



EFEKTIVITAS MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS ANIMAKER TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA SDN 101765 BANDAR SETIA

Afrijal Mahmud^{1*}, Putra Afriadi², Irsan³, Try Wahyu Purnomo⁴, Sri Mustika Aulia⁵

^{1*,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
 Universitas Negeri Medan

*Email: afrizamahmud2121@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i1.4118>

Abstrak

Penelitian dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas media audio visual berbasis animaker terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya SDN 101765 Bandar Setia. Populasi penelitian ini terdiri atas seluruh siswa kelas V SDN 101765 Bandar Setia, yang berjumlah 15 orang. Sampel penelitian yang diambil sama dengan jumlah populasi, yaitu 15 orang dengan menggunakan teknik total sampling. Data dikumpulkan dengan menggunakan test hasil belajar, desain eksperimen Pretest-Posttest Control Group Design dengan tujuan untuk membandingkan peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media audio visual berbasis Animaker terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya di SDN 101765 Bandar Setia. Pada kelas eksperimen, nilai rata-rata siswa meningkat dari 53,00 (pretest) menjadi 80,67 (posttest) dengan N-Gain 0,55 (kategori sedang), sedangkan pada kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional, nilai rata-rata hanya meningkat dari 52,00 menjadi 66,00 dengan N-Gain 0,25 (kategori rendah). Hal ini menunjukkan bahwa media Animaker memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan dibandingkan metode konvensional, serta mampu mendukung pemahaman materi secara lebih optimal, meskipun efektivitasnya masih dapat ditingkatkan melalui dukungan sarana, pelatihan guru, dan pengembangan materi yang lebih bervariasi.

Kata Kunci: Animaker, Audiovisual, Seni Budaya, Hasil Belajar

1. PENDAHULUAN

Kemajuan pesat dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi telah memberikan pengaruh signifikan pada seluruh aspek kehidupan manusia, terutama dalam menghadapi persaingan di era global saat ini (Rahmah et al., 2023, h.13). Dalam upaya untuk bersaing, peningkatan dan pengembangan kualitas sumber daya manusia menjadi sangat penting. Oleh karena itu, investasi dalam pengembangan sumber daya manusia merupakan suatu keharusan agar dapat memberikan kontribusi maksimal dalam persaingan yang semakin ketat di era ini.

Dalam upaya peningkatan dan pengembangan sumber daya manusia, sektor pendidikan memegang peranan yang sangat krusial dalam menaikkan mutu kualitas sumber daya manusia itu sendiri. Hal ini sejalan dengan tujuan yang telah digariskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang secara esensial mengamanatkan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk menggali dan mengembangkan potensi yang dimiliki oleh setiap peserta didik. Dengan demikian, diharapkan terbentuk individu-individu yang memiliki keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, memiliki kesehatan jasmani dan rohani, cakap dalam berbagai bidang, kreatif dalam menciptakan inovasi, mandiri dalam menjalani kehidupan, serta menjadi warga negara yang menjunjung tinggi nilai-nilai demokrasi dan memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi.

Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran memegang peranan penting sebagai sarana untuk



menyampaikan materi pelajaran. Media ini mencakup berbagai alat fisik yang digunakan, seperti buku teks, presentasi slide, gambar atau foto, dan grafik. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi sebagai sumber belajar atau wadah fisik yang berisi materi instruksional di lingkungan siswa, dengan tujuan merangsang minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Saleh et al., 2023, h.22). Terdapat beragam bentuk media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung efektivitas pembelajaran, antara lain media visual, media audio, dan media audio-visual. Salah satu contoh media yang terbukti efektif dalam pembelajaran adalah multimedia presentasi yang dibuat menggunakan platform seperti Animaker. Media ini menggabungkan beberapa elemen, seperti visual dan video, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa (Maharani, 2023, h.3). Multimedia menggabungkan teks, suara, dan gambar untuk menyampaikan informasi secara visual dan auditori. Dalam konteks presentasi, multimedia sangat efektif untuk menjelaskan materi-materi teoritis, terutama dalam pembelajaran klasikal dengan jumlah peserta yang besar. Penggunaan proyektor multimedia memungkinkan penyampaian informasi yang luas dan jelas.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SDN 101765 Bandar Setia, teridentifikasi media presentasi konvensional, seperti papan tulis, buku teks, lembar kerja, dan PowerPoint, masih umum digunakan dalam proses pembelajaran di SDN 101765 Bandar Setia. Namun, media-media ini cenderung bersifat statis dan kurang interaktif, sehingga kurang menarik minat siswa, terutama di era digital saat ini. Akibatnya, siswa menjadi kurang fokus dan termotivasi untuk belajar. Di sisi lain, guru menghadapi beberapa kendala dalam mengadopsi media pembelajaran animasi seperti Animaker. Kendala-kendala tersebut meliputi kurangnya pemahaman guru terhadap teknologi, keterbatasan sumber daya, kurangnya pelatihan, dan keterbatasan sarana prasarana sekolah. Oleh karena itu, penggunaan media presentasi berbasis Animaker dapat menjadi solusi untuk mengatasi kendala-kendala tersebut. Animasi dapat membuat materi pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam belajar. Selain itu, belum ditemukan penelitian sebelumnya yang mengkaji penggunaan media presentasi berbasis Animaker di sekolah tersebut. Hal ini diperkuat oleh hasil belajar siswa ketika menggunakan metode pembelajaran konvensional sebagai berikut.

Tabel 1.1 Perolehan Hasil Belajar Ulangan Siswa

Mata Pelajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Total Siswa	Presentasi
Seni Budaya	< 70	12	15	67%
	70	2		13%
	>70	1		20%

Sumber: Data Nilai Hasil Belajar Ulangan Akhir Semester

Tabel 1.1 menyajikan data hasil belajar ulangan siswa pada mata pelajaran Seni Budaya untuk kelas V. Dari 15 siswa yang mengikuti ulangan, sebanyak 12 siswa (67%) memperoleh nilai di bawah 70, menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum mencapai nilai yang dianggap tuntas atau standar. Sebanyak 2 siswa (13%) memperoleh nilai 70, yang bisa dianggap tepat berada pada batas ketuntasan. Sementara itu, hanya 1 siswa (20%) yang berhasil memperoleh nilai di atas 70, menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil siswa yang benar-benar memahami materi dengan baik. Animaker, sebuah aplikasi yang mudah digunakan, memungkinkan guru untuk menciptakan video animasi sebagai sarana penyampaian materi pelajaran di sekolah (Endaryono et al., 2024, h.52). Kelebihan utama aplikasi ini adalah efisiensi biaya dan kemudahan penggunaan bagi semua kalangan. Sejalan dengan itu, minat belajar siswa adalah kondisi yang memicu rasa suka dan semangat dalam belajar, memiliki empat indikator utama. Indikator-indikator tersebut, meliputi perasaan senang terhadap mata pelajaran, ketertarikan siswa, perhatian, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

Penggunaan Animaker sebagai media presentasi diharapkan dapat menarik perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, diharapkan minat belajar siswa akan meningkat, yang pada akhirnya akan berdampak positif pada peningkatan hasil belajar mereka (Fitri, 2025, h.1). Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Efektivitas Media Audio Visual Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata



Pelajaran Seni Budaya SDN 101765 Bandar Setia”.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian kuantitatif, di mana fokus utamanya adalah pada pengukuran dan analisis data numerik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Metode ini dipilih karena tujuannya untuk menginvestigasi pengaruh suatu perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkontrol. Penelitian eksperimen memungkinkan peneliti untuk secara sistematis menguji hubungan sebab-akibat antara variabel-variabel yang diteliti (Firdaus, 2021, h.5). Penelitian ini menggunakan desain eksperimen Pretest-Posttest Control Group Design yang melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen, misalnya kelas 4A, diberikan pretest terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya. Selanjutnya, kelas ini mendapat perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media audio visual berbasis Animaker, sedangkan kelas kontrol, misalnya kelas 4B, juga diberikan pretest namun tetap diajar menggunakan metode pembelajaran konvensional tanpa Animaker. Setelah perlakuan diberikan, kedua kelas sama-sama diberikan posttest untuk melihat perbedaan hasil belajar antara sebelum dan sesudah pembelajaran.

Instrumen dan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa metode, yaitu observasi, wawancara, angket/lembar validasi, dan tes. Melalui gabungan berbagai instrumen dan teknik ini, data yang komprehensif dan valid diharapkan dapat diperoleh untuk mendukung kesimpulan penelitian. Dalam sebuah riset, alat ukur yang disebut instrumen penelitian memegang peranan penting. Fungsinya adalah untuk menangkap data yang relevan dengan tujuan penelitian yang ditetapkan. Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisisnya, di mana metode analisis disesuaikan dengan jenis data yang diperoleh melalui instrumen yang digunakan (Makbul, 2021, h.11). Dalam konteks penelitian ini, dua jenis instrumen khusus dirancang untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Detail mengenai jenis instrumen dan teknik pengumpulan data yang digunakan akan dijelaskan lebih lanjut dalam tabel yang menyertainya.

Tabel 2.1 Jenis Instrumen dan Pengumpulan Data

No	Sumber Data	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen
1	Peserta Didik	Hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media Video Animaker	Tes awal dan tes akhir	Soal ranah kognitif (C1-C4)

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen tes perlu diuji coba terlebih dahulu. Uji coba ini dilakukan pada peserta didik yang telah menguasai materi yang diujikan atau yang telah lulus dari materi tersebut. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengevaluasi kualitas instrumen tes dari berbagai aspek, seperti tingkat validitas (sejauh mana instrumen mengukur apa yang seharusnya diukur), reliabilitas (konsistensi hasil pengukuran), daya pembeda (kemampuan instrumen membedakan antara peserta didik yang berprestasi tinggi dan rendah), dan tingkat kesukaran (kesesuaian tingkat kesulitan soal dengan kemampuan peserta didik). Dengan demikian, instrumen penelitian yang dihasilkan diharapkan benar-benar akurat dalam mengukur konstruk yang dituju.

Teknik analisis data dalam penelitian dan pengembangan ini melibatkan dua pendekatan utama, yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif bertujuan untuk mengeksplorasi dan memahami informasi non-numerik yang diperoleh dari observasi dan wawancara. Teknik ini melibatkan pengumpulan data melalui pengamatan langsung dan interaksi verbal dengan responden (2021, h. 11). Sementara itu, analisis data kuantitatif digunakan untuk mengolah data numerik yang diperoleh dari angket dan lembar instrumen validasi (2022, h. 28). Dengan menggabungkan kedua teknik analisis ini, penelitian ini dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas media pembelajaran, serta memberikan dasar yang kuat untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut. Teknik analisis data kualitatif dalam penelitian ini berfokus pada data yang diperoleh dari observasi dan wawancara. Observasi dilakukan selama proses penggunaan media pembelajaran berbasis Animaker untuk mencatat interaksi siswa dengan media serta pengamatan



terhadap tingkat keterlibatan dan pemahaman mereka. Data yang dikumpulkan dari observasi kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi pola dan tema yang muncul terkait efektivitas media dalam mendukung pembelajaran Seni Budaya, khususnya materi menggambar objek tumbuhan dengan memperhatikan prinsip proporsi.

Data kuantitatif diperoleh dari hasil lembar validasi. Data dari lembar validasi merupakan data kualitatif yang diquantifikasi dengan menggunakan *skala Likert*, yang mencakup kriteria dari 1 hingga 5. *Skor Likert* dihitung berdasarkan rata-rata skor pada setiap pertanyaan. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok tentang kejadian atau gejala sosial, Sugiyono (2021, h. 45). Hasil dari validasi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi pendidikan dilakukan dengan cara pemberian skor. Analisis Data Efektivitas Selain daripada analisis data ahli dan data test, sebagai cara untuk menguji efektivitas produk dan mendapatkan data tentang peningkatan kemampuan peserta didik antara sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran menggunakan produk dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Sebagai perolehan nilai N-Gain dapat dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 2.2 Kategori Nilai N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

(Sundayana, 2021)

Tabel 2.3 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

(Sundayana, 2021)

Uji Validitas Tes Langkah pertama yang peneliti lakukan ialah melakukan uji validitas soal di kelas validator. Sugiyono (2021, h. 267) mengatakan bahwa, "Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti". Sudjiono (2021, h. 185) mengatakan bahwa, "Validitas adalah tingkat ketepatan suatu tes dalam mengukur apa yang hendak diukur secara tepat". Arikunto (2021, h. 211) mengatakan bahwa, "Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument". Instrumen dikatakan valid apabila instrumen diukur berdasarkan fakta yang ada. Uji validitas pada penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS 22 for windows dengan ketentuan apabila r hitung > tabel, maka skor butir pertanyaan valid.

Tabel 2.4 Klasifikasi Validitas Soal

Indeks Validasi	Klasifikasi
$\geq 0,80$	Sangat Valid
0,60 - 0,79	Valid
0,40 - 0,59	Cukup Valid
0,20 - 0,39	Kurang Valid
< 0,20	Tidak Valid

(Sumber: Arikunto, 2021, h. 211)

Uji reliabilitas dilakukan setelah instrument yang digunakan telah dinyatakan valid. Arikunto (2021, h. 100) mengatakan bahwa "Reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan". Uji reliabilitas dilakukan untuk melihat tingkat ketepatan instrument yang digunakan. Menurut Ghazali (2021, h. 132) mengatakan bahwa, "Reliabilitas merupakan alat ukur untuk mengukur suatu 39



kuesioner yang merupakan indikator dari variabel". Realibilitas tes pilihan berganda dihitung dengan bantuan aplikasi SPSS 22 for windows. Soal dikatakan reliabel apabila koefisien reliabilitasnya > 0,60.

Tabel 2.5 Kategori Uji Reliabilitas

Koefisien Korelasi	Kriteria
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Cukup
0,21 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat Rendah

(Sumber: Arikunto, 2021, h. 215)

Uji Taraf Kesukaran Tes Indeks kesukaran merupakan suatu uji yang diberikan kepada siswa untuk menggunakan instrument soal yang tidak terlalu sukar dan tidak terlalu mudah. Arikunto (2021, h. 222), mengatakan bahwa, "Soal yang baik ialah soal yang tidak terlalu sukar dan tidak terlalu mudah". Bilangan yang menunjukkan mudah dan sukarnya suatu soal disebut indeks kesukaran. Besarnya indeks kesukaran antara 0,0 sampai 1,0. Uji indeks kesukaran soal dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS 22 for windows dengan klasifikasi sebagai berikut:

Tabel 2.6 Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Tingkat Kesukaran	Interpretasi
0,0 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

(Sumber: Arikunto, 2021, h. 203)

Daya beda merupakan kemampuan butir soal untuk membedakan siswa yang mempunyai kemampuan rendah dan tinggi. Arifin (2017, h. 273) mengatakan bahwa, "Perhitungan daya pembeda adalah pengukuran sejauh mana suatu butir soal dapat membedakan peserta didik yang sudah menguasai kompetensi dengan peserta didik yang belum menguasai kompetensi". Daya beda dapat diperoleh dengan melihat besar kecilnya indeks diskriminasi soal. Untuk menghitung daya beda soal digunakan dengan bantuan aplikasi SPSS 22 for windows dengan klasifikasi daya beda yang dapat dilihat pada tabel 3.16 berikut:

Tabel 2.8 Daya Beda Soal

Angka Indeks Daya Beda	Interpretasi
0,00 – 0,19	Sangat Lemah
0,20 – 0,39	Lemah
0,40 – 0,41	Cukup
0,40 – 0,69	Baik
0,70 – 1,00	Baik Sekali

(Sumber: Arikunto, 2019, h. 232)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil uji validitas dilakukan dengan teknik korelasi Pearson Product Moment menggunakan bantuan program SPSS. Kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,05 dan nilai koefisien korelasi (r hitung) yang positif. Jika memenuhi kriteria tersebut, maka butir soal dinyatakan valid, dan sebaliknya dinyatakan tidak valid apabila nilai signifikansinya lebih dari 0,05 atau korelasinya negatif. Berikut hasil uji validitas tes:

Tabel 3.1 Hasil Uji Validitas Tes

ITEM SOAL		TOTAL	KETERANGAN
001	Pearson Correlation	0.940**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0,000	
	N	15	



003	Pearson Correlation	.620*	VALID
	Sig. (2-tailed)	0,014	
	N	15	
007	Pearson Correlation	.531*	VALID
	Sig. (2-tailed)	0,042	
	N	15	
008	Pearson Correlation	.940**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0,000	
	N	15	
009	Pearson Correlation	.556*	VALID
	Sig. (2-tailed)	0,031	
	N	15	
010	Pearson Correlation	.940**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0,000	
	N	15	
012	Pearson Correlation	.734**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0,002	
	N	15	
013	Pearson Correlation	.940**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0,000	
	N	15	
014	Pearson Correlation	.556*	VALID
	Sig. (2-tailed)	0,031	
	N	15	
015	Pearson Correlation	.531*	VALID
	Sig. (2-tailed)	0,042	
	N	15	
016	Pearson Correlation	.572*	VALID
	Sig. (2-tailed)	0,026	
	N	15	
017	Pearson Correlation	.940**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0,000	
	N	15	
018	Pearson Correlation	.772**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0,001	
	N	15	
022	Pearson Correlation	.940**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0,000	
	N	15	
024	Pearson Correlation	.572*	VALID
	Sig. (2-tailed)	0,026	
	N	15	
025	Pearson Correlation	.940**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0,000	
	N	15	
026	Pearson Correlation	.572*	VALID
	Sig. (2-tailed)	0,026	
	N	15	
027	Pearson Correlation	.940**	VALID



	Sig. (2-tailed)	0,000	
	N	15	
028	Pearson Correlation	.572*	VALID
	Sig. (2-tailed)	0,026	
	N	15	
029	Pearson Correlation	.940**	VALID
	Sig. (2-tailed)	0,000	
	N	15	
TOTAL	ITEM VALID		20

Berdasarkan hasil analisis di atas, diperoleh bahwa butir soal yang valid sebanyak 20 soal yang digunakan sebagai instrumen tes untuk mengukur efektivitas media audio visual berbasis Animaker dalam penelitian ini. Adapun soal yang digunakan adalah:

Tabel 3.2 Nomor Soal Yang digunakan Dalam Penelitian

Elemen	CP	TP	Level Soal						Bentuk Soal
			C1	C2	C3	C4	C5	C6	
Prinsip Proporsi	Peserta didik memahami dan menerapkan prinsip proporsi dalam menggambar objek tumbuhan.	Mengidentifikasi prinsip proporsi dalam menggambar.	1,3,						Pilihan Ganda
		Menjelaskan pentingnya proporsi dalam hasil karya.		,7,8,9,10					Pilihan Ganda
		Menerapkan prinsip proporsi dalam menggambar objek.			12,13,14,15				Pilihan Ganda
		Menganalisis kesalahan proporsi pada hasil gambar.				16,17,18,			Pilihan Ganda
		Mengevaluasi hasil gambar berdasarkan proporsi.					22,24,25		Pilihan Ganda
		Menciptakan karya dengan memperhatikan proporsi.						26,27,28,29	Pilihan Ganda



Setelah dilakukan uji validitas, langkah selanjutnya adalah menguji reliabilitas instrumen untuk memastikan bahwa alat ukur yang digunakan memiliki konsistensi internal yang baik. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan rumus Cronbach's Alpha dengan bantuan program SPSS. Instrumen dinyatakan 45 reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,70. Berikut hasil Realibilitas tes:

Tabel 3.3 Hasil Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0,927	30

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,927 untuk 30 butir soal. Nilai ini menunjukkan bahwa tingkat reliabilitas instrumen berada pada kategori sangat tinggi, yang berarti instrumen tes hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini memiliki konsistensi. Uji Kesukaran Pada bagian ini, dilakukan analisis terhadap tingkat kesulitan setiap butir soal berdasarkan nilai rata-rata (mean) skor jawaban peserta didik. Klasifikasi tingkat kesulitan soal dibagi menjadi tiga kategori, yaitu soal yang mudah, sedang, dan sulit. Kategori tersebut ditentukan berdasarkan rentang nilai mean, dimana soal dengan nilai mean di atas 0,70 dikategorikan mudah, nilai antara 0,30 sampai 0,70 dikategorikan sedang, dan nilai di bawah 0,30 dikategorikan sulit. Analisis ini penting untuk mengetahui sebaran tingkat kesulitan soal yang digunakan dalam instrumen tes hasil belajar. Berikut hasil uji kesukaran:

Tabel 3.4 Hasil Uji Kesukaran

No.	Kode Soal	N (Valid)	N (Missing)	Mean	Kategori Kesulitan
1	001	15	0	0,6000	Sedang
2	003	15	0	0,8000	Mudah
3	007	15	0	0,8000	Mudah
4	008	15	0	0,6000	Sedang
5	009	15	0	0,8667	Mudah
6	010	15	0	0,6000	Sedang
7	012	15	0	0,7333	Mudah
8	013	15	0	0,6000	Sedang
9	014	15	0	0,8667	Mudah
10	015	15	0	0,8000	Mudah
11	016	15	0	0,1333	Sulit
12	017	15	0	0,6000	Sedang
13	018	15	0	0,4000	Sedang
14	022	15	0	0,6000	Sedang
15	024	15	0	0,1333	Sulit
16	025	15	0	0,6000	Sedang
17	026	15	0	0,1333	Sulit
18	027	15	0	0,6000	Sedang
19	028	15	0	0,1333	Sulit
20	029	15	0	0,6000	Sedang

Berdasarkan hasil analisis, dari 20 butir soal yang diuji, terdapat 6 butir soal yang termasuk kategori mudah, 10 butir soal dengan tingkat kesulitan sedang, dan 4 butir soal yang dikategorikan sebagai sulit. Hasil ini menunjukkan bahwa instrumen tes yang digunakan sudah mencakup variasi tingkat kesulitan yang cukup baik, sehingga dapat mengukur kemampuan peserta didik secara proporsional dari berbagai level penguasaan materi. Dengan komposisi soal seperti ini, diharapkan tes dapat memberikan gambaran yang valid mengenai pencapaian hasil belajar siswa secara menyeluruh.

Uji Daya Beda Setelah melakukan uji validitas dan reliabilitas, langkah berikutnya adalah menguji daya beda setiap butir soal. Uji daya beda bertujuan untuk mengetahui sejauh mana suatu butir soal mampu membedakan antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dengan yang memiliki kemampuan rendah. Butir soal yang memiliki daya beda baik akan memberikan kontribusi



yang optimal dalam mengukur perbedaan kemampuan siswa. Oleh karena itu, uji daya beda sangat penting untuk memastikan kualitas soal sebelum digunakan sebagai instrumen pengukuran hasil belajar. Berikut hasil uji Daya Beda:

Tabel 3.5 Hasil Uji Daya Beda

Item Soal	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
001	0,931	Baik Sekali
003	0,585	Baik
007	0,491	Baik
008	0,931	Baik Sekali
009	0,524	Baik
010	0,931	Baik Sekali
012	0,705	Baik Sekali
013	0,931	Baik Sekali
014	0,524	Baik
015	0,491	Baik
016	0,540	Baik
017	0,931	Baik Sekali
018	0,744	Baik Sekali
022	0,931	Baik Sekali
024	0,540	Baik
025	0,931	Baik Sekali
026	0,540	Baik
027	0,931	Baik Sekali
028	0,540	Baik
029	0,931	Baik Sekali

Berdasarkan hasil uji daya beda menggunakan korelasi corrected item-total correlation, sebagian besar butir soal menunjukkan daya beda yang baik hingga sangat baik, dengan nilai korelasi di atas 0,40 dan beberapa mencapai lebih dari 0,90. Hal ini menandakan bahwa soal-soal tersebut efektif dalam membedakan peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dengan yang memiliki kemampuan rendah. Hasil Penelitian Tes Pada bagian ini akan dipaparkan hasil penelitian berupa data hasil tes yang telah diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media audio visual berbasis Animaker. Data ini berupa skor pretest dan posttest yang digunakan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran tersebut terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan menggunakan teknik statistik yang sesuai untuk melihat perbedaan dan peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan media yang dikembangkan.

Deskripsi Hasil Kelas Eksperimen Pada bagian ini dipaparkan hasil penelitian pada kelas eksperimen yang berjumlah 15 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar yang diberikan sebanyak dua kali, yaitu sebelum perlakuan (pretest) dan setelah perlakuan (posttest). Pretest digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan posttest digunakan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah memperoleh pembelajaran dengan media yang dikembangkan. Berdasarkan data nilai pretest, diketahui bahwa sebagian besar siswa masih memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 70. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa terhadap materi masih rendah. Setelah diberikan perlakuan, nilai posttest siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan, di mana sebagian besar siswa mampu melampaui KKM. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen, berikut disajikan data lengkap pada Tabel 3.6.



Tabel 3.6 Data Nila Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen (N15)

No	Pretest	Posttest
1	50	80
2	55	82
3	52	78
4	54	83
5	50	79
6	56	81
7	53	84
8	55	80
9	52	82
10	54	79
11	51	81
12	56	82
13	52	80
14	54	83
15	53	81

Hasil Analisis:

Rata-rata Pretest = **53,00**

Rata-rata Posttest = **80,67**

N-Gain = **Kategori Sedang**

Berdasarkan Tabel 3.6, nilai rata-rata pretest sebesar 53,00 menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Setelah diberikan perlakuan, rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 80,67, yang berarti sebagian besar siswa sudah melampaui KKM. Peningkatan hasil belajar tersebut diperkuat dengan nilai N-Gain sebesar 0,55 yang termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran pada kelas eksperimen cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Deskripsi Hasil Kelas Kontrol Pada bagian ini dipaparkan hasil penelitian pada kelas kontrol yang berjumlah 15 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar yang diberikan sebanyak dua kali, yaitu sebelum pembelajaran (pretest) dan setelah pembelajaran (posttest). Pretest digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan posttest digunakan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Berdasarkan data nilai pretest, diketahui bahwa sebagian besar siswa masih memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 70. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa terhadap materi masih rendah. Setelah mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional, nilai posttest siswa mengalami peningkatan, namun peningkatan tersebut tidak terlalu signifikan, dan sebagian besar siswa tetap belum mampu melampaui KKM. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai hasil pretest dan posttest pada kelas kontrol, berikut disajikan data lengkap pada Tabel 3.7.

Tabel 3.7 Data Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol (N=15)

No	Pretest	Posttest
1	50	64
2	53	65
3	52	66
4	55	67
5	54	66
6	50	64
7	52	65
8	54	67
9	53	66



10	51	65
11	52	64
12	55	67
13	50	65
14	52	66
15	54	67

Rata-rata = **52,00**

Rata-rata = **66,00**

N-Gain = **0,25** --> **Kategori Rendah**

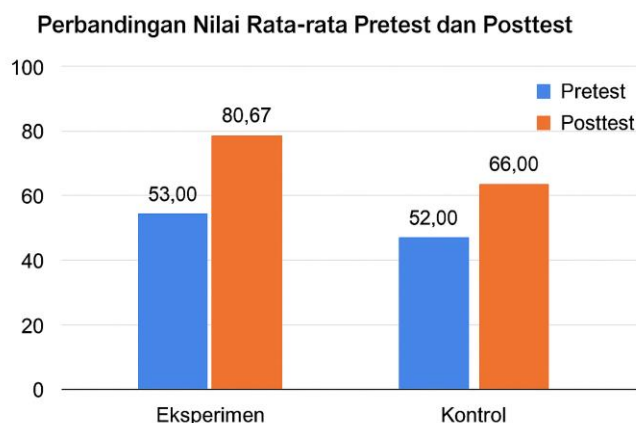
Berdasarkan Tabel 3.7, nilai rata-rata pretest sebesar 52,00 menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih rendah dan belum mencapai KKM. Setelah mengikuti pembelajaran konvensional, rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 66,00, namun peningkatannya belum mampu melampaui KKM. Peningkatan hasil belajar tersebut diperkuat dengan nilai N-Gain sebesar 0,25 yang termasuk kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran pada kelas eksperimen.

Rekapitulasi Data Berdasarkan hasil analisis pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat diketahui bahwa kedua kelas sama-sama mengalami peningkatan hasil belajar dari pretest ke posttest. Namun, peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, rata-rata nilai pretest sebesar 53,00 meningkat menjadi 80,67 pada posttest, dengan nilai N-Gain sebesar 0,55 yang termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media Animaker efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Sementara itu, pada kelas kontrol, rata-rata nilai pretest sebesar 52,00 hanya meningkat menjadi 66,00 pada posttest, dengan nilai N-Gain sebesar 0,25 yang termasuk dalam kategori rendah. Artinya, pembelajaran konvensional belum mampu memberikan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Untuk memperjelas perbandingan antara kedua kelas, berikut disajikan rekapitulasi nilai rata-rata pretest, posttest, dan N-Gain pada Tabel 3.8.

Tabel 3.8 Rekapitulasi Nilai Rata-rata Pretest, Posttest dan N-Gain

Kelas	N	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	N-Gain	Kategori
Eksperimen (Animaker)	15	53,00	80,67	0,55	Sedang
Kontrol (Konvensional)	15	52,00	66,00	0,25	Rendah

Dari tabel di atas terlihat jelas bahwa kelas eksperimen memperoleh peningkatan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media Animaker lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.



Gambar 3.1 Perbandingan Nilai Rata-rata Pretest dan Posttest



Berdasarkan Gambar 3.1, terlihat bahwa nilai rata-rata pretest pada kelas eksperimen sebesar 53,00, meningkat menjadi 80,67 pada posttest setelah penerapan media pembelajaran berbasis Animaker. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan sehingga sebagian besar siswa berhasil melampaui KKM 70. Sementara itu, pada kelas kontrol, nilai rata-rata pretest sebesar 52,00 hanya meningkat menjadi 66,00 pada posttest setelah pembelajaran konvensional, yang menunjukkan peningkatan yang relatif rendah dan sebagian besar siswa masih belum mencapai KKM. Perbandingan antar kedua kelas memperlihatkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yang menegaskan bahwa penggunaan media Animaker lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Uji Normalitas Sebelum melakukan uji statistik inferensial untuk menguji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data hasil pretest dan posttest berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini penting dilakukan untuk menentukan jenis uji statistik yang tepat, apakah parametrik atau non parametrik. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov karena jumlah sampel lebih dari 50 dianggap memenuhi syarat, serta sesuai dengan prosedur analisis data.

Tabel 3.9 Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Variabel	Kolmogorov-Smirnova		Sig.	Shapiro-Wilk		Sig.
		Statistic	df		Statistic	df	
Eksperimen	Pretest	0,168	15	0,200*	0,905	15	0,200
Eksperimen	Posttest	0,142	15	0,200*	0,918	15	0,180
Kontrol	Pretest	0,176	15	0,200*	0,912	15	0,190
Kontrol	Posttest	0,118	15	0,200*	0,918	15	0,180

Berdasarkan tabel di atas, seluruh data pretest dan posttest pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki nilai signifikansi $> 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk uji statistik parametrik.

Pembahasan

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen menggunakan teknik korelasi Pearson Product Moment pada 30 butir soal, diperoleh 20 butir soal yang valid dan 10 butir tidak valid. Butir soal yang valid memiliki nilai signifikansi Sig. (2 tailed) $< 0,05$ dan koefisien korelasi positif. Hal ini sesuai dengan teori Azwar (2012) yang menyatakan bahwa instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur aspek yang seharusnya diukur. Uji validitas ini penting karena kualitas hasil penelitian sangat bergantung pada kualitas instrumen yang digunakan. Dengan demikian, hanya butir soal yang valid yang digunakan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran berbasis Animaker dalam penelitian ini, sehingga data yang diperoleh dapat dipercaya dan menggambarkan kemampuan peserta didik secara akurat.

Selanjutnya, reliabilitas instrumen diuji menggunakan Cronbach's Alpha dengan hasil sebesar 0,927. Nilai ini menunjukkan kategori sangat tinggi, yang berarti instrumen memiliki konsistensi internal yang baik. Menurut Sugiyono (2019), instrumen dianggap reliabel jika nilai Alpha lebih besar dari 0,70. Dengan demikian, instrumen tes yang digunakan memiliki tingkat keandalan tinggi untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Reliabilitas yang tinggi juga memastikan bahwa hasil tes tidak dipengaruhi oleh faktor kebetulan, sehingga peningkatan nilai yang diamati pada posttest benar-benar mencerminkan perubahan kemampuan siswa akibat perlakuan pembelajaran.

Analisis uji kesukaran menunjukkan bahwa dari 20 butir soal yang digunakan, 6 butir termasuk kategori mudah, 10 butir sedang, dan 4 butir sulit. Hal ini sesuai dengan rekomendasi Arikunto (2018) yang menyarankan proporsi soal mudah, sedang, dan sulit masing-masing sekitar 30%, 50%, dan 20%. Variasi tingkat kesulitan ini penting agar instrumen mampu mengukur kemampuan peserta didik secara menyeluruh, dari siswa dengan penguasaan rendah hingga tinggi. Hasil uji daya beda menunjukkan bahwa sebagian besar butir soal memiliki daya pembeda baik hingga sangat baik ($r > 0,40$), menandakan soal mampu membedakan peserta didik berkemampuan tinggi dan rendah secara



efektif. Dengan demikian, instrumen yang digunakan sudah memenuhi kriteria validitas, reliabilitas, variasi kesulitan, dan daya beda, sehingga layak digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian ini.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan media audio visual berbasis Animaker. Rata-rata nilai pretest pada kelas eksperimen sebesar 53,00 meningkat menjadi 80,67 pada posttest, dengan N-Gain 0,55 yang termasuk kategori sedang. Sementara itu, pada kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional, rata-rata pretest 52,00 hanya meningkat menjadi 66,00, dengan N-Gain 0,25 (kategori rendah). Peningkatan yang lebih signifikan pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa media Animaker efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Hal ini diperkuat oleh data distribusi skor yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70 setelah mendapatkan pembelajaran berbasis Animaker, sedangkan pada kelas kontrol, sebagian besar siswa belum mencapai KKM.

Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa penyajian materi melalui kombinasi teks, gambar, dan audio dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman siswa (Mayer, 2019). Media Animaker sebagai platform pembelajaran visual interaktif memungkinkan penyajian materi yang menarik dan kontekstual, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Selain itu, media ini mendukung gaya belajar visual-auditori peserta didik, yang selama ini cenderung membutuhkan stimulasi berupa gambar dan suara untuk memahami materi secara optimal. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelas eksperimen dapat dikaitkan dengan kemampuan media Animaker dalam menyediakan pengalaman belajar yang lebih efektif dibandingkan metode konvensional.

Hasil penelitian ini juga mendukung temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis animasi meningkatkan hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian oleh Putra et al. (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran animasi mampu meningkatkan motivasi, konsentrasi, dan pemahaman konsep siswa secara signifikan. Hal ini menunjukkan konsistensi temuan dalam konteks penggunaan media visual interaktif untuk mendukung pembelajaran. Meski demikian, efektivitas media Animaker tidak hanya dipengaruhi oleh kualitas media itu sendiri, tetapi juga oleh faktor lain, seperti kesiapan awal peserta didik, kualitas materi ajar, dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi. Kesiapan peserta didik yang rendah dapat membatasi kemampuan mereka dalam mengikuti pembelajaran secara optimal, meskipun media yang digunakan berkualitas. Begitu pula, guru memegang peran penting dalam memilih materi yang tepat, memberikan instruksi yang jelas, serta memfasilitasi diskusi dan interaksi agar pembelajaran berbasis media berjalan efektif.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, jumlah sampel yang digunakan hanya 15 siswa per kelas, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Kedua, desain penelitian menggunakan one-group pretest-posttest tanpa kelompok kontrol sejati, sehingga sulit memastikan bahwa peningkatan hasil belajar sepenuhnya disebabkan oleh penggunaan media Animaker. Faktor eksternal seperti motivasi belajar, lingkungan, dan kesiapan awal peserta didik belum sepenuhnya dikontrol. Ketiga, penggunaan media Animaker dilakukan dalam waktu singkat dan terbatas pada satu topik materi, sehingga belum dapat mengukur dampak media terhadap retensi pengetahuan jangka panjang maupun materi lain.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki kelebihan yang signifikan. Instrumen yang digunakan telah melalui uji validitas dan reliabilitas yang sangat baik, sehingga data yang diperoleh dapat dipercaya. Media Animaker mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menarik, dan kontekstual, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Berdasarkan hasil N-Gain, sebagian besar peserta didik menunjukkan peningkatan dari kategori sedang menuju tinggi, menandakan media ini efektif dalam mendukung pemahaman konsep. Penelitian ini memberikan kontribusi empiris bagi pengembangan pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam pemanfaatan Animaker sebagai media pembelajaran inovatif yang relevan dengan perkembangan digital saat ini.

Berdasarkan temuan dan keterbatasan penelitian, terdapat beberapa rekomendasi untuk



penelitian berikutnya. Pertama, meningkatkan jumlah sampel agar hasil lebih representatif dan dapat digeneralisasikan. Kedua, menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol sejati untuk memastikan efektivitas media secara lebih akurat. Ketiga, memperpanjang durasi penggunaan media untuk menilai dampaknya terhadap retensi jangka panjang. Keempat, mengombinasikan Animaker dengan model pembelajaran kolaboratif, seperti Problem-Based Learning atau Project-Based Learning, agar siswa lebih aktif dalam eksplorasi materi. Terakhir, penelitian selanjutnya dapat menguji efektivitas media Animaker pada topik materi lain atau mengintegrasikannya dengan teknologi pendidikan tambahan untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual berbasis Animaker efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, mendukung pemahaman konsep, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Dengan mempertimbangkan temuan ini, guru dan praktisi pendidikan dapat memanfaatkan Animaker sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa:

Media audio visual berbasis Animaker terbukti cukup efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya di SDN 101765 Bandar Setia. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa, dari 53,00 (pretest) menjadi 80,67 (posttest), serta nilai N-Gain rata-rata sebesar 0,55 (kategori sedang). Sebagian besar siswa mengalami peningkatan hasil belajar, menunjukkan bahwa media ini memberi dampak positif terhadap pemahaman materi. Meski demikian, efektivitasnya masih dapat ditingkatkan melalui dukungan sarana dan pelatihan yang memadai bagi guru dan siswa.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, N., & Others. (2023). *Efektivitas Media Pembelajaran Video Animasi Flora Dan Fauna Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Ii Sd Negeri 46 Banda Aceh*. Universitas Bina Bangsa Getsempena.
- Ariesanti, D., Mudiono, A., & Arifin, S. (2023). Analisis implementasi kurikulum merdeka dan perencanaan pembelajaran di sekolah dasar. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(6), 1896–1907.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Endaryono, Yudi, M., & Saputra, A. (2024). Pembuatan Video Animasi Menggunakan Aplikasi Animaker Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Web untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JAPIMAS)*, 3(2), 51–57. <https://japimas.uho.ac.id/index.php/journal/article/view/51>
- Firdaus. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (F. N. Fatullah (ed.)). DOTPLUS.
- FITRI, E. (2025). *Penerapan Media Pembelajaran Vidio Animasi Untuk Meningkatkan Minat Minat Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran Ppkn Di Smk Negeri 3 Takengon Tahun Pembelajaran 2023/2024*.
- Fitriani, A. Y. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Animaker untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap literasi multibudaya dalam pembelajaran IPAS (Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia). Universitas Pendidikan Indonesia Repository.
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin, S. (2023). *Media pembelajaran*.
- Sari, D. P., & Lestari, M. (2021). Efektivitas Media Animaker dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 40–48
- SERLI, D. W. I. A. (2020). *Analisis Faktor Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan yang Mempengaruhi Mutu Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di SD Muhammadiyah Pringsewu*. UIN Raden Intan Lampung.
- Sidabutar, N. A. L., & Reflina, R. (2022). Pengembangan media pembelajaran matematika sma dengan aplikasi animaker pada materi vektor. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2).
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2015). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.



Susanto, H. (2024). Pengaruh penggunaan media visual interaktif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 45–55.