

## Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Vectorian Giotto* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SDIT Di Kabupaten Oku Timur

Nesi Anti Andini\*, Khusnatul Amaliah, Ariyansyah

STKIP Nurul Huda, Indonesia  
[nesiaa@stkipnurulhuda.ac.id](mailto:nesiaa@stkipnurulhuda.ac.id)\*

**Abstract:** Utilization of media learning based on ICT, especially in the eyes of subjects IPA at the level of elementary school can optimize the process of learning the teaching that takes place. This is very relevant when using learning media to convey information. One of the media that can support is *Vectorian Giotto*. Research objectives This is to explain the effect of using *Vectorian Giotto* based learning media on the motivation and learning outcomes SDIT students in East OKUT. This research is quantitative with a quasi-experimental type. Population and samples were used in the study amounted to 136 students. Data collection techniques: observation, tests, and questionnaires. Data analysis techniques, descriptive statistical techniques and inferential statistical techniques. Descriptive analysis results; The mean scores of motivation and learning outcomes for grade IV were 79.26 and 93.33. results of statistical inferential by using test wilcoxon obtained value Asymp. Sig. (2-tailed) for 0000 is smaller than 0.05, means that there is the influence of the media learning based *Vectorian Giotto* with the results of learning. To see the motivation of students to use the medium of learning obtained a value of 0.000 is smaller than 0.05, which means that there is the influence of the media learning based *Vectorian Giotto* with the motivation to learn.

**Key Words:** *Vectorian giotto; motivation; learning outcomes*

**Abstrak:** Pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK khususnya di mata mata pelajaran IPA di tingkat Sekolah Dasar dapat mengoptimalkan proses pembelajaran yang berlangsung. Hal ini sangat relevan ketika menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan informasi. Salah satu media yang dapat mendukung adalah *Vectorian Giotto*. Tujuan penelitian Untuk menjelaskan pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Vectorian Giotto* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SDIT di OKUT Timur. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan tipe eksperimen semu. Populasi dan sampel yang digunakan dalam penelitian berjumlah 136 siswa. Teknik pengumpulan data: observasi, tes, dan angket. Teknik analisis data, teknik statistik deskriptif dan teknik statistik inferensial. Hasil analisis deskriptif; Rata-rata skor motivasi dan hasil belajar kelas IV adalah 79,26 dan 93,33. Hasil inferensi statistik dengan menggunakan uji wilcoxon diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 lebih kecil dari 0,05 artinya terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *Vectorian Giotto* dengan hasil belajar. Untuk melihat motivasi siswa dalam menggunakan media pembelajaran diperoleh nilai 0,000 lebih kecil dari 0,05 yang berarti terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *Vectorian Giotto* dengan motivasi belajar.

**Kata kunci:** *Vectorian giotto; motivasi; hasil belajar*

### Pendahuluan

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting untuk menyampaikan dan memperjelas penyajian pembelajaran dan memungkinkan proses belajar mengajar lebih bervariasi dan bergairah. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sukiman (Sukiman, 2012), menyatakan bahwa media pembelajaran dapat mempermudah penyajian pesan dan

informasi terhadap peserta didik sehingga dapat memperlancar, meningkatkan proses belajar mengajar dan hasil belajar. Dalam proses belajar dan pembelajaran guru harus pintar dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan (Erlin. K Tobamba, Eko Siswono, 2019). Pemilihan media pembelajaran yang baik harus menjadi perhatian seorang tenaga pendidik dalam hal ini adalah guru yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa (C. F. Tsai, Y. F. Hsu, 2009).

Peran serta fungsi media pembelajaran perlu adanya upaya untuk mengoptimalkan pemanfaatan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) khususnya dalam mata pelajaran IPA pada jenjang SD/MI. TIK masih kurang dimanfaatkan oleh guru dalam melakukan kegiatan belajar dan mengajar, sehingga belajar dan pembelajaran dilakukan dengan cara konvensional. memanfaatkan media pembelajaran berbasis TIK memberikan keuntungan yaitu sebagai alat penampikan pesan berupa media gambar, film, suara yang dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan Warsita, pada masa kini komputer memberikan pengaruh yang kuat terhadap pembelajaran, media pembelajaran berfungsi sangat penting dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan mutu pendidikan (Warsita, 2008).

Salah satu media TIK yang mampu mendukung untuk pembuatan animasi, gambar, teks, suara yaitu *Vectorian Giotto*. *Vectorian Giotto* merupakan *freeware* yang digunakan untuk membuat animasi *flash* (Erna Ambar W, n.d.). *Vectorian Giotto* mirip dengan software animasi dapat digunakan untuk membuat suatu animasi baik itu yang simpel ataupun animasi yang kompleks. Penyajian pelajaran yang komunikatif dan menarik merupakan salah satu untuk menarik motivasi siswa (Gustina et al., 2016)

IPA merupakan mata pelajaran yang melatih keterampilan siswa untuk berfikir kreatif dan kritis dalam mengembangkan daya cipta minat siswa serta secara dini terhadap lingkungannya (Astuti, 2016). Motivasi yang ada selama pembelajaran dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar. Hasil belajar merupakan gambaran tentang tingkat penguasaan siswa terhadap materi, yang diukur dengan instrumen penilaian tertentu. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Vectorian Giotto* sangat berperan penting terhadap pencapaian hasil yang diharapkan dan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk menjelaskan tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Vectorian Giotto* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SDIT di OKU Timur.

Penelitian Galuh Kartikasari, berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas V MI Miftahul Huda Pandantoyo 2016 (Kartikasari, 2016). Memiliki persamaan dalam penelitian ini yaitu motivasi dan hasil belajar. Sedangkan perbedaannya adalah Tentang Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Sedangkan Peneliti Tentang Media Pembelajaran Berbasis *Vectorian Giotto*.

Hurri, Pengaruh Multimedia Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Sekolah Dasar. 2018 (Nurindah et al., 2018), persamaan dalam penelitian ini yaitu motivasi dan hasil belajar, sedangkan perbedaannya adalah Peneliti Tentang Media Pembelajaran Berbasis *Vectorian Giotto*.

Sholikhul Anwar, Moh. Badiul Anis, Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash Profesional Pada Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang (Sholikhul Anwar, n.d.). persamaannya dalam penelitian ini adalah media pembelajaran, perbedaannya adalah Meneliti Tentang Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Profesional Sedangkan Peneliti Tentang Media Pembelajaran Berbasis *Vectorian Giotto*.

Handhika, Media Pembelajaran Im3 Ditinjau Dari Motivasi Belajar. JPPI 1 (2) (2012) 109-114 (J. Handhika, n.d.). persamaannya meneliti tentang motivasi, sedangkan perbedaannya adalah Meneliti Tentang Media Pembelajaran Im3 Sedangkan Peneliti Tentang Media Pembelajaran Berbasis *Vectorian Giotto*

Berdasarkan hasil temuan diatas, terdapat perbedaan mendasar pada kajiannya. Dalam kajian penelitian oleh beberapa tokoh tentang media pembelajaran TIK, (1) Galuh Kartikasari, (2) (3) Hurri, Sholikhul Anwar, Moh. Badiul Anis, (4) Handhika, (5) Lovandri Dwanda Putra. Mereka meneliti media pembelajaran berbasis (1) multimedia, (3) Adobe Flash, (4) Im3. Sedangkan peneliti disini, akan melakukan penelitian dengan media pembelajaran berbasis *vectorian giotto*.

## Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen (*quasi-experimental research*). Desain eksperimen yang digunakan adalah *non equivalent control group design*. Pada desain ini menggunakan dua kelompok, satu kelompok dikenai perlakuan eksperimen, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Vectorian Giotto* dan satu kelompok lagi sebagai kelompok kontrol.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SDIT Kab. OKU Timur. Dalam hal ini peneliti menggunakan tehnik pengambilan sampel *Cluster Sampling*. Kelas yang dipilih dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDIT Maryam Muraithu, SDIT Mutiara Qalbu, SDIT Qurrata A Yun, SDIT Al Hikmah, dan SDIT At-Taqwa Gumawang.

Teknik Pengumpulan Data dalam penelitian ini meliputi: (1) Menggunakan metode Observasi guna untuk mengamati dan mencatat secara sistematis tentang siswa kelas IV SDIT Maryam Muraithu, SDIT Mutiara Qalbu, SDIT Qurrata A Yun, SDIT Al Hikmah, dan SDIT At-Taqwa Gumawang. (2) Test, dalam penelitian ini tes ditujukan kepada siswa setelah diberikan *media pembelajaran berbasis Vectorian Giotto*. (3) Angket (kuesioner), Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah motivasi siswa kelas IV SDIT Maryam Muraithu, SDIT Mutiara Qalbu, SDIT Qurrata A Yun, SDIT Al Hikmah, dan SDIT At-Taqwa Gumawang. Teknik analisis data, ada beberapa tahapan: (1) analisis tahap awal: (a) Validasi, (b) Reliabilitas. (2) Uji Lanjut: (a) Analisis statistik deskriptif, (b) Analisis statistik inferensial.

## Hasil dan Pembahasan

Data yang sudah didapat dianalisis dengan statistik deskriptif dan statistik inferensial Hasil analisis deskriptif menunjukkan nilai rata-rata dan hasil belajar untuk siswa kelas IV masing-masing 79,26 dan 93,33. Uji normalitas, didapat output nilai sig. pada Shapiro wilk baik pretest maupun posttest adalah 0.000 kurang dari 0.05 maka data tidak berdistribusi normal.

Data tidak normal maka uji analisis data menggunakan uji wilcoxon karena sampelnya berpasangan.

Dasar pengambilan keputusan uji menggunakan wilcoxon: Jika nilai Asump.sig. (2-tailed)  $< 0.05$  maka hipotesis yang menyatakan ada pengaruh media pembelajaran *Vectorian Giotto* terhadap hasil belajar diterima dan apabila Asymp. Sig. (2tailed)  $> 0.05$  maka hipotesis yang berbunyi ada pengaruh ditolak.

Hasil output tersebut diketahui nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 yang artinya ada pengaruh antara media pembelajaran *Vectorian Giotto* dengan hasil belajar.

1. Melihat pengaruh media pembelajaran *Vectorian Giotto* terhadap motivasi
2. hasil posttest media pembelajaran *Vectorian Giotto* dengan angket motivasi

Uji linier sederhana dari hasil output tersebut diketahui nilai Sig. sebesar 0.000 yang artinya terdapat pengaruh antara media pembelajaran berbasis *Vectorian Giotto* dengan motivasi belajar.

Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwasanya: data dianalisis dengan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil yang diperoleh dari analisis deskriptif menunjukkan nilai rata-rata motivasi dan hasil belajar untuk kelas IV masing-masing adalah 79,26 dan 93,33. Berdasarkan hasil statistik inferensial dengan menggunakan uji wilcoxon didapat nilai asymp.sig. (2-tailed) sebesar 0.0000 lebih kecil dari 0,05. Artinya hipotesis diterima, terdapat pengaruh antara media pembelajaran berbasis *Vectorian Giotto* dengan hasil belajar. Untuk melihat motivasi siswa dengan menggunakan media pembelajaran didapat nilai sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis diterima, terdapat pengaruh antara media pembelajaran berbasis *Vectorian Giotto* dengan motivasi belajar.

Uji Wilcoxon di dapat nilai asymp sig (2-tailed) sebesar 0.000 lebih kecil dari 0.05. Artinya hipotesis diterima: ada pengaruh antara media pembelajaran berbasis *Vectorian Giotto* dengan hasil belajar. Media pembelajaran berbasis multimedia dalam penelitian ini menggunakan *Vectorian Giotto* sangat efektif untuk meningkatkan hasil maupun prestasi belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Series (Series C, 2017), media pembelajaran dengan multimedia merupakan media yang efektif untuk meningkatkan prestasi kemampuan skill.

Pendapat lain (Necdet Incedayi, 2018), proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran sangat penting, media membantu guru untuk menyampaikan materi kepada siswa. Kualitas multimedia sangat penting, dengan variasi yang banyak bisa terdapat kemungkinan terjadi kesalahan pengiriman yang tidak sengaja.penggunaan media yang tepat membantu penyampaian informasi yang dibutuhkan oleh siswa.

Media pembelajaran sebagai sumber belajar, yang artinya sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan lain-lain (Steffi Adam, S.Kom. & Muhammad Taufik Syastra, S.Kom., 2015). Pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan untuk belajar serta motivasi belajar.

Hasil Uji untuk motivasi siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Vectorian Giotto* didapat nilai sebesar 0.000 lebih kecil dari 0.05 yang artinya hipotesis diterima: Terdapat pengaruh antara media pembelajaran berbasis *Vectorian Giotto* terhadap motivasi belajar. Dalam pembelajaran guru menjadi fasilitator, guru harus membangkitkan

motivasi belajar siswa, cara guru dalam mengajar juga berpengaruh. Ketika seorang guru menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran kemungkinan besar peserta didik akan termotivasi dalam pembelajaran (Francis, 2017).

Pada proses belajar dan mengajar harus ada kerjasama agar terjadi interaksi antara guru dan siswa, Interaksi antara siswa dengan sumber belajar, maupun antar siswa. Melalui interaksi tersebut siswa dapat termotivasi dan membangun pengetahuan secara aktif untuk mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran (Made Pidarta, 2011). Tujuan adanya media pembelajaran yaitu agar siswa termotivasi untuk memahami pelajaran bila media yang digunakan sesuai sehingga akan meningkatkan proses belajar (Susi Andriani, 2016).

## Kesimpulan

Uji wilcoxon didapat nilai asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 lebih kecil dari 0,05. Artinya hipotesis diterima, terdapat pengaruh antara media pembelajaran berbasis *Vectorian Giotto* dengan hasil belajar. Untuk melihat motivasi siswa dengan menggunakan media pembelajaran didapat nilai sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 yang artinya hipotesis juga diterima, terdapat pengaruh antara media pembelajaran berbasis *Vectorian Giotto* dengan motivasi belajar. Penggunaan media pembelajaran berbantuan *Vectorian Giotto* memiliki pengaruh pada motivasi serta hasil belajar siswa yang ada di SDIT di kab. OKU Timur.

## Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kemenristekdikti yang telah mendanai penelitian ini melalui hibah pendanaan tahun 2020 dengan nomor kontrak 817/SP2H/LT/MOMO/LL2/2020

## Daftar Rujukan

- Astuti Lili. (2016). *Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran IPA Purwokerto Selatan Kabupaten Banyu Mas* Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
- C. F. Tsai, Y. F. Hsu, C. Y. L. and W. Y. L. (2009). *Intrusion Detection by Machine Learning: A Review,* "Expert Systems with Applications. International Journal of Intelligence Science, 36(10). <https://doi.org/10.1016/j.eswa.2009.05.029>
- Erlin. K Tobamba, Eko Siswono, K. K. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Taman Cendekia*, 3(2). <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/tamancendekia/article/view/5210/2848>
- Erna Ambar W. (n.d.). *Tutorial Animasi Flash menggunakan Vectorian Giotto*. [www.IndonesiaDokumen.Com](http://www.IndonesiaDokumen.Com). Retrieved August 5, 2018, from <https://dokumen.tips/education/tutorial-animasi-flash-menggunakan-vectorian-giotto.html>
- Francis, J. (2017). *The Effects Of Technology On Student Motivation And Engagement In Classroom-Based Learning*.

<https://dune.une.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1120&context=theses&httpsredir=1&referer=>

- Gustina, Abu, S. H. N., & Hamsyah, E. F. (2016). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VII SMPN 18 Makassar Studi pada Materi Pokok Asam, Basa dan Garam*. *Jurnal Chemica*, 17(2), 12–18.
- J. Handhika. (n.d.). *Efektivitas Media Pembelajaran Im3 Ditinjau Dari Motivasi Belajar*. *JPI*, 1(Vol 1, No 2 (2012)). <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpii/article/view/2127>
- Kartikasari, G. (2016). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusiastudi Eksperimen Pada Siswa Kelas V Mi Miftahul Huda Pandantoyo*. *Dinamika Penelitian*, 16(Vol. 16, No. 1, Juli 2016), 59–77. <http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/dinamika/article/view/139/114>
- Made Pidarta. (2011). *Manajemen Pendidikan Indonesia*. Rineka Cipta.
- Necdet Incedayi. (2018). *The Impact of Using Multimedia Technologies on Students Academic Achievement in the Bakirköy Final College*. *International Journal of Humanities Social Sciences and Education (IJHSSE)*, 5(1), 40–47. <https://www.arcjournals.org/pdfs/ijhsse/v5-i1/7.pdf>
- Nurindah, R., Nurochmah, A., & Hurri, I. (2018). *Pengaruh Multimedia Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Sekolah Dasar*. *Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan*, 3(Volume 3, Nomor 1, Tahun 2018), 43–48. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26740/jdmp.v3n1.p43-48>
- Series C. (2017). *The Influence of Interactive Multimedia Technology to Enhance Achievement Students on Practice Skills in Mechanical Technology*. *IOP Conf. Series: Journal of Physics: Conf. Series* 953 (2018) 012104. <https://doi.org/doi:10.1088/1742-6596/953/1/012104>
- Sholikhul Anwar, M. B. A. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash Profesional pada Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(Vol 3 No 1 (2020)), 1–20. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21043/jpm.v3i1.6940>
- Steffi Adam, S.Kom., M. M., & Muhammad Taufik Syastra, S.Kom., M. S. (2015). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam*. *CBIS Journa*, 3(2), 78–90.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. *Pedagogia*.
- Susi Andriani. (2016). *Pengaruh Motivasi Belajar Dan Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Di Sdn Mayangan 6 Kota Probolinggo*. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 10(1), 101–118. <file:///C:/Users/Adiva Rahma Almahyra/Downloads/1710-Article Text-2609-1-10-20170509.pdf>
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan Dan Aplikasinya*. RINEKA CIPTA : Jakarta.