmail.com), [martinkustati@uinib.ac.id](mailto:martinkustati@uinib.ac.id),  
[gusmirawati27@gmail.com](mailto:gusmirawati27@gmail.com)

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini untuk memperoleh informasi tentang peningkatan kreativitas peserta didik terhadap penerapan media pembelajaran animasi menggunakan aplikasi *Animaker* pada mata pelajaran SKI materi Biografi khulafaur rasyidin di MTsN 3 Pasaman Barat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini kualitatif deskriptif. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII MTsN 3 Pasaman Barat yang berjumlah 28 Peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan penyebaran kuesioner. Hasil penelitian yang dilakukan melalui wawancara peserta didik sangat tertarik dengan media pembelajaran animasi menggunakan aplikasi animaker, peserta didik lebih mudah memahami materi sehingga peserta didik aktif pada saat pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran animasi berbantuan aplikasi animaker kreativitas peserta didik pada saat pembelajaran akan semakin meningkat. Hal ini diperkuat lagi dengan hasil dari kusioner yang diberikan kepada responden yang terdiri dari 6 pertanyaan dengan memperoleh nilai 87,22 dengan kategori Sangat Setuju.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran, Aplikasi Animaker, Kreativitas*

### **Abstract**

The aim of this research is to obtain information about increasing students' creativity regarding the application of animated learning media using the *Animaker* application in the SKI subject Biography of Khulafaur Rasyidin at MTsN 3 West Pasaman. The method used in this research is descriptive qualitative. The subjects of this research were class VII students at MTsN 3 West Pasaman, totaling 28 students. The data collection techniques used were observation, interviews and distributing questionnaires. The results of research conducted through interviews of students are very interested in animated learning media using the *Animaker* application, students understand the material more easily so that students are active during learning. By using animation learning media assisted by the *Animaker* application, students' creativity during learning will increase. This is further reinforced by the results of the questionnaire given to respondents consisting of 6 questions with a score of 87.22 in the Strongly Agree category.

**Keywords:** *Learning Media; Animaker Application; Creativity.*

### **PENDAHULUAN**

Fenomena yang masih dijumpai dalam proses pembelajaran hingga saat ini pendidik kurang kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran. Pendidik merasa cukup dengan menggunakan metode konvensional saja sehingga peserta

didik kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Kebanyakan metodr konvensional yang digunakan pendidik dalam mengajar dengan mengandalkan metode ceramah konvensional sehingga proses belajar mengajar dikelas sangat membosankan.

Akibatnya peserta didik akan merasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik merasa terpaksa untuk mengikuti proses pembelajaran karena tidak bisa memunculkan semangat belajar, sehingga peserta didik memilih untuk tidur pada saat proses pembelajaran dan lebih parahnya lagi ada yang memutuskan untuk cabut tanpa merasa bersalah. Dalam perspektif berbagai macam teori-teori belajar menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang baik adalah peserta didik tidak hanya sebagai objek, tetapi juga sebagai subjek, sehingga jika hal tersebut terjadi maka diharapkan peserta didik akan lebih aktif sehingga termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dan memahami penjelasan yang diberikan. (Hasan et al., 2021)

Proses pembelajaran akan lebih efektif dan berhasil jika pendidik mampu untuk menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan jenjang usia peserta didik, karena media pembelajaran merupakan salah satu komponen terpenting dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menarik perhatian peserta didik dan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.

Media pembelajaran berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وسائل), pengantar pesan atau pengiriman pesan kepada penerima pesan (Bukhari Umar, 2018). Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan ataupun materi ajar dari pengirim (pendidik) kepada penerima pesan (peserta didik), yang mampu untuk memperjelas pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Hal ini sejalan yang dikemukakan oleh Suryani, Setiawan & Putria, 2018 bahwa media pembelajaran merupakan alternatif pembelajaran bagi seorang pendidik untuk menyalurkan informasi maupun teori yang dirancang untuk menyampaikan informasi pembelajaran kepada peserta didik.

Fungsi media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran. media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi (Nurdyansyah, 2019). Media tidak hanya berupa manusia tetapi benda pun bisa menjadi sebuah media yang dapat membantu pendidik untuk tercapainya tujuan pembelajaran, diantara benda yang digunakan sebagai alat untuk media pembelajaran antara lain: buku, komik, poster, film slide, karikatur, radio, televisi, computer, dsb.

Peranan pendidik menjadi faktor utama dalam tercapainya tujuan pembelajaran, dimana pendidik dituntut untuk mampu mempergunakan dan memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi pembelajaran yang akan dijelaskan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Fajarwati & Irianto, 2021) sehingga pembelajaran menjadi efektif dan mempengaruhi kreativitas peserta didik. Hal ini sejalan dengan Alamsyah, 2016 salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas siswa dapat dilakukan dengan cara memilih metode atau pendekatan yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran.

Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dalam berfikir sesudah kemampuan untuk mengelaborasi sebuah gagasan. Kreativitas merupakan proses memicu ide-ide merealisasikannya dalam bentuk produk nyata yang berkesesuaian dan memiliki kualitas yang tinggi (Kartini & Sujarwo, 2014). Berdasarkan karakteristik peserta didik dapat diketahui bahwa perkembangan anak serta dalam mengembangkan pemahaman dan kreativitas anak masih membutuhkan bantuan-bantuan dari pendidik.

Berdasarkan hasil observasi di MTsN 3 Pasaman Barat didapati permasalahan yang dihadapi pendidik di sekolah tersebut mengenai media pembelajaran yang kurang menarik perhatian peserta didik. Pendidik cenderung menggunakan metode konvensional dengan berbantuan media papan tulis dan buku paket, hal ini yang menyebabkan peserta didik merasa cepat bosan untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini didukung oleh penelitian (Maulidya & Adelina, 2018) yang mengatakan bahwa metode pembelajaran yang menggunakan metode ceramah dengan alat bantu papan tulis sebagai media pembelajaran membuat siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran sehingga dibutuhkan sebuah media yang menarik.

Solusi untuk permasalahan diatas dibutuhkanlah suatu media pembelajaran yang bisa memberikan stimulus kepada peserta didik sehingga dapat meningkatkan kreativitas peserta didik, media yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media pembelajaran animasi menggunakan aplikasi Animaker. Animaker adalah salah satu dari beberapa aplikasi yang dapat dijadikan alternatif untuk membuat media pembelajaran, dengan adanya Animaker ini pendidik bisa dengan mudah menyiapkan bahan ajar. Aplikasi Animaker menyediakan produk *software* untuk membuat video animasi yang menyediakan layanan gratis dan berbayar (Helianthusonfri, 2019). Dalam aplikasi Animaker berisikan teks, gambar yang bergerak dilengkapi dengan suara, sekaligus dengan slide dan transisi sehingga memberikan kesan materi pembelajaran yang lebih menarik perhatian. (Munawar et al., 2020)

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana penerapan media pembelajaran animasi menggunakan aplikasi animaker pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MTsN 3 Pasaman Barat dalam meningkatkan kreativitas peserta didik di kelas VII MTsN 3 Pasaman Barat. Karena jika dilihat dari penerapan media animasi dengan menggunakan aplikasi animaker sesuai dengan materi dan kebutuhan pada mata pelajaran SKI materi Biografi Khulafaur rasyidin sehingga penerapan media ini efektif untuk digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

## METODE

Pada Metode penelitian yang digunakan dengan pendekatan kualitatif bersifat deskriptif, yaitu metode penelitian yang membuat deskripsi dari fenomena yang diteliti setelah itu dituangkan dalam tulisan yang bersifat naratif (Setiawan, 2018). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan penyebaran kuisioner/angket kepada siswa kelas VII di MTsN 3 Pasaman Barat yang berjumlah 28 orang. Instrumen angket terlebih dahulu di validasi oleh 3 orang ahli yaitu: ahli materi, ahli bahasa dan ahli media yang merupakan dosen di Universitas Imam Bonjol Padang. Setiap item dalam indikator terdiri dari lima pilihan yaitu: sangat tidak setuju, tidak setuju, ragu-ragu, setuju, sangat setuju.

Analisis dalam penelitian ini dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data secara kualitatif dilakukan dengan cara sebagai berikut: 1) Mengumpulkan data berupa catatan dan komentar yang diperoleh. 2) Menghimpun, menyeleksi, dan mengklasifikasikan data berdasarkan kelompok uji. 3) Menganalisis data dan merumuskan kesimpulan dari hasil analisis untuk dijadikan bahan dasar melakukan tindakan terhadap produk yang dikembangkan. Teknik analisis data secara kuantitatif yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa pengolahan data angket lalu memberikan skor jawaban dengan kriteria berdasarkan skala *Likert* dengan menggunakan rumus

$$P = \frac{x}{n} \times 100\%$$

Dengan keterangan:

P= Persentase atau nilai

x = Jawaban responden dalam suatu item

n = Nilai max

100% = Konstanta

Maka untuk menentukan kesimpulan yang telah dicapai dari hasil nilai rata-rata, harus dikembangkan pada kriteria validitas. Penelitian ini menggunakan skala Likert dengan interval nilai 1-5 (Mamondol, 2021).

Tabel 1. Skor Kategori Skala Likert

1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Ragu-Ragu
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Sumber : Mariane Reynelda Mamondolo. 2021. *Dasar-Dasar Statistika*. Surabaya. Scopiondo Media Pustaka.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian penerapan media pembelajaran animasi menggunakan aplikasi Animaker pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Biografi Khulafaur rasyidin di MTsN 3 Pasaman Barat dilaksanakan pada tanggal 23 November 2023 dalam satu kali pertemuan, berdasarkan hasil yang diperoleh melalui beberapa tahapan, sebagai berikut:

## Observasi

Observasi merupakan salah satu cara teknik unruk pengumpulan data penelitian melalui pengamatan dan pengindraan. Obseravsi dilakukan untuk mendapatkan gambaran yang lebih nyata dan detail mengenai suatu peristiwa maupun kejadian di lapangan (Fiantika et al., 2022). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pendidik masih banyak menggunakan media buku dan papan tulis saja sehingga peserta didik merasa kesulitan untuk memahami materi Biografi Khulafaur rasyidin pada mata pelajaran SKI yang lebih banyak memuat bacaan dan kemampuan untuk menganalisis kisah-kisah yang terdapat dalam materi.

## Wawancara

Wawancara adalah suatu metode yang digunakan untuk mendapat jawaban dari responden dengan cara tanya jawab (Arikunto, 2021). Hasil wawancara yang dilakukan bersama salah satu peserta didik yang bernama Alya Nabila Putri kelas VII pada tanggal 28 November 2023 di MTsN 3 Pasaman Barat maka didapatkan hasil sebelum penerapan media pembelajaran animasi menggunakan aplikasi animaker proses pembelajaran membosankan karena kurangnya kreativitas pendidik dalam menggunakan media pembelajaran sehingga peserta didik banyak yang tidak memperhatikan, bercerita dengan teman dan melamun. Setelah dilakukan penerapan media pembelajaran animasi menggunakan aplikasi animaker peserta didik mulai semangat sehingga dapat mengembangkan kreativitas peserta didik pada saat proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat dianalisa bahwa peserta didik sangat tertarik dengan media pembelajaran animasi menggunakan aplikasi animaker, siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh pendidik dibandingkan hanya sekedar ceramah saja. Dengan menggunakan media pembelajaran animasi menggunakan aplikasi animaker kreativitas peserta didik pada saat pembelajaran akan semakin meningkat.

## Angket/ kusioner

Angket atau kusioner adalah suatu daftar pertanyaan atau pernyataan mengenai topik tertentu yang diberikan kepada subyek, baik secara individual maupun kelompok untuk mendapatkan informasi. Kusioner ini berjumlah 6 pertanyaan yang diberikan kepada siswa dan siswi di di MTsN 3 Pasaman Barat sebanyak 28 oarang, untuk mencari persentase digunakan rumus berdasarkan kriteria Skala Likert. Adapun untuk pengolahan data tersebut hasilnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel 2. Angket Hasil Peserta Didik

No	Pernyataan	Nilai Total	Nilai Max	Nilai	Kategori
1.	Media pembelajaran animasi menggunakan aплиksi <i>animaker</i> membuat saya lebih antusias dalam belajar.	50	60	83,33	Setuju
2.	Media pembelajaran animasi menggunakan aплиksi <i>animaker</i> dapat membangkitkan Kreativitas dan motivasi.	56	60	93,33	Sangat Setuju
3.	Media animasi menggunakan aплиksi <i>animaker</i> dapat saya gunakan berulang kali sesuai kebutuhan.	47	60	78,33	Setuju

4.	Media Pembelajaran animasi menggunakan aplikasi <i>animaker</i> membuat saya tertarik dalam proses pembelajaran	53	60	88,33	Sangat Setuju
5.	Media Pembelajaran animasi menggunakan aplikasi <i>animaker</i> membuat saya lebih memahami materi.	55	60	91,67	Sangat Setuju
6.	Media Pembelajaran animasi menggunakan aplikasi <i>animaker</i> dapat saya pelajari dimana saja, bukan hanya dimadrasah.	53	60	88,33	Sangat Setuju
<b>Rata-rata</b>				<b>87,22</b>	<b>Sangat Setuju</b>

Dari penjabaran dan analisis data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi menggunakan aplikasi *animaker* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Biografi Khulafaurrasyidin memperoleh nilai 87,22 dengan kategori Sangat Setuju yang mampu meningkatkan kreativitas belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Peserta didik yang mempunyai kreativitas tinggi cenderung mampu mengolah informasi yang disampaikan oleh pendidik kemudian mengembangkannya dengan informasi versi lainnya. Kemampuan peserta didik dalam memberikan gagasan disebut juga dengan kreativitas (Fazalani & Saputra, 2022). Hal ini dapat dilihat pada saat proses pembelajaran. Peserta didik dengan kreativitas tinggi lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dalam memecahkan masalah (Pratiwi et al., 2019).

Media pembelajaran menjadi salah satu faktor pendukung untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pembelajaran dikatakan berhasil ketika peserta didik ikut berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran sehingga peserta didik mendapatkan sebuah pengalaman dan nilai-nilai dalam pembelajaran (Nugroho & Setiawan, 2023). Peningkatan kualitas pembelajaran harus dilakukan secara continue oleh pendidik salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga kreativitas belajar peserta didik meningkat.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, keunggulan dari media pembelajaran menggunakan aplikasi animaker pendidik dan peserta didik dapat mengakses media animasi menggunakan aplikasi animaker secara mudah dimanapun dan kapanpun, peserta didik dapat mengulang pembelajaran dengan memutar kembali materi yang telah disajikan dalam media pembelajaran animasi menggunakan aplikasi animaker.

## **KESIMPULAN**

Kesimpulan Penerapan media pembelajaran animasi menggunakan aplikasi animaker pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Biografi Khulafaur rasyidin mampu meningkatkan kreativitas peserta didik kelas VII di MTsN 3 Pasaman Barat. Hal ini dibuktikan melalui wawancara dengan hasil peserta didik sangat terbantu dalam memahami pembelajaran yang dapat memicu kreativitas peserta didik. Hal ini juga didukung oleh jawaban kusioner responden sebanyak 28 peserta didik dengan memperoleh nilai 87,22 dengan kategori Sangat Setuju.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, N. (2016). Penerapan pendekatan saintifik untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA. *JP (Jurnal Pendidikan): Teori Dan Praktik*, 1(1), 82–96.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Bumi Aksara.
- Bukhari Umar. (2018). *Hadis Tarbawi Pendidikan dalam Prespektif Hadis*. Amzah.
- Fajarwati, M. I., & Irianto, S. (2021). Pengembangan Media Animaker Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kalkulator Di Kelas IV SD UMP. *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(1), 1–11.
- Fazalani, R., & Saputra, N. (2022). Kain Perca Batik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak di Paud Al-Karimah Lombok Tengah. *Journal on Teacher Education*, 3(2), 127–138.
- Fiantika, F. R., Wasil, M., Jumiyati, S., Honesti, L., Wahyuni, S., Mouw, E., Mashudi, I., Hasanah, N., Maharani, A., & Ambarwati, K. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Get Press. <https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=yXpmEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=metodologi+kualitatif+feny+rita+fiantika&ots=gDWnsgF5T1&sig=xatz9JRkMbum1XP6wOXr6P8IVDo>
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta media group. <http://eprints.unm.ac.id/20720/>
- Helianthusonfri, J. (2019). *Belajar Membuat Whiteboard Animation untuk Pemula*. Elex Media Komputindo. [https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=3NKdDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=belajar+membuat+whiteboard+animation&ots=3\\_Zyaulpll&sig=x4KuAMSqYGmY5GpltrA-a\\_zPBz0](https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=3NKdDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=belajar+membuat+whiteboard+animation&ots=3_Zyaulpll&sig=x4KuAMSqYGmY5GpltrA-a_zPBz0)
- Kartini, K., & Sujarwo, S. (2014). Penggunaan media pembelajaran plastisin untuk meningkatkan kreativitas anak usia. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 1(2), 199–208.
- Mamondol, M. R. (2021). *Dasar-dasar statistika*. Scopindo Media Pustaka. <https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=qmwqEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Marianne+Reynelda+Mamondol,+Dasar-Dasar+Statistika&ots=GKcW9ND0GE&sig=ZxNhdyhcyLcFzDqn5bqR6USRdZs>
- Maulidya, F., & Adelina, M. (2018). Perodesasi perkembangan dewasa. *Perodesasi Perkembangan Dewasa*, 1–10.
- Munawar, B., Hasyim, A. F., & Maâ, M. (2020). Pengembangan bahan ajar digital berbantuan aplikasi animaker pada paud di kabupaten pandeglang. *Jurnal Golden Age*, 4(02), 310–321.
- Nugroho, N. A., & Setiawan, Y. (2023). Media Teka-teki IPA untuk Meningkatkan Inisiatif Belajar IPA Siswa SD Negeri 2 Klepu. *Journal on Teacher Education*, 5(2), 86–95.
- Nurdyansyah, N. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Umsida Press. <https://doi.org/10.21070/2019/978-602-5914-71-3>
- Pratiwi, A. I., Sunarno, W., & Sugiyarto, S. (2019). Analisis Kemampuan Kreativitas Peserta Didik pada Materi Sistem Pencernaan pada Manusia Ditinjau Dari SEGI GENDER. *Prosiding SNPS (Seminar Nasional Pendidikan Sains)*, 70–75. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snps/article/view/12823>

- Setiawan, A. A., Johan. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Suryani, Setiawan & Putra, N., Ahmad, Aditin. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Remaja Rosdakarya.