

Pemanfaatan Aplikasi IbisPaint Pada Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMKN 2 Banjarmasin

Muhammad Syahrul Huda¹, Agus Hadi Utama², Agus Salim³

Universitas Lambung Mangkurat

Banjarmasin, Indonesia

yugogon007@gmail.com, agus.utama@ulm.ac.id, agus.salim@ulm.ac.id

Article History

Received: 18 April 2025, Accepted: 23 April 2025, Published: 23 April 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah penggunaan aplikasi IbisPaint dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI Animasi di SMKN 2 Banjarmasin. Jenis penelitian ini merupakan desain eksperimen dengan melakukan pelaksanaan pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran animasi 2 dimensi saat sebelum menggunakan IbisPaint sebesar 59,27, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran animasi 2 dimensi saat sesudah menggunakan IbisPaint sebesar 71,82. Berdasarkan hasil analisis statistik uji-T dengan menggunakan program SPSS. Diperoleh hasil yang ditunjukkan pada pengolahan data, dapat dilihat pada kolom posttest diperoleh hasil 12,14 yang lebih besar dari 3,22 ($t_{hitung} > t_{tabel}$). Berdasarkan hasil analisis statistik uji-T, maka dapat disimpulkan bahwa setelah menggunakan IbisPaint, rata-rata nilai hasil belajar siswa meningkat secara signifikan. Hal ini berarti, penggunaan IbisPaint memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Animasi 2 Dimensi di SMKN 2 Banjarmasin.

Kata Kunci: *Pemanfaatan; IbisPaint; Animasi; Hasil Belajar.*

Abstract

This study aims to see whether the use of the IbisPaint application can improve the learning outcomes of class XI Animation students at SMKN 2 Banjarmasin. This type of research is an experimental design by conducting a pre-test and post-test. The results showed that the average value of student learning outcomes in the 2-dimensional animation subject before using IbisPaint was 59.27, while the average value of student learning outcomes in the 2-dimensional animation subject after using IbisPaint was 71.82. Based on the results of the T-test statistical analysis using the SPSS program. The results obtained were shown in data processing, it can be seen in the posttest column that the results obtained were 12.14 which was greater than 3.22 ($t_{count} > t_{table}$). Based on the results of the T-test statistical analysis, it can be concluded that after using IbisPaint, the average value of student learning outcomes increased significantly. This means that the use of IbisPaint has a positive impact on student learning outcomes in the 2-Dimensional Animation subject at SMKN 2 Banjarmasin.

Keyword: *Utilization; IbisPaint; Animation; Learning Results.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kemajuan bangsa, karena pendidikan berperan sangat penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia sebagai penerus suatu bangsa. Pendidikan yang tertuang dalam UUD Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 menerangkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (UUD RI, Sistem Pendidikan Nasional, No 20, 2003). Perkembangan teknologi informasi mendorong perubahan yang besar di berbagai aspek kehidupan. Dalam ranah pembelajaran di sekolah, terjadi perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan dimana perkembangan pesat di bidang teknologi informasi tersebut, mempercepat aliran ilmu pengetahuan yang menembus batas-batas dimensi ruang, birokrasi, kemapanan dan waktu (Wandah Wibawanto, S.Sn. M.Ds dkk. 2017). Teknologi sekarang sudah membuat informasi bisa didapat dan di akses secara cepat oleh pengguna dari berbagai kalangan maupun berbagai umur dan ini berpengaruh pada kebiasaan budaya yang dikelola selama ini.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di satu pihak serta kemajuan dan perkembangan yang dialami masyarakat serta aspirasi nasional dalam kemajuan dan perkembangan yang dialami masyarakat serta aspirasi nasional dalam kemajuan bangsa dan umat manusia di lain pihak, membawa konsekuensi serta persyaratan yang semakin berat dan kompleks bagi pelaksana sektor pendidikan pada umumnya dan guru khususnya (Rusman, 2016: 21). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di satu pihak serta kemajuan dan perkembangan yang dialami masyarakat serta aspirasi nasional dalam kemajuan dan perkembangan yang dialami masyarakat serta aspirasi nasional dalam kemajuan bangsa dan umat manusia di lain pihak, membawa konsekuensi serta persyaratan yang semakin berat dan kompleks bagi pelaksana sektor pendidikan pada umumnya dan guru khususnya (Rusman, 2016: 21).

Pada suatu proses pembelajaran, unsur-unsur yang paling utama ialah metode mengajar dan media pembelajaran. Suatu metode mengajar tentunya mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai dengan peserta didik, meski masih banyak aspek yang harus diperhatikan dalam memilih media, diantaranya yaitu tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan dari peserta didik setelah pembelajaran berlangsung dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik peserta didik. Sekarang Penelitian tentang teknologi informasi dilakukan dalam upaya untuk mengembangkan ilmu pengetahuan supaya mendapatkan temuan-temuan baru di bidang teknologi informasi lalu diterapkan dalam proses belajar mengajar. Media belajar mempunyai peran yang penting, karena merupakan sarana yang dapat membantu proses pembelajaran karena berkaitan dengan berbagaimacam indera seperti indera pendengaran dan penglihatan. Media pembelajaran yang bagus dapat mempercepat proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien dalam suasana yang kondusif, sehingga dapat membuat pemahaman peserta didik lebih cepat. Dengan adanya media pembelajaran maka tradisi lisan dan tulisan dalam proses pembelajaran dapat diperkaya dengan berbagai media pengajaran.

Berdasarkan Pengamatan yang telah dilakukan peneliti di SMKN 2 Banjarmasin, pada pembelajaran mata pelajaran animasi 2 dimensi diketahui bahwa guru menggunakan aplikasi photoshop untuk menunjang pembelajaran berupa praktek, para siswa diajarkan dalam pengoperasian aplikasi tersebut. Disisi lain, agar bisa menggunakan aplikasi tersebut perlu adanya sarana yang memadai, seperti laptop. Nah sedangkan seperti yang diketahui bahwa para siswa masih kesulitan dalam pengoperasian aplikasi tersebut, serta alasan lainnya bahwa kebanyakan siswa tidak mempunyai sarana yang memadai (Pahlevi, R. R., Fatimah, F., & Utama, A. H., 2022). Berdasarkan penjelasan sebelumnya, muncul beberapa gejala yang dialami oleh para siswa dimana mereka sedikit kesulitan untuk belajar mandiri dan kesulitan dalam proses mengerjakan tugas dikarenakan sarana

yang tidak memadai, hal ini juga menurunkan hasil belajar para siswa pada mata pelajaran animasi 2 dimensi yang tidak memenuhi standar nilai KKM (Kriteria Ketuntasan minimal).

Permasalahan lainnya yang ditemukan ialah guru hanya mengajarkan dengan menggunakan aplikasi phothoshop yang mana masih sulit dipahami oleh para siswa dikarenakan tools nya yang banyak dan rumit, membuat siswa kesulitan memahami cara menggunakan aplikasi yang digunakan dan membuat siswa cepat bosan saat praktek pembelajaran animasi 2 dimensi berlangsung. Pelaksanaan praktek pembelajaran yang jarang diawasi oleh guru membuat siswa jaman sekarang sulit fokus dalam mengerjakan tugas yang sudah diberikan.

Pada sisi lain, para guru disekolah hanya bisa memberikan materi berdasarkan penggunaan aplikasi yang sudah ditentukan oleh kurikulum sekolah saja dan jarang menggunakan aplikasi lain dalam pembelajaran, yang membuat guru sedikit kesulitan dalam menyampaikan materi sesuai dengan prasarana yang dimiliki para siswa. Selain itu ada juga siswa lulusan jurusan animasi yang masih kebingungan dalam mengaplikasikan ilmu mereka di dunia kerja atau pada bidang lainnya, padahal banyak sekarang yang membutuhkan animator dan ilustrator muda diberbagai bidang, di masa berkembangnya teknologi digital sekarang, terutama animasi dan terdapat peluang sukses di bidang animasi. Solusi yang ingin peneliti lakukan ialah memberikan suatu aplikasi yang mana bisa diakses oleh para siswa dan dengan aplikasi tersebut siswa juga bisa mencari berbagai referensi yang bisa membantu mereka pada mata pelajaran Animasi 2 dimensi, agar mereka bisa fokus dalam meningkatkan kemampuan mereka dan memberikan tempat untuk mereka bisa membagikan pengetahuan mereka kepada sesama pembuat animasi agar bisa saling bertukar pikiran dan berkembang bersama di bidang yang sama, karna selama ada komunitas yang baik para siswa juga bisa berkembang dengan baik juga, disini peneliti memberikan solusi berupa aplikasi IbisPaint. IbisPaint adalah aplikasi menggambar sosial di mana konsep tersebut menjadi hidup melalui smartphone, tablet dan perangkat lainnya IbisPaint menghadirkan bermacam-macam fitur, yang sebagian besar biasanya hanya tersedia di aplikasi menggambar desktop. Selain IbisPaint, yang kamu butuhkan untuk menggambar ilustrasi dan manga hanyalah imajinasimu. Kamu bisa mengunduh karya seni yang dibagikan, sekaligus mempelajari teknik menggambar. Para siswa juga bisa membuat akun IbisPaint mereka masing masing melalui website "ibispaint.com" atau juga bisa menggunakan akun Twitter atau Facebook untuk masuk.

Pemanfaatan Aplikasi IbisPaint diharapkan bisa menambah pengalaman baru bagi siswa SMKN 2 Banjarmasin pada materi Animasi 2 dimensi dimana dengan aplikasi IbisPaint ini bisa meningkatkan hasil belajar para siswa pada pembelajaran Animasi 2 dimensi dan juga mereka bisa mengasah kemampuan mereka dalam meningkatkan kreatifitas siswa dengan berkarya dan saling berkolaborasi dengan sesama pengguna IbisPaint, para siswa juga bisa menambah wawasan mereka dalam memanfaatkan ilmu animasi 2 dimensi untuk berbagai hal termasuk dalam dunia kerja maupun intertaimen. Untuk karakteristik media yang terdapat pada Aplikasi IbisPaint berupa Audio Visual, karna pada aplikasi IbisPaint disediakan berbagai video hasil karya pengguna IbisPaint lainnya dan bisa kita lihat melalui aplikasi IbisPaint. Menurut Dhiki, Y. Y., & Suryani, L. (2020) media audio visual adalah "media yang melibatkan indra pendengaran dan pengelihatn sekaligus dalam satu proses. Sifat pesan yang disalurkan dapat berupa pesan verbal dan non-verbal yang terlihat layaknya media visual, juga pesan verbal dan non-verbal yang terdengar layaknya media audio".

Jadi media audio visual memiliki unsur suara dan gambar yang bisa ditampilkan dalam media film atau video, media audio visual bisa berperan aktif dalam pembelajaran animasi 2 dimensi, terutama dalam penyampaian materi dan memperjelas proses pembuatan animasi 2 dimensi yang disampaikan oleh guru. Sesuai judul penelitian yaitu "Pemanfaatan Aplikasi IbisPaint Pada Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMKN 2 Banjarmasin" peneliti memanfaatkan aplikasi IbisPaint ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar

para siswa dan memberikan sarana aplikasi yang menyediakan tutorial dan komunitas yang baik bagi para siswa, diharapkan juga siswa dapat terus mengembangkan kemampuan mereka secara mandiri, serta mampu mengaplikasikan nya ke dunia kerja atau bidang lain di masyarakat..

METODE

Pendekatan yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, Jenis penelitian ini bersifat Kuantitatif (eksperimen). Jenis Penelitian Eksperimen yang digunakan oleh peneliti disini adalah jenis Pra-Eksperimen Designs (nondesigns) dengan bentuk One- Group Pretest-Posttest Design. Penelitian ini dilaksanakan di SMKN Banjarmasin yang beralamatkan di Jl. Brigjen H. Hasan Basry RT.43 No.6 Banjarmasin. Waktu Pelaksanaan penelitian kurang lebih 8 Minggu.

Populasi dalam penelitian ini adalah para siswa jurusan Animasi Kelas XI A berjumlah 34 dan jurusan Animasi kelas XI B berjumlah 32 siswa, untuk mendapatkan hasil data yang lebih baik maka yang dipilih adalah kedua kelas tersebut yang mana total jumlah siswa dari kedua kelas tersebut ialah ada 66 siswa, jadi total sampel data dalam penelitian ini sebanyak 66 siswa. Dalam memperoleh data maka peneliti menggunakan beberapa teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu observasi, wawancara dan tes hasil belajar. Teknik analisis yang dilakukan yaitu analisis statistik deskriptif untuk pengolahan data dan analisis paired sample T-test untuk menentukan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran animasi 2 dimensi akan menggunakan Uji-t dengan bantuan SPSS, serta dengan uji hipotesis.

HASIL PENELITIAN

Peneliti menggunakan suatu model pembelajaran yang bisa digunakan dalam melakukan penelitian kali ini, model pembelajaran yang digunakan ialah model pembelajaran ASSURE yang mana peneliti menerapkan beberapa tahapan yang bisa digunakan dan dengan menggunakan tahapan ini penelitian yang dilakukan bisa berjalan dengan baik, adapun tahapan yang dilaksanakan yaitu:

1. Analyze Learner

Dalam tahapan pertama ini dimulai dengan menganalisis para siswa yang ada pada kelas XI A dan XI B jurusan Animasi, yang diawali dengan melakukan wawancara tidak terstruktur kepada wali kelas untuk mengetahui kemampuan dan pemahaman peserta didik tentang materi menganalisis bentuk dan menggambar suatu objek pada mata pelajaran animasi 2 dimensi, adapun hasil yang didapat dari wawancara dari wali kelas ialah:

- a. Pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional menggunakan proyektor dan guru menjelaskan materi pelajaran berdasarkan Modul Pembelajaran Animasi 2 Dimensi yang sudah disediakan oleh pihak sekolah, dalam sesi pembelajaran ini para siswa memperhatikan materi yang dijelaskan guru, mencatat berbagai macam hal yang penting pada buku mereka masing masing, kemudian guru juga menampilkan video tentang proses pembuatan bentuk dan objek untuk jadi background pada animasi 2D.
- b. Media yang digunakan para siswa ialah berupa laptop dari pihak sekolah yang bisa dipinjam oleh para siswa.
- c. Siswa yang menggunakan perangkat di sekolah masih agak kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi yang disediakan.
- d. Sebagian besar siswa masih banyak yang mendapatkan nilai dibawah nilai standar.
- e. Aplikasi yang sekiranya bisa mempermudah proses belajar siswa bisa diterapkan pada para siswa, karena bisa meningkatkan hasil belajar para siswa.

Setelah dilakukan analisis dengan melakukan wawancara dan beberapa pertanyaan kepada wali kelas dan para siswa, diketahui bahwa terdapat beberapa siswa yang sudah pernah menggunakan aplikasi Ibispaint, namun sebagian besar siswa belum pernah menggunakan aplikasi ibispaint, maka dari hasil wawancara yang didapat, peneliti berkonsultasi kepada wali kelas XI A dan B untuk

mengatur jadwal proses penelitian atau treatment yang akan dilakukan peneliti, agar tidak mengganggu jam pelajaran yang lain di sekolah, agar pelaksanaan penelitian bisa berjalan dengan kondusif.

2. *State Standards and Objectives*

Tujuan yang diinginkan dari penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar para siswa kelas XI A dan B jurusan animasi, maka dari itu peneliti membutuhkan modul pembelajaran yang digunakan oleh pihak sekoah, guna sebagai pedoman bagi peneliti dalam menyusun metode dan merancang bagaimana proses treatment yang akan dilaksanakan didalam kelas nantinya dan keterangan dari modul ini bisa dilihat pada Lampiran, dari modul yang sudah ditetapkan oleh pihak sekolah, maka diputuskan kompetensi yang di ambil oleh peneliti ialah "animasi 2 dimensi" dan pembelajaran yang dilakukan akan memanfaatkan aplikasi yang sudah di ajukan oleh peneliti yaitu aplikasi Ibispaint yang nantinya bisa meningkatkan hasil belajar para siswa

3. *Select Strategies, Technology, Media, and Materials*

Peneliti melakukan perencanaan yang melibatkan wali kelas XI A dan B, dalam menentukan strategi pembelajaran, sarana yang digunakan, media dan materi yang akan dibawa oleh peneliti nanti dan semua proses tersebut di bagi menjadi beberapa bagian, yaitu :

a. Memilih Strategi

Strategi yang akan digunakan oleh peneliti ialah melakukan beberapa kegiatan di depan kelas, selama beberapa kali pertemuan, yang diawali dengan pertemuan pertama, peneliti melakukan kegiatan eksperimen atau yang bisa disebut pretest, dengan memberikan tugas preaktek, dengan perintah menggambar beberapa objek yang nantinya bisa digunakan pada latar belakang pada pembuatan animasi 2 dimensi dengan perangkat yang sudah disediakan oleh pihak sekolah, untuk mengetahui tingkat hasil belajar para siswa kelas XI A dan B pada materi tersebut (Gusvita, E., Mansur, H., & Utama, A. H., 2022).

Setelah mendapatkan hasil nilai dari pretest, kegiatan pada beberapa pertemuan selanjutnya peneliti melakukan treatment kepada kelas XI A dan B, dengan memanfaatkan aplikasi ibispaint, peneliti melakukan presentasi di depan kelas, kemudian memberikan tugas kepada para siswa, treatment dimulai dengan melakukan interaksi kepada para siswa dengan menanyakan pemahaman mereka dengan materi yang sudah mereka pelajari, setelah diketahui sampai mana pemahaman para siswa, lalu peneliti akan memperkenalkan kepada para siswa tentang aplikasi Ibispaint dan melakukan presentasi di depan kelas, memberikan tata cara menginstal aplikasi Ibispaint pada perangkat android mereka masing masing, kemudian memberikan tugas sederhana pada setiap pertemuan, seperti menggambar beberapa objek sederhana dan menganalisis bentuk dasarnya. Setelah dilakukannya beberapa kali treatment pada beberapa pertemuan, peneliti pun melakukan uji hasil belajar sekali lagi atau yang bisa disebut posttest, yang mana tugas yang diberikan sama dengan pretest, hal ini dilakukan agar peneliti bisa mengetahui apakah para siswa yang sudah melakukan treatment, mengalami peningkatan pada hasil belajar para siswa.

b. Memilih Teknologi dan Media Pembelajaran Saat Melakukan *Treatment*

Peneliti kali ini menggunakan beberapa perangkat dalam melakukan treatment, diantaranya yaitu menggunakan proyektor, laptop dan perangkat android, guna menyesuaikan dengan metode pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti di depan kelas, sedangkan para siswa menggunakan perangkat android mereka, para siswa diperintahkan bisa menginstal aplikasi Ibispaint pada perangkat android masing-masing.

c. Memilih Materi

Materi yang dipilih oleh peneliti adalah materi tentang "Animasi 2 dimensi" menggambar bentuk dan pola, yang terdapat pada modul yang sudah digunakan oleh pihak sekolah, peneliti

kemudian menggunakan materi tersebut sebagai acuan dalam membuat tugas untuk pretest dan posttest yang dilaksanakan selama penelitian berlangsung.

4. *Utilize Technology, Media and Materials*

Pada pelaksanaan treatment peneliti menjelaskan kepada para siswa terkait pemanfaatan aplikasi ibispaint yang nantinya akan digunakan, dengan menggunakan proyektor dan laptop, agar peneliti bisa mempraktekan secara langsung bagaimana pengoperasian aplikasi Ibispaint di depan kelas. Pelaksanaan ini bisa meningkatkan wawasan para siswa dalam mengoperasikan aplikasi Ibispaint. Adapun hal yang dilakukan para siswa dalam pelaksanaan treatment ialah, pertama tama mempelajari penggunaan aplikasi Ibispaint, mulai dari menginstal aplikasi Ibispaint yang ada di playstore pada perangkat android mereka, lalu menjalankan aplikasi ibispaint.

Membuka project baru dengan menekan gambar kuas yang bertuliskan “galeri saya”, menekan tanda “+” yang ada di pojok kiri bawah, dan memilih ukuran kanvas yang ingin digunakan, maka akan muncul tampilan putih kosong yang siap untuk digambar oleh para siswa.

5. *Require Learner Participation*

Treatment yang dilakukan peneliti menggunakan metode presentasi di depan kelas yang mana pembelajaran dimulai dengan menyapa para murid dan memulai pembelajaran dengan mengabsen siswa satu persatu, kemudian peneliti memberikan pertanyaan apakah para siswa pernah menggunakan aplikasi Ibispaint sebelumnya, setelah itu guru meminta para siswa untuk mempersiapkan perangkat android mereka masing masing, lalu meminta mereka untuk menginstal aplikasi Ibispaint, kemudian siswa diberi penjelasan tentang tools dan fitur yang ada pada ibispaint, yang mana diharapkan para siswa bisa mengetahui cara menggunakan aplikasi Ibispaint secara mendasar.

Adapun yang dijelaskan adalah posisi tools yang bisa digunakan dan kegunaannya, yang mana terdapat tool Kuas, bentuk kuas, pengaturan ketebalan dan kekuatan dari kuas, pengaturan layer dan fungsi pengganti jenis kuas, yang letaknya terdapat pada bagian bawah. Terdapat juga tools bantuan berupa tombol *undo* (batalkan) \ *redo* (ulangi), penggaris, penggaris simetri, jendela referensi, seleksi kepadatan, alat menggambar pola dan material yang disediakan Ibispaint, terdapat pada bagian atas. Bisa dilihat pada tampilan gambar berikut:

Dengan menggunakan Ibispaint para siswa bisa lebih fleksibel dalam berlatih menggambar animasi 2 dimensi maupun mencari inspirasi, karena dalam aplikasi ibispaint terdapat berbagai macam tools dan tutorial bagaimana cara menggambar dari seluruh ilustrator pengguna Ibispaint yang ada di dunia, dengan begitu celah untuk berkembang para siswa makin luas, tentunya dengan bimbingan dari peneliti.

6. *Evaluate*

Penelitian kali ini menggunakan metode eksperimen yang dilakukan kepada satu kelompok atau satu kelas yaitu pada Kelas XI A dan B jurusan Animasi, yang mana peneliti mengumpulkan data yang diperlukan dengan instrument pretest dan posttest dari para siswa yang mengerjakan tugas disaat sebelum menggunakan aplikasi ibispaint, dengan sesudah menggunakan aplikasi ibispaint dan dilihat apakah mengalami peningkatan hasil belajar (Arisandi, P., Ratumbusang, M. F. N. G., & Utama, A. H., 2022).

Hasil data yang didapat kemudian diolah dengan menggunakan aplikasi SPSS yang mana dapat menghitung hasil rata rata para siswa dari hasil pretest dan posttest, kemudian setelah hasilnya perhitungan selesai, dari hasil data menunjukkan adanya perubahan hasil belajar yang terjadi kepada nilai para siswa kelas XI Animasi, yang mana setelah mereka mendapatkan Treatment dalam menggunakan aplikasi Ibispaint saat mengerjakan tugas yang diberikan dari hasil pretest dan posttest,

terlihat peningkatan yang pada awalnya silai rata- rata pretest yaitu 59,27, sedangkan nilai rata-rata para siswa pada saat posttest yaitu 71,82.

Dapat dilihat dari selisih pada nilai yang didapat oleh siswa dari pretest dan posttest sebanyak 12,54, Maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi Ibispaint pada mata pelajaran Animasi 2 dimensi pada kelas XI jurusan animasi, memberikan perubahan pada hasil belajar siswa.

7. Uji Hipotesis

Hasil yang sudah didapat pada tabel diatas yang sudah di analisis, kemudian dilakukan pengujian hipotesis dengan data uji t yang sudah didapat, kemudia disimpulkan dengan hasil pretes ($M= 59,27$, $SD = 11,72$) dengan hasil posttest ($M= 71,82$, $SD = 13,51$), dengan $t(65) = 12,14$, $p = 0.000$, $d = 3,22$, dapat dilihat pada kolom posttest diperoleh hasil 12,14 yang lebih besar dari 3,22 ($t_{hitung} > t_{tabel}$). Dengan hasil hipotesis yang ada, maka bisa disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan pernyataan ini menegaskan sekali lagi kalau pemanfaatan aplikasi Ibispaint pada mata pelajaran Animasi 2 dimensi pada kelas XI jurusan animasi, dapat membuat peningkatan hasil belajar yang signifikan.

PEMBAHASAN

Hasil yang didapat dari penelitian ini, dapat dilakukan dengan menerapkan model ASSURE yang memanfaatkan teknologi dan media yang digunakan oleh peneliti yaitu aplikasi Ibispain dan dibantu oleh wali kelas XI jurusan Animasi, yang membuat perencanaan dalam pembelajaran bisa diaplikasikan dalam ruang lingkup sekolah, perencanaan yang baik dan dibantu wali kelas membuat pelaksanaan Pretest, treatment dan posttest bisa dilakukan oleh peneliti dengan lancar, dengan hasil yang ada dapat dijelaskan bahwa pada saat awal pretest, para siswa mendapatkan nilai yang cukup rendah, bahkan terdapat siswa yang nilainya dibawah dari nilai yang ditentukan oleh sekolah, karena pada pelaksanaan pretest sebagian besar para siswa masih belum terbiasa menggunakan aplikasi Ibispaint, kemudian setelah dilakukan nya posttest terjadi perubahan dari hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari nilai para siswa yang meningkat, perbedaan hasil belajar para siswa diatas dapat disimpulkan bahwa terjadinya peningkatan yang signifikan dari hasil pretest dengan postes yang sudah para siswa lakukan.

Dari hasil ini juga peneliti bisa menyimpulkan kalau penggunaan aplikasi Ibispaint memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa jurusan animasi Kelas XI pada mata pelajaran animasi 2 dimensi. Perbedaan ini dikarenakan peneliti yang sudah melakukan treatment kepada para siswa tentang bagaimana menggunakan aplikasi Ibispaint, yang mana disini mereka sudah bisa menggunakan aplikasi Ibispaint dengan baik, memanfaatkan fitur fitur yang ada pada aplikasi dan menerapkannya pada pembelajaran disekolah, mengasah kemampuan menggambar para siswa tidak hanya disekolah saja, namun bisa juga mereka lakukan saat diluar sekolah, menggunakan perangkat android mereka masing-masing (Baihaqi, I., & Utama, A. H., 2022)

Penggunaan aplikasi Ibispaint yang digunakan tidak hanya aplikasi gambar saja, terdapat juga media visual yang terdapat pada fitur yang bisa melihat hasil karya orang orang dari seluruh dunia yang ditampilkan dengan format video dan bisa ditonton oleh para siswa, mempermudah mereka dalam memperluas pengetahuan dasar tentang pembuatan animasi 2 dimensi, yang mana bisa menunjang pengetahuan mereka dalam meningkatkan skill dan hasil belajar pada materi animasi 2 dimensi.

Penggunaan aplikasi ibist paint juga bisa digunakan ke berbagai bidang lainnya, contohnya terdapat peneltian “Penggunaan Aplikasi Berbasis Smartphone (Ibispaint X) untuk Mengembangkan Desain Busana” yang dilakukan oleh Farkhatun, F., Wahyuningsih, S. E., & Suprptono, E. (2021). Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti menghasilkan desain busana pesta dengan menggunakan aplikasi Ibis Paint X. Setelah melakukan proses desain, aplikasi ini dapat membantu proses

pengembangan desain busana secara digital dan mudah digunakan dengan lain dalam mendesain. Setiap desainnya memiliki tahapan proses yang sama, namun memiliki beberapa perbedaan yaitu pada bentuk busana, warna, detail busana dan penyelesaian desain busana. Penggunaannya lebih fleksibel, efektif dan efisien bagi pengguna, apabila telah memiliki pengetahuan dan pemahaman mengenai aplikasi (Salim, H. N., Dalu, Z. C. A., & Utama, A. H., 2022).

SIMPULAN

Pelaksanaan penelitian yang dilakukan menggunakan penerapan model ASSURE dalam melakukan treatment saat memanfaatkan aplikasi Ibispaint dalam meningkatkan hasil belajar siswa, peneliti juga menggunakan modul ajar jurusan animasi yang didapat dari pihak sekolah, untuk dijadikan pedoman dan acuan penilaian dalam menyusun strategi dan metode pembelajaran, disaat melakukan treatment dan hasil data yang didapat dari memanfaatkan aplikasi Ibispaint untuk meningkatkan hasil belajar para siswa bisa dibilang efektif saat diterapkan pada pembelajaran disekolah.

Penggunaan Ibispaint yang fleksibel memberikan kemudahan pada para siswa untuk mengerjakan tugas menggambar yang diberikan, aplikasi Ibispaint memudahkan para siswa dalam meningkatkan pengetahuan mereka, pada saat pelaksanaan tes hasil belajar, para peserta sudah lihai dalam menggunakan tools pada saat membuat objek dalam visual animasi 2 dimensi. Menggunakan Ibispaint membuat para siswa bisa meningkatkan hasil belajar mereka, bisa digunakan dimana saja, tanpa harus menggunakan perangkat yang besar seperti laptop dan mouse, aplikasi ini sangat membantu dalam proses meningkatkan hasil belajar para siswa jurusan animasi Kelas XI.

Data yang didapat dari hasil belajar pada mata pelajaran animasi 2 dimensi kelas XI jurusan animasi SMKN 2 Banjarmasin ialah sebagai berikut, pada saat pelaksanaan Pretest, dimana sebelum perlakuan treatment pemanfaatan aplikasi Ibispaint, mendapatkan nilai rata-rata hasil belajar para siswa adalah 59,27, sedangkan pada saat pelaksanaan Posttest, dimana sesudah dilakukannya treatment pemanfaatan aplikasi Ibispaint, mendapatkan nilai rata-rata hasil belajar para siswa adalah 71,82. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar, dari yang mana sebelum para siswa mendapatkan treatment dan sesudah para siswa mendapatkan treatment dengan menggunakan aplikasi Ibispaint, yang mana selisih dari nilai rata-rata dari pretest dengan nilai rata-rata posttest sebesar 12,54.

DAFTAR RUJUKAN

- Arisandi, P., Ratumbusang, M. F. N. G., & Utama, A. H. (2022). Dampak Pelatihan Pemanfaatan Wordpress Sebagai Media Pembelajaran Bisnis Online Bagi Guru dan Siswa. *J-INSTECH*, 3(2), 118-122.
- Baihaqi, I., & Utama, A. H. (2022). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA Kelas IX. *J-INSTECH*, 3(1), 56-61.
- Dhiki, Y. Y., & Suryani, L. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Geometri Ruang Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika. *EduMatSains: Jurnal Pendidikan, Matematika dan Sains*, 5(1), 1-8.
- Farkhatun, F., Wahyuningsih, S. E., & Suprptono, E. (2021). Increasing Fashion Design Creativity by Using the Ibis Paint X Application Module. *Journal of Vocational and Career Education*, 6(2).
- Gusvita, E., Mansur, H., & Utama, A. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ebook untuk Mata Kuliah Media Televisi Dan Video. *J-INSTECH*, 3(1), 41-46.
- Pahlevi, R. R., Fatimah, F., & Utama, A. H. (2022). Evaluasi Video Pembelajaran Senam Ritmik Mata Pelajaran PJOK di SDN Sekumpul Martapura. *J-INSTECH*, 3(2), 33-37.

- Rusman. 2016. Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Salim, H. N., Dalu, Z. C. A., & Utama, A. H. (2022). Pemanfaatan Media Kahoot untuk Meningkatkan Kerjasama dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII di SMPN 2. *J-INSTECH*, 3(2), 21-27.
- Undang-undang Republik Indonesia. Tentang Sistem Pendidikan Nasional. No.20 Tahun 2003
- Wandah Wibawanto, S.Sn. M.Ds dkk. 2017. Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. Cerdas Ulet Kreatif. Jember.