

The Effectiveness of Using Toontastic-Based Animated Learning Media on Students' Interest in Learning Indonesian Language Indonesia Students at MTs Sheikh Yusuf Gowa

Firdaus

Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia

Abstract

Indonesian language learning at MTs Sheikh Yusuf is fairly low due to the use of inappropriate learning media which results in students not understanding Indonesian language learning. Isn't it with the existence of various learning media that students are able to have many choices of learning media to use in the learning process according to their personal characteristics. To find out the Effectiveness of Using Toontastic-Based Animated Learning Media on Indonesian Learning Interest of MTs Sheikh Yusuf Gowa Regency Students. The type of research used in this study is a type of quantitative research with an experimental method with a pre-experimental method using a one-shot case study research design. This shows that the hypothesis test as evidenced by the statistical analysis of the correlation test which states a significant value of $0.040 < 0.05$. The results of the analysis can also be seen from the value of r count which is $0.371 > r$ table 0.355 so that it can be interpreted that there is a correlation relationship between the use of toontastic-based animated learning media and student learning interest, which means that the use of toontastic-based animated learning media on student learning interest is effective in Indonesian language subjects class VII.A at Madrasah Tsanawiyah Sheikh Yusuf Gowa Regency. The suggestions for future research are expected to make the results of this study a reference for conducting better research by maximising the use of media as a means in the learning process in the classroom.

Keywords: toontastic-based animation, effectiveness, interest in learning

1. Pendahuluan

Pendidikan diperlukan sesekali dan berkembang dalam jangka panjang, yang mengharuskan siswa mengikuti kemajuan ini untuk mengembangkan sifat pembelajaran. Selain itu, jika dikaitkan dengan cepatnya perubahan zaman sekarang yang berdampak pada siswa terkait dengan pendidikan, maka hal pertama yang diukur adalah seberapa tinggi nilai yang sering mereka peroleh (Abdusshomad, 2018). Pelatihan adalah kerangka kerja yang tepat dan memiliki misi yang sangat luas.

Kemajuan di bidang pelatihan salah satunya melalui komputerisasi, masa maju digambarkan dengan inovasi yang mempercepat dan besarnya arus informasi dalam perekonomian dan masyarakat (Zebua, 2023). Sesuai dengan perkembangan zaman, kemajuan ilmu pengetahuan dan inovasi sangatlah pesat. Inovasi adalah perangkat yang dapat bekerja dengan penerimaan sekolah yang adil dan komprehensif. Pembelajaran karakter terkomputerisasi sangat membantu siswa dalam mencapai keterampilan yang telah diterapkan (Triyanto, 2020). Perbaikan dan perubahan kemajuan manusia akan terus berlangsung dan diharapkan masyarakat akan memasuki masa globalisasi.

Pengerjaan hakikat SDM harus siap sejak awal menghadapi perkembangan zaman. Sifat pelatihan harus ditingkatkan seiring dengan perubahan di bidang pendidikan. Salah satu caranya adalah dengan menggarap hakikat pembelajaran, khususnya dengan menyegarkan metodologi atau relevansi teknik pengajaran. Teknik peragaan seharusnya relevan dengan asumsi bahwa interaksi tersebut dapat mengarahkan siswa untuk mencapai tujuannya. Pendidik diharapkan mempunyai pilihan untuk memanfaatkan peralatan yang disediakan di sekolah sesuai dengan perkembangan zaman. Seperti yang dikemukakan (Rahdina & Anggaryani, 2022) pendekatan yang lebih menghidupkan minat siswa antara

* Corresponding author.

E-mail address: firdaus@unismuh.ac.id

lain penyegaran media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran dapat mendorong keunggulan siswa dalam pembelajaran dalam menerima materi pembelajaran yang diperkenalkan oleh pendidik sehingga cenderung terlihat tanpa adanya kendala. Pemilihan teknik dan media pembelajaran yang tepat akan menunjang penyampaian materi kepada siswa dengan baik.

(Usman Mulbar, 2015) mengatakan bahwa “pemanfaatan media dalam pembelajaran akan membangun keberlangsungan pembelajaran”. Pemanfaatan media pembelajaran dalam sistem pertunjukan dapat menggugah kerinduan dan minat belajar serta dapat menambah inspirasi belajar, bahkan berdampak pada pembelajaran siswa di sekolah. Seperti yang diungkapkan oleh (Resiani et al., 2015), tampilan nyata yang menarik sangat mempengaruhi pengalaman yang berkembang, semakin menarik tampilan media maka siswa akan semakin terpacu untuk belajar sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan sebagai kemajuan adalah dengan memanfaatkan media Animasi.

Media cerita yang memadukan keaktifan suara dan visual atau biasa disebut dengan animasi. Film animasi 3D dapat menjadi pilihan yang baik untuk membantu cara belajar siswa sehingga tidak akan melelahkan dan menambah keunggulan siswa dalam belajar. Hasil eksplorasi yang ditemukan (Pratama, 2018) menunjukkan bahwa salah satu pilihan untuk mengatasi permasalahan siswa adalah dengan melibatkan media pembelajaran 3D dalam pengalaman pendidikan. Dengan memanfaatkan inovasi, siswa terlihat lebih fokus pada materi yang disampaikan oleh pendidik, dalam strategi bicara yang hanya membaca penjelasan dan buku pedoman dari instruktur. Memanfaatkan media video animasi berbasis toontastic lebih ampuh untuk memperluas keunggulan siswa dalam pembelajaran di kelas karena dapat menampilkan contoh materi dengan lebih menarik.

Dengan inovasi ini, siswa tidak akan kelelahan saat mengikuti pembelajaran di kelas. Dari persepsi awal yang disampaikan para peneliti pada tanggal 7 maret 2023 di MTs Syekh Yusuf Kabupaten Gowa, tidak adanya minat siswa pada saat mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia disebabkan karena media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik sehingga memungkinkan kurangnya minat belajar siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. menerut. (Sriana Wasti, 2013) menyatakan bahwa ada 4 tanda minat belajar, antara lain perasaan senang terhadap mata pelajaran, minat siswa, pertimbangan dan kontribusi siswa dalam latihan pengalaman pendidikan di kelas, dan pembelajaran selesai hanya dengan menggunakan media power point. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis Power Point kurang berfluktuasi sehingga dapat mengurangi keunggulan siswa dalam pembelajaran.

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dengan metode pre eksperimen menggunakan desain penelitian one shot case study. Adapun lokasi tempat penelitian Lokasi penelitian yang akan diteliti yaitu MTs Syekh Yusuf, JL. Sirajuddin Rani NO. 01 Sungguminasa Kab. Gowa, Prov. Sulawesi Selatan. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas VII MTS Syekh Yusuf dengan jumlah seluruh siswa 180. Berdasarkan penelitian ini, mengambil sampel menggunakan cara *Purposive Sampling*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas VII.A Madrasah Tsanawiah Syekh Yusuf Kabupaten Gowa yang berjumlah siswa 31 orang karena memiliki minat belajar yang kurang saat proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket, dan dokumentasi. Jadi ada juga strategi pengumpulan informasi dalam penelitian yang dilengkapi dengan observasi, angket, dan dokumentasi. Prosedur pemeriksaan informasi dalam penelitian ini menggunakan metode penyelidikan informasi terukur dan pemeriksaan faktual inferensial. Untuk menguji spekulasi tersebut, gunakan program SPSS versi 26

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Analisis Deskriptif Data Penelitian

Melibatkan pemeriksaan yang terukur berguna untuk memperkenalkan dan menggambarkan informasi penelitian, termasuk berapa banyak informasi, nilai terbesar, nilai paling rendah, nilai normal, dll. Investigasi faktual berarti menggambarkan kualitas subjek yang diperoleh dari kelas eksplorasi dengan menggunakan strategi pengumpulan informasi, khususnya. One Shot Case Study

a. Observasi peserta didik

Lembar observasi dilakukan untuk mendapatkan informasi pendukung selama proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran animasi berbasis toontastic. Dampak persepsi terhadap aktifitas belajar siswa pada saat ujian dapat dilihat pada tabel terlampir:

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Kelas VIIA

No	Interval Nilai	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1.	76% - 100%	Baik	0	0%
2.	51% - 75%	Cukup	31	100%
3.	26% - 50%	kurang	0	0%
4.	0% - 25%	Tidak baik	0	0%

(sumber: data diolah dari hasil observasi)

Dari hasil tersebut diketahui bahwa lembar observasi aktivitas siswa di atas menunjukkan bahwa terdapat 31 siswa atau seluruh siswa berada pada kriteria memadai dengan tingkat 100 persen. Sehingga dapat disimpulkan dari lembar observasi aktivitas siswa ini, bahwa persentase aktivitas peserta didik dalam pembelajaran berada pada kategori baik dengan interval 60-100%.

b. Analisis angket minat belajar peserta didik

Hasil pemeriksaan informasi reaksi siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran setelah penggunaan media pembelajaran animasi berbasis toontastic yang diisi oleh 31 siswa, antara lain:

Tabel 2. Hasil Angket Minat Peserta Didik Kelas VIIA

No	Interval Nilai	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1.	76%-100%	Sangat baik	29	93,55%
2.	51% - 75%	Baik	2	6,45%
3.	26% - 50 %	Cukup Baik	0	0%
4.	0% - 25%	Kurang Baik	0	0%
Jumlah			31	100%

(Sumber: hasil angket minat peserta didik)

Pada tampilan pada tabel 2 terlihat bahwa keunggulan siswa setelah menggunakan media pembelajaran animasi berbasis toontastic yang terlalu taktis seharusnya terlihat bahwa tidak ada siswa yang dikategorikan cukup, kurang atau sangat miskin. Ternyata terdapat 29 siswa atau 93,55% yang tergolong baik dan 2 siswa atau 6,45% yang tergolong cukup. Jadi dapat dikatakan bahwa minat siswa dalam menggunakan media pembelajaran animasi berbasis toontastic termasuk dalam kriteria sangat baik, yaitu pada rentang 80-100.

menurut informasi jajak pendapat secara umum, maka dapat dipastikan bahwa hasil survei tanggapan siswa terhadap media pembelajaran animasi berbasis toontastic dalam bahasa Indonesia memberikan hasil yang memuaskan dan siswa dapat memberikan tanggapan yang baik seiring dengan perkembangan pengalamannya. Hal ini harus dilihat dari konsekuensi persepsi dan angka siswa dilihat dari parameter minat belajar.

3.2. Analisis statistik inferensial

Uji correlations adalah pengujian yang digunakan untuk mengetahui tingkat keeratan hubungan antara variabel bebas (X) media pembelajaran animasi berbasis toontastic dan variabel terikat (Y) minat belajar peserta didik dengan menggunakan SPSS 26 disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3 menunjukkan bahwa nilai signifikan Sig(2-tailed) sebesar $0,040 \leq 0,05$, artinya ada kaitan antara pemanfaatan media animasi berbasis toontastic dengan minat belajar siswa. Berdasarkan dari nilai r hitung correlation sebesar $0,371 \geq$ dari r tabel 0,335, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan korelasi antara dua variabel penggunaan media pembelajaran animasi berbasis toontastic dengan minat belajar peserta didik.

Hal ini menunjukkan bahwa terdapat kemampuan media animasi berbasis toontastic terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di Madrasah Tsanawiyah Syekh Yusuf Kabupaten Gowa.

Dengan menggunakan SPSS, uji korelasi digunakan untuk mengevaluasi temuan penelitian. Pada kelas bahasa Indonesia, animasi berbasis toontastic digunakan untuk menyuguhkan siswa kelas VII.A. Keberhasilan penggunaan media pembelajaran bahasa Indonesia diyakini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar, mengubah mereka dari tidak bersemangat menjadi semangat. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Salsabila et al., 2020) bahwa media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, sehingga gerakan ini dapat mencapai keberhasilan. Jika hasilnya lebih baik dari sebelumnya, maka suatu kegiatan efektif.

Tabel 3. Hasil Uji Korelasi

		X	Y
X	Pearson Correlation	1	,371*
	Sig. (2-tailed)		,040
	N	31	31
Y	Pearson Correlation	,371*	1
	Sig. (2-tailed)	,040	
	N	31	31

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Keaktifan siswa kelas VII A menunjukkan peningkatan minat dan semangat untuk belajar. Hal ini akan terlihat ketika pembelajaran jarak dekat dan personal dipadukan dengan media keaktifan pembelajaran animasi berbasis toontastic, yang digunakan melalui proyektor yang berisi materi yang pas dan menarik bagi siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dipimpin oleh (Wisada et al., 2019) bahwa sebagian besar siswa lebih tertarik untuk membiasakan penggunaan media video yang direncanakan secara imajinatif dan rasa ingin tahu untuk mengatasi permasalahan siswa. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran sebagai film berenergi merupakan hal yang mendasar. Hasil dari eksplorasi ini menunjukkan bahwa minat siswa terhadap pembelajaran keaktifan berbasis toontastic dapat meningkat.

Hasil pengujian informasi dari lembar persepsi menunjukkan bahwa 31 siswa mendapat rata-rata skor antara 51 dan 75 persen, atau dalam model yang benar-benar bagus, di mana 100 persen siswa mendapat skor yang hampir sama. Peningkatan dari cukup baik menjadi sangat baik terlihat setelah diberikan perlakuan dengan media animasi pembelajaran berbasis toontastic. Hal ini sejalan dengan temuan (Abdullah, 2017) yang menyatakan bahwa fasilitas media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang banyak mempengaruhi prestasi belajar siswa. Dengan demikian, semakin banyak media pembelajaran yang digunakan maka semakin banyak pula manfaat yang diperoleh siswa.

Di kelas VII.A Madrasah Tsanawiyah Syekh Yusuf Kabupaten Gowa, penggunaan media animasi berbasis toontastic cenderung sangat efektif dan sama sekali mempengaruhi keunggulan siswa dalam pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia.

Dilihat dari pengujian faktual yang dapat disimpulkan, hipotesis, eksplorasi yang bersangkutan, hasil persepsi, dan dampak survei minat siswa, cenderung diasumsikan bahwa keunggulan siswa dalam belajar di kelas VII.A Bahasa Indonesia di Madrasah Tsanawiyah Syekh Yusuf, kabupaten Gowa sebenarnya adalah terkena dampak pemanfaatan media pembelajaran animasi berbasis toontastic, temuan ini sesuai dengan penelitian yang diarahkan oleh (Wulandari & Riyadi, 2022) yang mengamati bahwa pemanfaatan media pembelajaran tergantung pada fungsi media pembelajaran dalam pembelajaran dan kelebihanannya.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa pengaruh persepsi menggunakan survei berbeda setelah menggunakan media pembelajaran animasi berbasis toontastic. Hal ini disebabkan oleh berbeda atau tidaknya pemanfaatan media pembelajaran di dalam kelas. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh (Anshori, 2018) yaitu media dimanfaatkan untuk menghasilkan suatu cara komunikasi yang lebih efisien dan efektif. Dengan demikian, para pendidik tidak dapat mengetahui media pembelajaran seperti apa yang digunakan siswa karena semakin menarik media yang digunakan maka semakin tertarik pula siswa dalam belajar. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Magdalena et al., 2021) yang mengungkapkan bahwa semua itu bergantung pada pendidik, khususnya cara mereka memilih media yang tepat dengan pemikiran yang cermat sehingga pengalaman pendidikan dapat mencapai tujuannya. Kemampuan pendidik dalam memilih dan cara mengkonfigurasi media yang baik dan benar.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, analisis faktual terhadap uji koneksi menunjukkan keabsahan spekulasi tersebut; sangat besar bernilai $0,040 < 0,05$. Akibat uji terukur, diperoleh r determinasi bernilai 0,371 lebih besar dibandingkan r tabel sebesar 0,355, hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara pemanfaatan media animasi berbasis toontastic dengan minat belajar siswa, dan hal tersebut berarti pemanfaatan Media pembelajaran animasi berbasis toontastic sehubungan dengan minat belajar siswa berhasil dimanfaatkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII.A di Madrasah Tsanawiyah Syekh Yusuf kabupaten Gowa.

Menurut para ahli, pendidik hendaknya dapat memanfaatkan media animasi berbasis toontastic untuk meningkatkan semangat siswa di kelas, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Masing-masing media pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan, sehingga pendidik harus mempunyai pilihan untuk memilih media yang sesuai dengan topiknya.

References

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Abdusshomad, A. (2018). Pentingnya Penerapan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 19(1), 31–49. <https://doi.org/10.36769/asy.v19i1.22>
- Anshori, S. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 9924, 88–100.
- Magdalena, I., Fatakhatu Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Pratama, A. (2018). Pembuatan Film Animasi sebagai Media Pendidikan Literasi bagi Anak Sekolah Dasar. *Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan*, 7(2), 1–11.
- Rahdina, A., & Anggaryani, M. (2022). Penerapan Media Quizizz Materi Fluida Statis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Kelas XI. *IPF: Inovasi Pendidikan Fisika*, 11(2), 1–10. <https://doi.org/10.26740/ipf.v11n2.p1-10>
- Resiani, N. K., Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII Semester Genap Di SMP N 7 Singaraja Tahun Ajaran 2014/2015. *E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1), 1–10.
- Salsabila, U. H., Sofia, M. N., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi Penggunaan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 284–304. <https://doi.org/10.24090/insania.v25i2.4221>
- Sriana Wasti. (2013). Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Tata Busana Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Padang [Universitas Negeri Padang]. In *Bautechnik* (Vol. 34, Issue 5). [http://ascelibrary.org/doi/pdf/10.1061/\(ASCE\)0733-9410\(1994\)120:1\(225\)%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.conbuildmat.2013.07.024%0Ahttp://eprints.uanl.mx/5481/1/1020149995.PDF%0Ahttp://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:windenergie+report+](http://ascelibrary.org/doi/pdf/10.1061/(ASCE)0733-9410(1994)120:1(225)%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.conbuildmat.2013.07.024%0Ahttp://eprints.uanl.mx/5481/1/1020149995.PDF%0Ahttp://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:windenergie+report+)
- Triyanto, T. (2020). Peluang dan tantangan pendidikan karakter di era digital. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 17(2), 175–184. <https://doi.org/10.21831/jc.v17i2.35476>
- Usman Mulbar, V. I. N. A. (2015). Penerapan Pendekatan Pembelajaran Poe (Predict-Observe-Explain) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas Xi Ipa-1 Sman 22 Makassar. *Daya Matematis: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 3(1), 51. <https://doi.org/10.26858/jds.v3i1.1317>
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>
- Wulandari, F., & Riyadi. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Museum Virtual Trowulan Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Terhadap Pemahaman Belajar Siswa Kelas X IPS-1 SMA Negeri Loceret. *AVATARA (e-Journal*

Pendidikan Sejarah), 12(1), 1–7. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/45620>

Zebua, F. R. S. (2023). Analisis Tantangan dan Peluang Guru di Era Digital. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 3(1 SE-Articles), 21–28. <https://doi.org/10.25008/jitp.v3i1.55>