

Efektivitas Penerapan Multimedia Animaker Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Siswa Sanggar Bimbingan

Deliya Anitiara Rufikah¹, Tio Heriyana², Nanan Abdul Manan³, Oman Hadiana⁴, Hana Astria Nur⁵

Fakultas Pendidikan, Sosial dan Teknologi, Universitas Muhammadiyah Kuningan
email: deliyarufikah7@gmail.com

Abstract

The research we conducted was motivated by the low learning motivation of students at Sanggar Guidance Subang Mewah Selangor Malaysia in learning English. This research aims to determine the effectiveness of implementing multimedia animaker in increasing motivation to learn English. The research method used in this research is pre-experimental with a one group pretest and posttest design. The research sample consisted of 32 students from class I to class V, and the sampling technique was total sampling. The research instrument used was a questionnaire in order to measure the level of student learning motivation, and the data analysis technique used a paired sample test. The research results we obtained from the pretest with an average score of 28, while the average posttest score was 42. With a total of 884 pretests and a total of 1353 posttests. The use of animation in the learning process is a supporting element to increase learning motivation and make it easier for teachers to enrich the material. teach by utilizing technology. The responses given by students and teachers to the application of animaker in English learning were positive. So that after using animaker, students are able to play an active role, feel pleasure and enthusiasm so that the learning process runs effectively. So from processing this data it can be concluded that the application of multimedia animaker has had a significant impact on increasing motivation to learn English among students at Sanggar Guidance Subang Mewah Selangor Malaysia.

Keywords: Multimedia, animaker, student learning motivation

Abstrak

Penelitian yang kami lakukan dilatarbelakangi karena masih rendahnya motivasi belajar siswa Sanggar Bimbingan Subang Mewah Selangor Malaysia dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan multimedia animaker dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre eksperimental dengan desain one group pretest and posttest design. Sampel penelitian berjumlah 32 siswa dari kelas I sampai dengan kelas V, dan teknik pengambilan sampel adalah total sampling. Instrumen dalam penelitian yang digunakan adalah kuesioner dalam rangka mengukur tingkat motivasi belajar siswa, dan teknik analisis data menggunakan uji paired sample test. Hasil penelitian yang kami peroleh dari pretest dengan nilai rata-rata 28, sedangkan nilai rata-rata posttest sebesar 42. Dengan jumlah pretest 884 dan jumlah posttest sebesar 1353. Penggunaan animasi dalam proses pembelajaran menjadi elemen pendukung untuk peningkatan motivasi belajar dan memudahkan guru memperkaya bahan ajar dengan memanfaatkan teknologi. Respon yang diberikan oleh peserta didik dan guru terhadap penerapan animaker pada pembelajaran Bahasa Inggris memberikan respon yang positif. Sehingga setelah menggunakan animaker, siswa mampu berperan aktif, merasakan kesenangan dan semangat sehingga proses pembelajaran berjalan efektif. Maka dari pengolahan data tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan multimedia animaker memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar Bahasa Inggris pada siswa Sanggar Bimbingan Subang Mewah Selangor Malaysia.

Kata kunci: Multimedia, animaker, motivasi belajar siswa

A. PENDAHULUAN

Salah satu perubahan lingkungan yang sangat mempengaruhi dunia pendidikan adalah dengan hadirnya teknologi informasi (TI) (Triyono & Febriani, 2018). Teknologi Informasi

dan Komunikasi menjadi elemen penting dalam kehidupan diberbagai wilayah, bangsa dan negara (Fadhilah H.M et al., 2023). Aktivitas manusia saai ini begitu besar dalam peranan teknologi informasi, dan Teknologi

Informasi telah menjadi fasilitas utama diberbagai kegiatan dalam sektor kehidupan yang memberikan dampak besar terhadap perubahan-perubahan mendasar pada struktur operasi dan manajemen organisasi, pendidikan, transportasi, kesehatan hingga penelitian (Sanita & Saparia, 2023). Dunia pendidikan terutama dalam proses pembelajaran telah dipengaruhi oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) (Hanifah Salsabila et al., 2022). Sedangkan komunikasi ialah media dalam pendidikan yang dilakukan melalui penggunaan media komunikasi seperti televisi, komputer, internet, e-mail dan lainnya (Zayyadi et al., 2017). Media-media yang digunakan ini memungkinkan adanya interaksi antara guru dan siswa selain hubungan tatap muka (Suryadi, 2019).

Pendidikan dapat diartikan sebagai strategi dalam mempersiapkan peserta didik memberikan kontribusi dan meraih kesuksesan di masa depan (Rasyid, 2015). Proses pembelajaran tentunya tidak lepas dari bimbingan seorang guru (Andriyanti, 2017). Semakin pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah memberikan pengaruh besar terhadap segala aspek dalam kehidupan, termasuk dunia pendidikan (Sopian, 2016). Optimalnya proses pembelajaran dibutuhkan pendekatan, salah satunya dengan adanya strategi yang dilakukan seperti halnya guru mampu mempersiapkan media pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menarik untuk memperkuat pengetahuan, keterampilan, maupun motivasi belajar siswa. (Fajrianti & Meilana, 2022).

Kehadiran teknologi memberikan

dampak positif seperti siswa dapat belajar atau meninjau materi pelajaran setiap saat dan dimana saja jika diperlukan dalam mengingat materi pelajaran yang tersimpan di komputer (Maritsa et al., 2021). Jika siswa memerlukan informasi tambahan tentang materi yang dipelajari, maka dapat mengakses internet dengan teknologi yang dimiliki secara lebih mudah untuk meningkatkan pengetahuan dan memperluas wawasan serta mampu mengubah siswa yang memiliki kebiasaan dalam mengikuti proses pembelajaran dari pasif menjadi aktif (Yuni Sugiarti, 2013). Abad 21 ini atau tepatnya zaman sekarang teknologi menjadi semakin penting dan bahkan menjadi kebutuhan bagi semua orang (Rahayu et al., 2022). Dengan adanya teknologi juga dapat membantu peserta didik menjadi lebih termotivasi dan tertarik pada pembelajaran, sehingga mampu memberi keterampilan belajar dan memungkinkan untuk berinovasi dalam pembelajaran (Hidayat et al., 2020).

Penggunaan teknologi salah satunya penerapan media pembelajaran interaktif dengan multimedia audio visual seperti *animaker*. Penelitian yang memanfaatkan teknologi pada bidang pendidikan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia *animaker* ialah penelitian yang dilakukan oleh Hafifah & Wicaksono, (2023) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media animasi dengan menggunakan *Word Elektrik Browser (Web) Animaker* memiliki dampak positif pada pembelajaran tematik. Selanjutnya menurut Anjani et al., (2023) dalam hasil penelitiannya menjelaskan bahwa

penerapan *Problem Based Learning* berbantuan *animaker* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Lain halnya menurut Apriyani et al., (2022) pada hasil penelitiannya menunjukkan (1) penerapan pendekatan PBL dengan penggunaan media *animaker* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis ekonomi siswa, (2) pada kelas yang menggunakan paradigma PBL berbantuan media *animaker* terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis ekonomi siswa. Selain itu, terdapat pemanfaatan teknologi berupa penerapan media *animaker* terhadap motivasi belajar. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Maheswari & Pramudiani, (2021) dengan hasil menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media audio visual *animaker* terhadap motivasi belajar siswa. Begitupun penelitian yang dilakukan oleh (Rasyid & Islamia, 2021) dengan hasil membuktikan bahwa adanya pengaruh penggunaan media audio visual (video) pada pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa.

Sanggar Bimbingan (SB) merupakan lembaga pendidikan non-formal di bawah naungan Sekolah Indonesia Kuala Lumpur (SIKL) dan Atase Pendidikan dan Kebudayaan Kedutaan Besar Republik Indonesia (KBRI) Kuala Lumpur Malaysia. Jenjang pendidikan di Sanggar Bimbingan setara dengan siswa Sekolah Dasar. Kurikulum yang diterapkan menggunakan kurikulum 2013 dimana siswa belajar melalui pendekatan saintifik (mengamati, menanya, mencoba, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan) dalam semua

mata pelajaran. Siswa di Sanggar Bimbingan (SB) Subang Mewah Selangor Malaysia memiliki karakteristik berbeda-beda seperti hyper aktif, pendiam, memiliki sikap yang mudah bosan dalam proses pembelajaran sehingga guru harus mampu mengkondisikan suasana pembelajaran dengan metode dan media pembelajaran yang tepat.

Pengalaman penulis mengajar di Sanggar Bimbingan Subang Mewah masih terdapat permasalahan yaitu rendahnya motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. Hal tersebut terlihat ketika siswa mengikuti proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris yang nyatanya kurang semangat dan siswa sulit menangkap materi serta media pembelajaran yang cenderung monoton karena hanya mengandalkan buku LKS. Keberadaan buku LKS di Sanggar Bimbingan (SB) Subang Mewah Selangor Malaysia masih terbatas, dengan hal tersebut terdapat siswa yang tidak mendapatkan buku LKS dan metode yang digunakan oleh guru yaitu ceramah dan pemberian tugas tanpa adanya alat atau media pembelajaran. Sehingga dari beberapa permasalahan di atas siswa cenderung sulit untuk memahami materi Bahasa Inggris dan menimbulkan kurangnya rasa senang dan semangat untuk mengikuti proses pembelajaran. Begitupun keberadaan Bahasa Inggris di Negara Malaysia merupakan bahasa ibu atau bahasa kedua setelah melayu yang digunakan untuk komunikasi sehari-hari dan juga digunakan diberbagai bidang seperti penggunaan teknologi. Penguasaan Bahasa Inggris di Malaysia perlu dikuasi dengan baik dan benar dari sejak dini.

Penyelesaian permasalahan dalam

pembelajaran di Sanggar Bimbingan (SB) Subang Mewah tersebut dapat diatasi oleh sentuhan kecanggihan dari teknologi yang dapat menerapkan sebuah media pembelajaran interaktif dan menarik menggunakan *animaker* berbasis web dengan output berupa video animasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dalam penyampaian materi serta kebutuhan siswa di Sanggar Bimbingan (SB). Sebagaimana yang disampaikan Menrisal & Putri, (2018) media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada penerima. Pesan atau bahan ajar yang disampaikan adalah materi pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan atau kompetensi pembelajaran yang telah ditetapkan dan dalam prosesnya media sebagai subsistem pembelajaran. Media pembelajaran berbasis multimedia, Menurut Mu'minah, (2021) untuk mendapatkan sistem pembelajaran yang lebih baik, maka guru harus selalu kreatif dan inovatif dalam menemukan cara baru untuk mengajar serta mampu menggabungkan teks, gambar, video, animasi, gambar atau video yang satu sama lain mendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran dan menciptakan rasa senang selama proses pembelajaran.

Penerapan *animaker* diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa Waruwu & Pakiding, (2023). Media pembelajaran *animaker* sangat baik karena memiliki banyak kelebihan, multimedia *Animaker* adalah situs web atau aplikasi yang memungkinkan pengguna membuat media pembelajaran dengan gerakan yang melibatkan suara dan transisi

(Putri et al., 2023). Adapun kelebihan lainnya yaitu dapat membuat berbagai materi, menyediakan layanan gratis dan berbayar, terdapat *background* dan animasi, tersedia beberapa fitur-fitur yang menarik, output berupa video dapat dibagikan pada media sosial seperti youtube, facebook, instagram dan lainnya (Sidabutar & Reffina, 2022).

Dari sekian banyak media, peneliti memilih memakai *animaker* dalam penelitian. Salah satu inovasi menarik yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran untuk memperkuat kepribadian dan motivasi belajar siswa yaitu dengan adanya media pembelajaran interaktif bernama *Animaker*. Menurut Fajarwati & Irianto, (2021) *animaker* berupa *software* berbentuk animasi video DIY (*Do It Yourself*) sebagai terobosan baru yang didirikan oleh *CEO & Founder* R. S. Raghavan yang dibuat untuk membantu guru menyajikan materi yang berbeda pada proses pembelajaran, sehingga guru dapat mencapai tujuan peningkatan kualitas dan motivasi belajar siswa. Sedangkan menurut Munawar et al., (2020) *animaker* telah berkembang menjadi media pembelajaran alternatif karena dapat digunakan oleh guru secara online dan proses pembuatannya mudah. Selain itu, *animaker* memiliki banyak fitur yang memungkinkan guru dapat membuat materi pembelajaran yang menarik perhatian dan mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Hal ini disebabkan oleh adanya unsur gerakan yang lengkap seperti gambar animasi, suara serta transisi.

Berdasarkan faktor rendahnya motivasi belajar, maka penelitian dengan penerapan multimedia *animaker* perlu dilakukan dengan tujuan

meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pada muatan pelajaran Bahasa Inggris. Hal ini karena di Sanggar Bimbingan (SB) belum pernah ada pembelajaran yang menggunakan teknologi seperti multimedia *animaker*. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru di Sanggar Bimbingan (SB) Subang Mewah, Selangor, Malaysia supaya dapat menggunakan multimedia *animaker* dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan motivasi belajar siswa supaya tidak cepat merasakan kebosanan.

B. METODE PENELITIAN

I. Metode Penelitian

Penelitian yang kami lakukan melibatkan satu kelompok eksperimen dengan sampel diambil dari seluruh populasi sebanyak 32 siswa di Sanggar Bimbingan Selangor Malaysia, yaitu kelas I terdiri dari 13 siswa (10 perempuan dan 3 laki-laki), kelas II terdiri dari 12 siswa (7 perempuan dan 5 laki-laki), kelas III terdiri dari 1 siswa (1 laki-laki), kelas IV terdiri dari 5 siswa (5 perempuan), dan V terdiri dari 1 siswa (1 laki-laki). Adapun desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pre-test Posttest design*.

Tabel 1. Desain *Pre-eksperiment One Group Pre-test Posttest* (Vida et al., 2022)

<i>Pre-test</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Post-test</i>
O1	X	O2

Siswa terlebih dahulu diberikan angket motivasi belajar Bahasa Inggris, kemudian diberikan perlakuan (*treatment*) selama enam kali tatap muka berupa implementasi multimedia

animaker. Setelah siswa diberikan *treatment*, kami berikan angket kembali sebagai tes akhir untuk mengetahui motivasi belajar Bahasa Inggris.

II. Alat dan Bahan yang Digunakan

Bahan yang dipersiapkan dalam melakukan penelitian ini diantaranya materi pembelajaran Bahasa Inggris. Adapun perangkat lunak yang digunakan untuk eksperimen adalah multimedia *animaker* yang didalamnya mampu menampilkan segala macam elemen seperti teks, animasi, musik, dan lain sebagainya. Sehingga dengan penerapan multimedia *Animaker* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sanggar bimbingan Subang Mewah Selangor Malaysia pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

III. Prosedur

Sebanyak lima kelas mengikuti pembelajaran selama 3 minggu atau 6 pertemuan pada mata pelajaran bahasa Inggris dengan durasi 2 jam tiap pertemuan. Sebelum pelaksanaan penelitian dilakukan, diperlukan uji coba instrumen angket yang akan disebarkan kepada siswa. Uji validitas instrumen angket motivasi belajar siswa dilakukan untuk memastikan ketepatan alat ukur atau dinyatakan valid dalam penelitian. Peneliti mengajukan angket kepada 32 siswa kelas I sampai V dengan 10 item pernyataan. Pada pertemua pembelajaran pertama siswa diberikan materi dan soal sebelum diterapkan multimedia *Animaker* dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. Setelah siswa menerima materi dan menjawab soal, kemudian siswa diberikan angket motivasi belajar siswa sebagai Pre-Test untuk mendapatkan data awal. Setelah mendapatkan data awal, untuk

memastikan terdapatnya peningkatan motivasi belajar maka pada pertemuan kedua peneliti mulai menerapkan materi Bahasa Inggris menggunakan multimedia Animaker hingga pertemuan keenam. Pembelajaran diatur sedemikian rupa sehingga setiap siswa dari lima kelas mampu mengikuti materi ajar dan menyelesaikan soal latihan. Untuk mendapatkan data akhir motivasi belajar siswa maka pada pertemuan keenam setelah pembelajaran, peneliti memberikan Post-test berupa angket motivasi belajar. Adapun prosedur penelitian kami sajikan pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Alur Penelitian

IV. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data terdiri dari uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat yaitu dengan uji normalitas. Setelah dilakukan uji prasyarat dilanjutkan dengan uji *t* menggunakan *Paired Simple t Test* sebagai acuan menguji hipotesis berbantuan SPSS 22 untuk menguji perbedaan rata-rata dari *Pretest* dan *Posttest* ada tidaknya efektivitas penerapan multimedia *animaker* dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris siswa di Sanggar Bimbingan (SB) Subang Mewah yang signifikan. Sampel penelitian menggunakan teknik *Non Probability Sampling* yaitu *Sampling*

Jenuh. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan kuesioner/angket motivasi belajar.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran telah berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi digital. Salah satu bentuk media yang mulai banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah multimedia berbasis Animaker, sebuah platform pembuatan animasi yang interaktif dan mudah diakses. Penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan multimedia berbasis Animaker terhadap motivasi belajar Bahasa Inggris di Sanggar Bimbingan (SB) Subang Mewah, Selangor, Malaysia. Motivasi belajar merupakan salah satu aspek penting yang mendukung keberhasilan pendidikan, terutama dalam pembelajaran Bahasa Inggris sebagai bahasa asing. Adapun hasil penelitian yang dilakukan kami sajikan pada table berikut ini:

Tabel 4.1. Hasil Olah Data Motivasi Siswa Sanggar Bimbingan

No.	n	Pretest	Posttest
1	Jumlah	884	1353
2	Rata-rata	28	42
3	Simpangan Baku	10.10	1.56
4	Variansi	102.05	2.45
5	Minimum	13	39
6	Maximum	46	49

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada 32 siswa di Sanggar Bimbingan (SB) Subang Mewah menunjukkan bahwa jumlah nilai *pretest* adalah 884 dan rata-rata 28. Sedangkan jumlah nilai *posttest* adalah 1353 dengan rata-rata 42. Maka dari

hasil di atas diketahui nilai *pretest* dan nilai *posttest* motivasi belajar siswa di Sanggar Bimbingan (SB) Subang Mewah, Selangor, Malaysia dalam pembelajaran Bahasa Inggris mengalami peningkatan yang signifikan, sehingga dapat disimpulkan penggunaan multimedia *animaker* dinyatakan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Dari hasil temuan di lapangan terkait penggunaan *animaker* pada mata pelajaran Bahasa Inggris bahwa penerapan seperti gambar dan animasi dalam multimedia *animaker* mudah dipahami dan sesuai dengan materi Bahasa Inggris. Hal ini sangat efektif karena *animaker* merupakan platform yang menghasilkan video animasi interaktif, memberikan berbagai keunggulan dalam menyajikan konten pembelajaran secara visual (Asmara et al., 2023). Visualisasi adalah elemen penting dalam pembelajaran, terutama untuk bahasa kedua atau bahasa asing seperti Bahasa Inggris. Gambar dan animasi yang disajikan melalui *Animaker* dapat membantu siswa untuk memahami konsep-konsep abstrak dalam Bahasa Inggris dengan lebih mudah. Begitupun penggunaan multimedia *animaker* memiliki keunikan, sehingga siswa merasakan kesenangan karena didalamnya terdapat elemen visual, karakter, latar belakang, dan efek animasi (Ade Wijaya, Erland Novendra, 2023). Dengan keunikan-keunikan ini memberikan nilai tambah sebagai alat pembelajaran yang efektif, terutama dalam menarik minat siswa dan memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang diajarkan. Pada penggunaan warna dalam tampilan multimedia *animaker*

memiliki tampilan menarik. Melalui aspek visual dari penggunaan warna memberikan dampak positif untuk meningkatkan daya tarik, efektivitas penyampaian pesan, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Munawar et al., 2020 ; Tri Inayah & Mahanani, 2022). Penggunaan warna yang tepat dan menarik tidak hanya meningkatkan daya tarik visual konten pembelajaran tetapi juga membantu memfokuskan perhatian, meningkatkan retensi informasi, serta memperkuat keterlibatan emosional siswa dengan materi yang diajarkan (Narinda et al., 2023; Rina Amelia, Slamet Triyadi, 2023). Dalam penggunaan bahasa pada materi pembahasan mudah dipahami oleh siswa. Maka dengan hal tersebut, keberhasilan dalam penyampaian materi pembelajaran sangat dipengaruhi oleh bahasa yang digunakan. Bahasa yang jelas dan mudah dipahami membantu siswa untuk fokus pada pemahaman konsep, sementara penggunaan visual memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan sehingga siswa merasa nyaman dan termotivasi untuk belajar (Oktara Hari Purnama, Ratih Purnama Sari, 2023).

Dalam penyampaian materi menggunakan *animaker* tersusun sistematis dan teks terbaca dengan jelas oleh siswa. Untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif, maka dalam pembelajaran struktur yang sistematis membantu siswa memahami materi secara berurutan, sehingga mereka dapat membangun pemahaman secara bertahap. Hal ini juga mengurangi kebingungan yang dapat timbul jika informasi disajikan secara acak atau tanpa urutan yang jelas (Muhajir et al., 2022). Multimedia *animaker* dapat membantu dalam proses

belajar karena menyediakan berupa media interaktif dan sesuai dengan berbagai gaya belajar. Selain itu, animaker tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang menarik (Rina Pratiwi & Zulfadewina, 2022). Audio/suara pada video pembelajaran yang menggunakan multimedia *animaker* sudah terdengar jelas. Adapun komponen audio dalam video pembelajaran yang dibuat dianggap berkualitas baik oleh siswa, terutama dalam hal kejelasan suara. Audio/suara merupakan elemen penting yang berfungsi untuk mendukung dan memperjelas materi yang disajikan secara visual sehingga siswa dapat mengikuti dan memahami materi dengan mudah (Mardanila et al., 2023). Kemudian siswa mampu berkonsentrasi dengan baik dalam mengikuti proses pembelajaran Bahasa Inggris di kelas (sitasi). Melalui penggunaan animaker, siswa merasa mampu berkonsentrasi secara baik. Ketika siswa terfokus pada satu tugas atau konsep, mereka dapat memproses informasi dengan lebih efisien, dan mengurangi risiko kelebihan informasi atau kebingungan. Ini sangat penting dalam pembelajaran bahasa, di mana siswa sering kali harus mengingat banyak aturan tata bahasa, kosakata baru, dan penggunaan bahasa secara kontekstual. Penggunaan multimedia *animaker* lebih interaktif, kreatif dan inovasi sebagai media pembelajaran. Dengan hal ini siswa merasakan keunggulan animaker sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran melalui cara yang bervariasi dan interaktif sehingga siswa mampu untuk

berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan belajar. Perlu diketahui bahwa multimedia berbasis *animaker* dapat menghilangkan kejenuhan saat belajar. Penggunaan animaker mampu membantu menghilangkan kejenuhan saat proses pembelajaran. Maka, animaker dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menciptakan keaktifan serta meningkatkan motivasi belajar (Yaqin et al., 2023).

D. SIMPULAN

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam penyampaian materi ajar kepada siswa guna dapat memahami materi dengan cepat dan memberikan kesenangan sehingga motivasi siswa terbangun. Maka dari itu, berdasarkan hasil penelitian di lapangan bahwa penerapan media pembelajaran menggunakan multimedia animaker dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

DAFTAR RUJUKAN

- Ade Wijaya, Erland Novendra, T. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker Pada Materi Penjumlahan Pecahan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(01), 6223, 6228. Development, Animaker, Sum Of Fractions
- Andriyanti, M. E. (2017). *Implementasi Psikologi Pendidikan Oleh Guru Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Islam Bina (IB) Khalifah Bangsa Kota Metro*. 7(1). [https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/2860/%0Ahttps://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/2860/1/Skripsi Mayrose Eni Andriyanti.pdf](https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/2860/%0Ahttps://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/2860/1/Skripsi%20Mayrose%20Eni%20Andriyanti.pdf)
- Anjani, I. T., Susilaningtyas, T., & Mahmudah, M. (2023). Penerapan

- Problem Based Learning Berbantuan Animaker Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan Statistika. *Sigma*, 9(1), 9. <https://doi.org/10.53712/sigma.v9i1.1792>
- Apriyani, P., Kristiani, K., & Noviani, L. (2022). Pengaruh Model PBL Berbantuan Media Animaker terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Ekonomi. *Journal on Education*, 5(1), 1169–1178. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i1.736>
- Asmara, D. N., Agustina, T., & Apreasta, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker Pada Muatan Matematika Kelas IV Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 8156–8166. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.3686>
- Fadhilah H.M, N., Rivai, A. T. O., & Syamsul, S. (2023). Development of Interactive Learning Media Based on Applications Articulate Storyline 3 Human Coordination System Material. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 7(3), 658. <https://doi.org/10.33578/pjr.v7i3.9437>
- Fajarwati, M. I., & Irianto, S. (2021). Pengembangan Media Animaker Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kalkulator di Kelas IV SD UMP. *EL- Muhibb Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 5, 1–11.
- Fajrianti, R., & Meilana, S. F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Animaker Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6630–6637. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3325>
- Hafifah, A., & Wicaksono, D. (2023). Penerapan Media Animasi Dengan Menggunakan Word Elektrik Browser (Web) Animaker Dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas III. *Innovative*, 3(5), 6491–6500.
- Hanifah Salsabila, U., Avif Ariyanto, Wijaya, A. 'alim, Fadillah Aziz, H., & Muhammad Syafii Ma'arif, A. (2022). Implikasi Teknologi Terhadap Pendidikan Islam di Era Globalisasi. *Implikasi Teknologi Terhadap Pendidikan Islam Di Era Globalisasi*, 23(2), 1–22.
- Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, S. D., Khairunnisa, W., & Sholihah, Z. (2020). Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2), 57–65. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP>
- Maheswari, G., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animaker terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2523–2530. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.872>
- Mardanila, W., Zakir, S., Ilmi, D., & Efriyanti, L. (2023). Perancangan Video Animasi Pada Mata Pelajaran Ipa Sekolah Dasar Menggunakan Aplikasi Animaker. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(4), 2870–2876. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i4.7610>
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Menrisal, M., & Putri, H. M. (2018).

- Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pemrograman Dasar. *Jurnal Pti (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universita Putra Indonesia "Yptk" Padang*, 5(2), 21–30.
<https://doi.org/10.35134/jpti.v5i2.10>
- Mu'minah, I. H. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Sebagai Alternatif Dalam Pembelajaran Daring IPA Pada Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian 2021*, 1211.
<http://prosiding.rcipublisher.org/index.php/prosiding/article/view/172>
- Muhajir, F. F., Tjahjono, B., & ... (2022). Desain pengembangan bahan ajar digital berbantuan aplikasi animaker pada mata kuliah pendidikan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). *JTKSI (Jurnal Teknologi ...)*, 5(2), 87–93.
<http://ojs.stmikpringsewu.ac.id/index.php/jtksi/article/view/1134>
- Munawar, B., Farid Hasyim, A., & Ma'arif, M. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker Pada PAUD Di Kabupaten Pandeglang. *Jurnal Golden Age*, 4(02), 310–320.
<https://doi.org/10.29408/jga.v4i02.2473>
- Narinda, Maspuroh, U., & Adham, M. J. I. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animaker terhadap Keterampilan Menulis Siswa SMK Al-Fathimiyah Pendahuluan Metode. *Jurnal Sinestesia : Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 13(1), 570–578.
- Oktara Hari Purnama, Ratih Purnama Sari, D. S. Z. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker pada Kelas V Tema 7 Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 13(1), 104–116.
- Putri, A. V. E., Sofiana, N., & Hamidaturrohman. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Math Animaker Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas V Sd Negeri 5 Sinanggul. *Elips: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 180–191.
<http://journal.unpacti.ac.id/index.php/ELIPS>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Rasyid, H. (2015). Membangun Generasi Melalui Pendidikan Sebagai Investasi Masa Depan. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 565–581.
<https://doi.org/10.21831/jpa.v4i1.12345>
- Rasyid, H., & Islamia, I. N. (2021). Pengaruh Media Audio Visual (Video) Terhadap Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Ips Smp/Mts Di Kecamatan Tajinan. *SANDHYAKALA Jurnal Pendidikan Sejarah, Sosial Dan Budaya*, 2(2), 77–86.
<https://doi.org/10.31537/sandhyakala.v2i2.568>
- Rina Amelia, Slamet Triyadi, U. M. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi “Animaker” Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Drama Pada Siswa Kelas Viii Smpn 1 Rawamerta. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(23), 656–664.

- Rina Pratiwi, & Zulfadewina. (2022). Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar Menyimak Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1247–1255. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3069>
- Sanita, S., & Saparia, A. (2023). Peran teknologi pendidikan dalam inovasi pembelajaran di MTSN 1 poso. *Multilateral : Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 22(4), 69. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v22i4.16587>
- 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), 1374–1386. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1362>
- Sopian, A. (2016). uSopian, A. (2016). Tugas, Peran, Dan Fungsi Guru Dalam PendidikanT. Raudhah Proud To Be Professionals : Jurnal Tarbiyah Islamiyah, 1(1), 88–97. <https://doi.org/10.48094/raudhah.v1i1.10gas>, Peran, Dan Fungsi Guru Dalam PendidikanT. Raudhah Proud To Be Professionals : Jurnal Tarbiyah Islamiyah, 1(1), 88–97.
- Suryadi, S. (2019). Peranan Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Kegiatan Pembelajaran Dan Perkembangan Dunia Pendidikan. *Jurnal Informatika*, 3(3), 9–19. <https://doi.org/10.36987/informatika.v3i3.219>
- Tri Inayah, D., & Mahanani, C. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Membatik Teknik Jumputan. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)*, 3(2), 162–171. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol3.no2.a12704>
- Triyono, T., & Febriani, R. D. (2018). Pentingnya Pemanfaatan Teknologi Informasi Oleh Guru Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Wahana Konseling*, 1(2), 74. <https://doi.org/10.31851/juang.v1i2.2092>
- Vida, Dalimunthe, R. Z., & Nurmala, M. D. S. (2022). Pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik permainan terhadap perencanaan karier siswa. 8(1), 18–25.
- Waruwu, A. T. M., & Pakiding, H. (2023). Penggunaan Aplikasi Animasi Interaktif (ANIMAKER) Dalam Proses Pembelajaran. *Vox Dei: Jurnal Teologi Dan Pastoral*, 4(2), 197–209. <https://jurnal.sttekumene.ac.id>
- Yaqin, I. A., Hanif, M., & Sutarjo, A. J. O. (2023). Penggunaan Media Video Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Kretivitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPA. *Btida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 10(2), 109–124.
- Yuni Sugiarti, Y. S. (2013). Peranan Teknologi Internet Dalam Membangun Pendidikan Karakter Anak. *Jurnal Teknodik*, 145–154. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.97>
- Zayyadi, M., Supardi, L., & Misriyana, S. (2017). Pemanfaatan Teknologi Komputer Sebagai Media Pembelajaran Pada Guru Matematika. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Borneo*, 1(2), 25–30. <https://doi.org/10.35334/jpmb.v1i2.298>