



## Penerapan Metode *Think, Pair, Share* Berbantuan *Animaker* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MTSN 3 Kuningan

Riyad Mukhtarul Alih, Ipan Ripai  
Universitas Muhammadiyah Kuningan

Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. R. A. Moertasiah No 28B, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia

[riyadali5@gmail.com](mailto:riyadali5@gmail.com)

[ipan@umkuningan.ac.id](mailto:ipan@umkuningan.ac.id)

Kuningan - Indonesia

### Article History

Received: 10 Augst 2025, Accepted: 18 January 2025, **Published: 13 March 2026**

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan metode pembelajaran Think, Pair, Share (TPS) yang dipadukan dengan media Animaker dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di MTsN 3 Kuningan. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain pra-eksperimen one group pretest-posttest. Sampel dalam penelitian ini ialah kelas VII 6 MTsN 3 Kuningan sebanyak 30 orang. Instrumen pengumpulan data berupa tes hasil belajar yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum pembelajaran menggunakan metode TPS mendapatkan nilai rata-rata pre test yaitu 41,67. Setelah diberikan perlakuan, hasil belajar siswa mendapat nilai rata-rata post test yaitu 74,67. Selain itu, respon siswa terhadap pembelajaran menunjukkan kategori "baik" dengan persentase sebesar 73,13%. Temuan ini mengindikasikan bahwa metode TPS yang dikombinasikan dengan media Animaker efektif dalam meningkatkan hasil belajar serta membangkitkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Informatika. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran interaktif yang memadukan metode kooperatif dengan media digital.

**Kata Kunci:** Think, Pair, Share (TPS), Media Animaker, Hasil Belajar, Informatika

### Abstract

*This study aims to analyze the application of the Think, Pair, Share (TPS) learning method combined with Animaker media in an effort to improve student learning outcomes in Informatics subjects at MTsN 3 Kuningan. The research approach used was quantitative with a pre-experimental one group pretest-posttest design. The sample in this study was 30 students of class VII 6 MTsN 3 Kuningan. The data collection instrument was a learning outcome test given before and after the treatment. There was a difference in student learning outcomes before learning using the TPS method, obtaining an average pre-test score of 41.67. After being given the treatment, student learning outcomes obtained an average post-test score of 74.67. In addition, student responses to learning showed a "good" category with a percentage of 73.13%. These findings indicate that the TPS method combined with Animaker media is effective in improving learning outcomes and arousing student interest and involvement in the Informatics learning process. This study is expected to be a reference for teachers to develop interactive learning that combines cooperative methods with digital media.*

**Keyword:** Think, Pair, Share (TPS), Animaker Media, Learning Outcomes, Informatics

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran sentral dalam meningkatkan kualitas kehidupan individu dan menciptakan masyarakat yang inklusif, adil, dan berkelanjutan. Pendidikan adalah bagian penting dalam membangun peradaban manusia karena selain berfungsi sebagai sumber pengetahuan, juga berfungsi sebagai alat untuk membentuk moralitas, etika, dan nilai-nilai kebangsaan[1]. Pendidikan di sekolah berkaitan erat dengan kegiatan belajar dan mengajar, yang merupakan perencanaan sistematis yang disusun oleh guru dalam bentuk satuan pelajaran. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara sadar, seorang guru tentu saja membutuhkan strategi dan metode yang efektif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang dapat memotivasi siswa, sehingga diharapkan dapat menghasilkan hasil belajar yang relevan dengan tujuan pembelajaran.[2]

Di era informasi dan teknologi yang pesat, pendidikan tidak hanya terbatas pada pembelajaran di kelas, ada banyak cara lain yang lebih interaktif dan kontekstual. Pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran kolaboratif, dan penggunaan teknologi digital menjadi semakin penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam[3]. Dalam hal ini, pendidikan harus mampu menyesuaikan diri dengan perubahan zaman dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi kesulitan di masa depan.

Selain itu, pendidikan juga berperan dalam membangun kesadaran sosial dan nilai-nilai kemanusiaan. Pendidikan mengajarkan orang untuk menghargai perbedaan, berempati dengan orang lain, dan membuat kontribusi positif bagi masyarakat. Akibatnya, pendidikan tidak hanya berfokus pada pendidikan akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter dan keterampilan sosial yang diperlukan untuk hidup dalam masyarakat yang beragam. Dalam dunia pendidikan, metode pengajaran dan alat yang dipakai perlu mendapatkan perhatian. Kedua elemen ini berperan dalam proses belajar dan saling terkait. Apabila siswa merasa bahwa materi yang disampaikan guru kurang menarik, hal ini dapat berpengaruh buruk pada partisipasi mereka dan menurunkan perhatian siswa terhadap penjelasan guru selama kegiatan pembelajaran. Apabila materi pembelajaran dipadukan dengan metode dan media pembelajaran yang baik maka akan mempengaruhi peningkatan keaktifan belajar siswa di kelas[4].

Media pembelajaran adalah sebuah sarana atau alat yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi (materi pembelajaran) sehingga mampu menarik perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam aktivitas belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik. Keberadaan media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas proses belajar.[5]

Metode pembelajaran yang diterapkan untuk menyampaikan materi pembelajaran Informatika agar siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran Think, Pair, Share (TPS). Metode pembelajaran Think, Pair, Share merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif sederhana yang menekankan keterlibatan aktif siswa bersama dengan rekan kelompoknya melalui diskusi dalam rangka memecahkan suatu permasalahan[6]. Metode pembelajaran *Think, Pair, Share (TPS)* merupakan sebuah metode yang memanfaatkan diskusi berpasangan, diikuti dengan diskusi kelompok[7]. Proses pembelajaran dengan metode *Think, Pair, Share* dimulai ketika guru menyampaikan pertanyaan atau masalah yang berhubungan dengan mata pelajaran, yang selanjutnya dipikirkan (*thinking*) oleh siswa. Pengajar memberikan kesempatan kepada siswa untuk memikirkan kembali jawaban mereka. Kemudian, dalam tahap berpasangan, guru memohon kepada siswa untuk membentuk pasangan. Tahap akhir adalah berbagi, di mana hasil dari diskusi pasangan dibahas secara menyeluruh dalam kelompok.[8]

Dalam era digital yang semakin berkembang, teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi elemen penting dalam proses pendidikan. Salah satu inovasi yang menarik perhatian dalam dunia pendidikan adalah penggunaan media animasi, khususnya melalui platform Animaker. Animaker adalah alat pembuat animasi yang memungkinkan pengguna untuk menciptakan video animasi dengan mudah. Dengan tampilan yang mudah digunakan dan berbagai fitur yang menarik,

Animaker memberikan kesempatan bagi pendidik untuk menyajikan materi pengajaran dengan metode yang lebih inovatif dan interaktif[9].

Animaker adalah media yang kreatif untuk belajar, memungkinkan penyajian materi dengan cara yang visual dan interaktif. Pemanfaatan media ini diharapkan dapat memperbaiki hasil belajar peserta didik, khususnya dalam situasi pembelajaran yang membutuhkan pemahaman konsep yang kompleks. Pemanfaatan media animasi dalam dunia pendidikan memiliki berbagai manfaat. Animasi dapat mempermudah penjelasan tentang konsep-konsep yang rumit dengan penyajian yang lebih visual dan menarik, sehingga para siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat informasi. Media animasi juga dapat meningkatkan semangat dan ketertarikan siswa dalam belajar, karena mereka lebih terlibat dengan materi yang disajikan secara menarik. Dalam situasi ini, Animaker berperan sebagai alat yang berpotensi untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran[10].

Setelah dilakukan observasi awal bersama Bapak Agus Joni Purwanto, S.T. di MTsN 3 Kuningan, peneliti mendapatkan informasi bahwa kurikulum yang diterapkan adalah Kurikulum Merdeka. Dalam proses pembelajaran, siswa diharapkan dapat menguasai materi yang diajarkan, yang telah dirancang untuk mendukung pencapaian kompetensi inti. Akan tetapi, tantangan dalam pengajaran informatika semakin kompleks karena siswa di dalam kelas memiliki kemampuan, gaya belajar, dan latar belakang pengetahuan yang sangat beragam, terdapat sejumlah siswa yang menunjukkan kurangnya fokus, dan tidak aktif berpartisipasi dalam diskusi di kelas. Metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran masih bersifat tradisional, tanpa adanya inovasi dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, diperlukan suatu strategi pembelajaran yang dapat menyesuaikan perbedaan tersebut sehingga setiap siswa dapat belajar dengan efektif dan memperoleh hasil yang terbaik[11]. Sumber pembelajaran yang dipakai oleh guru dan siswa selama proses belajar mencakup modul, metode ceramah, serta demonstrasi.

Dalam pembelajaran informatika di kelas VII 6 MTsN 3 Kuningan, masih ada banyak masalah nyata. Siswa kurang memahami konsep, terutama tentang membedakan perangkat keras dan perangkat lunak dan fungsinya. Hal ini ditunjukkan oleh nilai awal yang rendah, atau pretest, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami materi dasar. Selain itu, ketika pelajaran hanya diberikan melalui ceramah, siswa cenderung berpartisipasi secara pasif dalam belajar, kurang berani mengemukakan pendapat atau mengajukan pertanyaan, dan motivasi mereka untuk belajar berubah-ubah.

Selain itu, guru juga menghadapi sejumlah tantangan. Salah satunya adalah terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang memungkinkan visualisasi konsep abstrak dan tantangan untuk menyesuaikan pembelajaran dengan berbagai kebutuhan siswa. Karena kelompok tertentu sering mendominasi diskusi, dan siswa lainnya cenderung diam, guru menghadapi kesulitan untuk mendorong semua siswa untuk terlibat. Selain itu, karena waktu dan sumber daya yang terbatas, guru jarang menggunakan media interaktif, yang dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran.

Berdasarkan masalah tersebut dua komponen utama yang ingin diperbaiki dalam penelitian ini, ialah aspek kognitif, yang berarti bahwa siswa akan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konsep sistem komputer (perangkat lunak dan perangkat keras) yang dapat diukur melalui hasil belajar mereka. Selanjutnya ialah aspek afektif, yang berarti bahwa siswa akan lebih termotivasi, tertarik, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Setiap satu dari dua elemen ini sangat berkaitan satu sama lain. Pemahaman yang lebih baik tentang materi akan meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar, sementara keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran akan mempercepat peningkatan pemahaman kognitif mereka yang diukur dengan angket respon.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan bersama Bapak Agus Joni Purwanto, S.T. selaku guru Mata Pelajaran Informatika di MTSN 3 Kuningan, peneliti meyakini perlunya penambahan

media pembelajaran dan metode pengajaran yang mampu mendukung guru dalam menyampaikan materi kepada siswa selama proses belajar di kelas. Untuk menyelesaikan masalah tersebut, peneliti menerapkan metode pembelajaran *think, pair, share* dan menggunakan media pembelajaran animaker sebagai alat bantu serta untuk meningkatkan interaksi antara siswa dan guru dalam proses penyampaian materi.

## KAJIAN LITERATUR

### Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan suatu model pengajaran yang dirancang untuk menjelaskan proses, menyampaikan informasi, serta menciptakan suatu kondisi tertentu bagi siswa. Tujuannya adalah untuk menghasilkan perubahan perilaku yang spesifik. Metode ini juga diartikan sebagai upaya menciptakan suasana lingkungan yang mendukung proses belajar. Berbagai faktor yang memengaruhi hasil belajar peserta didik diantaranya ialah bahan atau materi pembelajaran, strategi yang digunakan, tujuan pembelajaran baik untuk siswa maupun guru sebagai subjek belajar, serta alat bantu yang mendukung proses pembelajaran itu sendiri[12].

Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada siswa dalam konteks kegiatan belajar mengajar. Metode pembelajaran merupakan pendekatan yang umum digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik atau untuk menerapkan teori yang telah dipelajari, dengan tujuan mencapai hasil belajar yang diinginkan.[13]

Metode pembelajaran adalah strategi yang diterapkan oleh guru untuk mengajarkan mata pelajaran tertentu dengan tujuan mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Para guru memiliki kesempatan untuk memilih metode pembelajaran yang paling sesuai dan efektif guna mencapai tujuan tersebut, sehingga guru bisa menentukan pola pemilihan yang memudahkan dalam memilih metode yang tepat[14].

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan rencana komprehensif yang dirancang untuk menyajikan pembelajaran secara sistematis dan efektif. Metode ini mencakup cara-cara terstruktur yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi, menciptakan kondisi belajar yang mendukung, serta memfasilitasi interaksi antara pendidik dan peserta didik. Tujuan utama dari penerapan metode pembelajaran adalah untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan, dengan mempertimbangkan berbagai faktor seperti materi, strategi, tujuan pembelajaran, dan alat bantu yang digunakan. Oleh karena itu, pemilihan metode yang tepat sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang optimal dan mendukung perubahan perilaku siswa.

### **Think, Pair, Share (TPS)**

Metode *Think, Pair, Share (TPS)* termasuk ke dalam pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan kerja sama antara siswa dalam kelompok kecil untuk saling membantu memahami materi pelajaran. Slavin menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan pencapaian akademik karena adanya tanggung jawab individu dan kelompok. Siswa tidak hanya bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri, tetapi juga terhadap keberhasilan belajar anggota kelompoknya[15].

langkah-langkah dari penerapan metode ini adalah sebagai berikut:

a. Think (Berpikir)

Guru mengajukan sebuah pertanyaan atau masalah yang berhubungan dengan pelajaran, dan meminta siswa untuk meluangkan waktu beberapa menit untuk memikirkan jawaban atau solusi secara mandiri.

b. Pair (Berpasangan)

Siswa diinstruksikan untuk berbagi hasil pemikiran tersebut dengan pasangan mereka dalam kelompok yang telah ditentukan oleh guru.

c. Share (Berbagi)

Siswa diarahkan untuk menyampaikan hasil diskusi bersama pasangan kepada seluruh kelas.[16]

## **Animaker**

Animaker merupakan sebuah platform yang dirancang untuk pembuatan video animasi dengan kemudahan penggunaan dan beragam fitur yang tersedia. Platform ini dapat digunakan untuk menciptakan video instruksional yang menarik dan interaktif. Berdasarkan hasil analisis dari para ahli media serta materi terkait produk tersebut, ditunjukkan bahwa respon siswa mencatat persentase yang berada dalam kategori sangat baik [17].

Media animaker adalah sebuah alat pembelajaran yang menggunakan animasi bergerak yang dihasilkan melalui pengolahan frame oleh platform animaker. Media ini juga memungkinkan penambahan suara, sehingga menjadikannya lebih interaktif. Gerakan animasi yang tersedia sangat beragam, mencakup aktivitas seperti makan, duduk, melambaikan tangan, membaca, dan aktivitas lainnya. Selain itu, variasi warna yang ditampilkan cukup menarik perhatian dan konten animasi tersebut dapat diputar berulang kali.

Animaker adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk membuat video animasi dengan gambar bergerak. Aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai transisi, kemampuan untuk menambahkan suara, serta beragam karakter yang dapat menciptakan minat siswa terhadap media pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian animaker adalah sebuah aplikasi atau platform yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam membuat video animasi yang menarik dan interaktif. Aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai fitur, seperti transisi, penambahan suara, dan beragam karakter, yang dapat meningkatkan minat siswa terhadap media pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan animaker dalam konteks pendidikan mendapatkan respon yang sangat baik dari siswa, berkat kemampuannya untuk menyajikan konten yang variatif dan menarik, serta kemampuan untuk memutar ulang animasi. Dengan demikian, Animaker dapat dianggap sebagai alat yang efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

## **METODE**

### **Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan merupakan pendekatan pre eksperimen. Metode ini digunakan untuk melakukan penelitian pada populasi atau sampel tertentu. Pengumpulan data berlangsung melalui instrumen penelitian, dan analisis data dilakukan secara kuantitatif atau statistik. Tujuan dari metode ini adalah untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya.

### **Desain Penelitian**

Desain penelitian adalah kerangka yang digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan penelitian. Tujuan dari desain ini adalah memberikan arahan yang jelas dan terstruktur kepada peneliti agar dapat menjalankan proses penelitiannya dengan baik. [18] Desain yang diterapkan ialah “*One Group Pre Test Post Test Design*”, terdapat *pre test* sebelum perlakuan dilaksanakan. Oleh karena itu, hasil dari perlakuan bisa dianalisis lebih tepat karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum perlakuan dilaksanakan.

### **Populasi dan Sampel Penelitian**

Populasi dalam penelitian ini terdiri dari siswa/i kelas VII di MTsN 3 Kuningan dengan total 338 siswa/i. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah teknik *no probability sampling* dengan jenis *purposive sampling*. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah kelas VII 6 yang terdiri dari 30 siswa, dengan rincian 18 siswa laki-laki dan 12 siswi perempuan.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan yang pertama adalah observasi, Dalam penelitian ini observasi dilakukan sebelum dilaksanakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui kondisi atau keadaan awal objek. Observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan melalui

pengamatan langsung terhadap fenomena atau perilaku di lapangan. Dengan teknik ini, peneliti dapat mengamati dan mencatat apa yang terjadi dalam situasi yang sebenar-benarnya, tanpa adanya intervensi atau perubahan dari pihak peneliti[19]. Metode selanjutnya adalah tes/soal, tes atau soal adalah instrumen yang digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, sikap, atau karakteristik dari subjek penelitian. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengumpulkan data yang relevan dengan hipotesis yang diajukan oleh peneliti. Metode yang terakhir, yaitu angket/kuesioner untuk mengetahui respon siswa setelah diterapkannya metode pembelajaran.

### **Instrumen Penelitian**

#### 1. Tes/Soal

Tes/soal yang diberikan kepada siswa berupa pertanyaan pada mata pelajaran Informatika dengan bentuk soal pilihan ganda. Tes/soal yang diberikan kepada siswa divaliditas terlebih dahulu kepada guru mata pelajaran Informatika untuk mengukur kelayakan soal. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen sebagai alat untuk mengumpulkan data, yaitu:

- a) Tes awal (*pre test*) yaitu tes yang dilakukan sebelum mengikuti kegiatan pembelajaran.
- b) Tes akhir (*post test*) yaitu tes yang dilakukan setelah siswa mengikuti pembelajaran.

#### 2. Angket

Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini merupakan jenis kuesioner tertutup, responden hanya perlu memberikan tanda pada salah satu pilihan jawaban yang dianggap benar. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner, yaitu sekumpulan pertanyaan atau pernyataan yang disusun secara tertulis dengan tujuan untuk mengumpulkan data berupa jawaban dari responden.

Respon siswa terhadap penerapan metode *Think, Pair, Share* berbantuan Animaker diukur dengan menggunakan angket *post-test*. Instrumen ini digunakan setelah proses pembelajaran selesai, untuk mengetahui tanggapan dan pengalaman siswa terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung.

Dalam instrumen memerlukan hasil yang valid dan reliabel. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan hasil tersebut itu valid yang berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam hal ini diperlukan pengujian validitas dan reliabilitas instrumen.

Uji validitas dan reliabilitas dilakukan untuk memastikan instrumen yang digunakan layak. Hasil uji validitas menunjukkan seluruh butir angket valid ( $T_{hitung} > T_{tabel}$ ,  $sig < 0,05$ ). Uji reliabilitas dengan Cronbach's Alpha menghasilkan nilai 0,714, yang berarti instrumen reliabel.

### **Teknik Analisis Data**

Analisis data adalah langkah yang dilakukan setelah mengumpulkan informasi dari seluruh responden atau sumber data lainnya. Dalam penelitian ini, analisis data menggunakan pendekatan kuantitatif dengan bantuan statistik. Melalui analisis statistik, diharapkan kita dapat memperoleh data yang dapat dipertanggungjawabkan, yang pada gilirannya memungkinkan kita untuk menarik kesimpulan yang akurat dan membuat keputusan yang tepat berdasarkan hasil penelitian. Statistik yang digunakan dalam analisis ini adalah statistik inferensial, yaitu teknik yang bertujuan untuk menganalisis data dan sampel yang hasilnya dapat diterapkan pada populasi yang lebih luas. Dalam proses analisis data, terdapat beberapa langkah penting yang harus dilakukan oleh peneliti, yang akan dijelaskan sebagai berikut:

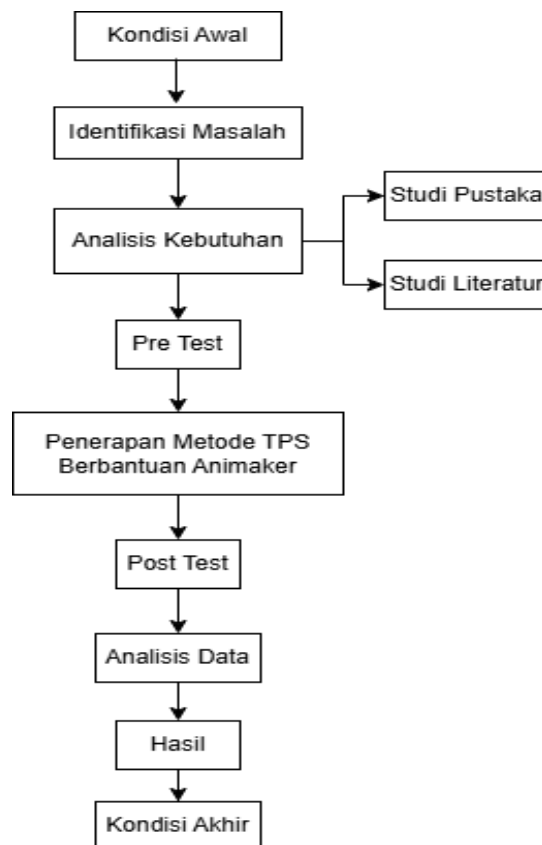
#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas data adalah uji prasyarat tentang kelayakan data untuk dianalisis dengan menggunakan statistik parametrik atau nonparametrik melalui uji ini sebuah data hasil penelitian dapat diketahui bentuk distribusi data tersebut, yaitu berdistribusi normal atau tidak normal. Pada penelitian ini dengan uji normalitas dapat dilakukan menggunakan Uji Shapiro

Wilk. Kriteria data berdistribusi normal, yaitu jika nilai sig > 0,05. Jika nilai sig < 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

## 2. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penerapan metode pembelajaran *Think, Pair, Share*, berbantuan media animaker. Hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima apabila nilai  $t_{hitung} > \text{nilai } t_{tabel}$ . Sebaliknya,  $H_1$  ditolak apabila nilai  $t_{hitung} < \text{nilai } t_{tabel}$ . Dengan kata lain, hipotesis diterima apabila nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan 5%.



**Gambar. 1** alur penelitian

Kerangka berpikir ini menggambarkan alur penelitian yang dimulai dari kondisi awal, yaitu permasalahan hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika, yang kemudian diidentifikasi melalui analisis kebutuhan untuk menemukan solusi yang tepat. Tahapan ini didukung oleh studi pustaka dan studi literatur sebagai landasan teoritis. Sebelum penerapan metode, dilakukan *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal siswa. Selanjutnya, diterapkan metode pembelajaran *Think, Pair, Share (TPS)* berbantuan media Animaker, diikuti dengan *post-test* untuk mengukur hasil belajar setelah perlakuan. Data dari *pre-test* dan *post-test* dianalisis guna mengetahui efektivitas metode yang digunakan. Dari hasil analisis ini diperoleh kesimpulan mengenai peningkatan hasil belajar siswa, yang menjadi gambaran perubahan kondisi akhir dibandingkan dengan kondisi awal. Dengan demikian, kerangka berpikir ini menunjukkan hubungan sistematis antara identifikasi masalah, pelaksanaan metode, dan hasil yang dicapai dalam penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini dilakukan di MTsN 3 Kuningan yang terletak di Jl. Mayasih Cigugur No. 880, Kecamatan Cigugur, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menguji apakah ada peningkatan dalam hasil belajar siswa sebelum dan setelah penerapan metode pembelajaran *Think, Pair, Share (TPS)* berbantuan media Animaker. Penelitian ini dilakukan pada periode 28 April hingga 3 Mei 2025. Subjek dari penelitian ini adalah kelas VII 6 yang terdiri dari 30 siswa, yang meliputi 18 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

#### A. Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner

Uji Validitas digunakan untuk mengevaluasi angket atau kuesioner. Suatu kuesioner dapat dianggap valid jika pernyataan atau item dalam kuesioner tersebut dapat mengungkapkan hal yang akan diukur oleh kuesioner itu[20]. Dengan melakukan pengujian validitas, kita membandingkan nilai  $r_{hitung}$  dengan nilai  $r_{tabel}$ . Apabila  $r_{hitung}$  lebih besar daripada  $r_{tabel}$ , maka variabel dalam penelitian tersebut dapat dianggap valid. Sebaliknya. Jika nilai  $r_{hitung}$  lebih kecil dari  $r_{tabel}$  maka variabel dalam penelitian tersebut tidak valid.

**Tabel 1. Hasil Uji Normalitas IBM SPSS 26**

| Pernyataan | r hitung | r tabel | Sig. (2-tailed) | Keterangan |
|------------|----------|---------|-----------------|------------|
| 1          | 0,524    | 0,361   | 0,003           | Valid      |
| 2          | 0,506    | 0,361   | 0,004           | Valid      |
| 3          | 0,532    | 0,361   | 0,002           | Valid      |
| 4          | 0,553    | 0,361   | 0,002           | Valid      |
| 5          | 0,535    | 0,361   | 0,002           | Valid      |
| 6          | 0,531    | 0,361   | 0,003           | Valid      |
| 7          | 0,500    | 0,361   | 0,005           | Valid      |
| 8          | 0,570    | 0,361   | 0,001           | Valid      |
| 9          | 0,524    | 0,361   | 0,003           | Valid      |
| 10         | 0,566    | 0,361   | 0,001           | Valid      |

Berdasarkan tabel di atas, seluruh butir pernyataan memiliki nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , serta nilai signifikansi  $< 0,05$ . Hal ini mengindikasikan bahwa semua pernyataan dalam kuesioner dinyatakan valid, sehingga dapat digunakan untuk mengukur tanggapan siswa terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Uji reliabilitas adalah metode untuk menilai sebuah kuesioner yang berfungsi sebagai penanda dari suatu variabel. Sebuah kuesioner dapat dianggap reliabel jika jawaban individu terhadap pernyataan tersebut tetap konsisten atau stabil seiring berjalannya waktu[21]. Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menghitung nilai Cronbach's alpha ( $\alpha$ ). Jika nilai Cronbach's alpha lebih dari 0,6, maka keandalan tersebut dapat diterima, dengan kata lain, pengujian dinyatakan reliabel.

**Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas IBM SPSS 26**

| Reliability Statistics |      |
|------------------------|------|
| Cronbac                | N of |
| h's Alpha              | Item |
|                        | s    |
| .714                   | 1    |
|                        | 0    |

Berdasarkan output uji reliabilitas nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,714 dengan jumlah item sebanyak 10. Nilai ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian yang digunakan dalam skala ini memiliki tingkat reliabilitas yang cukup baik.

B. Uji Normalitas

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas IBM SPSS 26

|                               | Tests of Normality              |    |       |               |    |      |
|-------------------------------|---------------------------------|----|-------|---------------|----|------|
|                               | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |       | Shapiro-Wilk  |    |      |
|                               | Statisti<br>c                   | df | Sig.  | Statisti<br>c | df | Sig. |
| pre test hasil belajar siswa  | .117                            | 30 | .200* | .948          | 30 | .153 |
| post test hasil belajar siswa | .125                            | 30 | .200* | .943          | 30 | .109 |

Berdasarkan hasil uji normalitas yang terdapat pada tabel di atas, diketahui bahwa pada soal pre test yang diberikan kepada kelas VII 6, diperoleh nilai signifikansi (sig) sebesar 0,153, sementara pada hasil uji normalitas soal *post test*, nilai signifikansi (sig) yang diperoleh adalah 0,109. Dari hasil uji normalitas pada *pre test* dan *post test*, dapat disimpulkan bahwa nilai sig yang lebih dari 0,05 menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

C. Uji T atau Hipotesis

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis IBM SPSS 26

|        |                                  | Paired Samples Test |                |                 |   |         | t       | df | Sig.<br>(2-tailed) |
|--------|----------------------------------|---------------------|----------------|-----------------|---|---------|---------|----|--------------------|
|        |                                  | Paired Differences  |                |                 |   |         |         |    |                    |
|        |                                  | Mean                | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference |         |         |    |                    |
|        |                                  |                     |                |                 | Lower Upper                               |         |         |    |                    |
| Pair 1 | Pretest - Posttest hasil belajar | -33.000             | 13.933         | 2.544           | -38.203                                   | -27.797 | -12.972 | 29 | .000               |

Berdasarkan tabel di atas, hasil dari uji T-test sampel berpasangan diperoleh nilai signifikansi 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ). Hasil uji T-test sampel berpasangan di atas, diketahui  $T_{hitung}$  yaitu -12,972. Dalam hal ini  $T_{hitung}$  negatif berarti positif. Sehingga nilai  $T_{hitung}$  menjadi 12,972 dengan nilai  $df = 29$ .  $T_{tabel}$  diperoleh dari jumlah peserta didik ( $n$ ) = 30 dengan derajat keterbatasan ( $df$ ) =  $n-1$  atau  $30-1 = 29$ . Hasil  $T_{tabel}$  yang diperoleh adalah 2,045. Pada pengujian ini  $T_{hitung} > T_{tabel}$  ( $12,972 > 2,045$ ). Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

Pembahasan

Studi ini menemukan bahwa menggunakan metode *Think, Pair, Share (TPS)* dengan bantuan animaker dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik secara kognitif maupun afektif. Temuan ini sejalan dengan teori Slavin (1995) tentang pembelajaran kooperatif, yang mengatakan bahwa bekerja sama dalam kelompok kecil dapat membantu orang lebih memahami apa yang mereka lakukan dan meningkatkan tanggung jawab mereka. Setiap siswa memiliki kesempatan untuk berpikir secara mandiri, berbicara dengan pasangan, dan menyampaikan hasil diskusi kepada kelas

selama tahapan *think-pair-share* ini meningkatkan partisipasi belajar siswa. Sesuai dengan teori dual coding Paivio (1990), yang menekankan betapa pentingnya menggabungkan informasi visual dan verbal untuk meningkatkan pemahaman, dukungan media Animaker membantu siswa memahami konsep abstrak.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan Yuliana (2020), yang menyatakan bahwa metode TPS dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang mata pelajaran IPA dengan membuat mereka lebih terlibat dalam diskusi. Selain itu, penelitian Pratama & Lestari (2021) menemukan bahwa animasi dapat meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk belajar Informatika. Namun, penelitian baru ini menemukan bahwa menggunakan kombinasi TPS dan animasi dalam pembelajaran informatika dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dan aspek afektif, sesuatu yang belum banyak diteliti dalam bidang ini.

Selain itu, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang tepat dapat membantu mengatasi masalah rendahnya partisipasi siswa dan kesulitan guru dalam menyampaikan materi yang abstrak. Oleh karena itu, penelitian ini meningkatkan penelitian sebelumnya tentang seberapa efektif model pembelajaran kooperatif yang dibantu media digital, khususnya dalam hal mata pelajaran informatika di madrasah. Penelitian ini masih terbatas pada pengukuran kognitif dan afektif, jadi ada ruang untuk penelitian lebih lanjut tentang pengaruh TPS dan animaker terhadap keterampilan psikomotor.

Kombinasi metode pembelajaran kooperatif dan media digital ini terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa strategi tersebut layak dijadikan alternatif pembelajaran pada mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konsep yang kompleks, khususnya pada materi perangkat keras dan perangkat lunak komputer. Dengan penerapan yang tepat, metode TPS berbantuan Animaker dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran sekaligus hasil belajar siswa.

## SIMPULAN

Hasil penerapan metode pembelajaran Think, Pair, Share (TPS) berbantuan media Animaker terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Informatika di MTsN 3 Kuningan. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada nilai *post test* dibandingkan dengan *pre test*, hal ini didukung oleh hasil uji t sampel berpasangan dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Selain itu, respon siswa terhadap pembelajaran yang diterapkan termasuk dalam kategori baik dengan persentase 73,13%, yang menunjukkan bahwa metode TPS dan media Animaker mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi sistem komputer. Dengan demikian, kombinasi metode pembelajaran kooperatif TPS dan media animasi berbasis teknologi seperti Animaker dapat berfungsi sebagai pilihan strategi pengajaran yang kreatif guna meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar siswa dalam pelajaran Informatika, khususnya pada materi perangkat keras dan perangkat lunak, disebabkan oleh penerapan metode pembelajaran *Think, Pair, Share* yang menekankan pada keterlibatan dan kerja sama antar peserta didik. Dengan demikian, siswa menunjukkan perbedaan dan daya tarik yang unik, yang mendorong mereka untuk lebih bersemangat dan terlibat aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, metode pembelajaran *Think, Pair, Share* yang didukung oleh media Animaker juga menghadirkan perubahan dalam konsep belajar yang lebih baik serta meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan rasa syukur yang mendalam kepada orang tua yang selalu memberikan doa, motivasi, dan dukungan yang sangat besar kepada peneliti. Selain itu,

peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang tulus kepada dosen pembimbing atas saran dan dukungan yang sangat berharga selama proses penyusunan penelitian ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih yang tulus kepada pihak Sekolah dan para guru di MTsN 3 Kuningan yang telah memberikan izin serta membantu peneliti dalam menyampaikan informasi yang berkaitan dengan penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Z. Nufus, Z. Nuraini, I. Agustiani, M. N. Maula, and ..., "Peran Pendidikan Dalam Meningkatkan Indeks Pembangunan Manusia Di Era Globalisasi," *J. Ekon. ...*, vol. 8, no. 3, pp. 57–65, 2024, [Online]. Available: <https://eco.ojs.co.id/index.php/jed/article/view/418>
- [2] N. Martin Kahfi, Erna Srirahayu, "Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Materi IPA," *J. PETIK*, vol. 7, no. 01, pp. 63–70, 2021, [Online]. Available: <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/petik/article/view/986/pdf>
- [3] K. A. N. Imania, Y. Purwanti, S. H. Bariah, and A. A. Syuyuti, "Penerapan E-Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Kelas X Di SMA Negeri 4 Garut," *J. Pendidik. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 9, no. 1, pp. 19–26, 2023.
- [4] J. Dakwa, S. Nahwiyah, and I. Mailani, "Pengaruh Metode Pembelajaran Active Debate Terhadap Keaktifan Belajar Siswa (Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas XI MIPA 3 Di Sman 1 Inuman)," *JOM FTK UNIKS (Jurnal Online Mhs. FTK UNIKS)*, vol. 4, no. 2, pp. 156–163, 2024.
- [5] Y. Purwanti, S. Falahiyah, and ..., "Persepsi Siswa dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android pada Pembelajaran," *PETIK J. ...*, vol. 9, no. 1, pp. 76–83, 2023, [Online]. Available: <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/petik/article/view/2679>
- [6] Cekman, virry Grinitha, and Jamaludin, "Penerapan Metode Think Pair Share Dalam Pembelajaran Memahami Struktur Isi Teks Negosiasi Siswa Kelas X Sma Negeri Karang Jaya," *Linggau J. Sci. Educ.*, vol. 3, no. 1, pp. 8–14, 2023.
- [7] K. Supriyanah, "Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (Tps) Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa Kelas X Di SMA Kutabumi I Tangerang, Banten," *J. Inov. dan Kreat.*, vol. 1, no. 2, pp. 64–76, 2021, doi: 10.30656/jika.v1i2.3820.
- [8] R. Fajrianti and S. F. Meilana, "Pengaruh Penggunaan Media Animaker Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 6630–6637, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3325.
- [9] N. Mei, C. Lorenzi, F. M. Shafa, T. D. Putri, and T. Nawal, "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 1 Sukaraja , Kabupaten Sukabumi," vol. 2, no. 2, 2024.
- [10] M. Rozikin, M. Ridwan S-, P. Jasmani, K. dan Rekreasi, and F. Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, "Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 11 Nomor 2 Tahun 2023 Pengaruh Media Audiovisual Animaker Terhadap Hasil Belajar Melempar Dalam Permainan Bola Besar," vol. 11, 2023, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archivehttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani>
- [11] A. Suwitri, S. Edrianti, S. Si, M. Pd, A. A. Samudra, and S. Pd, "Penerapan Metode Blended Learning Pada Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Di Kelas X SMK TI Zamiga," vol. 9, no. 1, pp. 42–46, 2023.
- [12] N. Ali, "Analisis Terhadap Metode Pembelajaran Hafalan," *Annu. Conf. Islam. Educ. Thought*, vol. I, no. I, pp. 136–144, 2020.
- [13] R. Wirabumi, "Metode Pembelajaran Ceramah," *Annu. Conf. Islam. Educ. Thought*, vol. I, no. I, pp. 105–113, 2020, [Online]. Available: <https://pkm.uika->

bogor.ac.id/index.php/aciet/article/view/660/569

- [14] S. Marfu'ah, Zaenuri, Masrukan, and Walid, "Model Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa," *Pros. Semin. Nas. Mat.*, vol. 5, pp. 50–54, 2022, [Online]. Available: <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- [15] Y. U. Nuzalifa, "Penerapan Model Pembelajaran Think Pair Share (Tps) Berbasis Lesson Study Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Mahasiswa," *J. Pendidik. dan Pembelajaran Sains Indones.*, vol. 4, no. 1, pp. 48–57, 2021, doi: 10.23887/jppsi.v4i1.31774.
- [16] W. Y. Butar-Butar and O. D. Appulembang, "Analisis Penggunaan Model Think Pair Share Untuk Membangun Partisipasi Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Secara Daring," *ELIPS J. Pendidik. Mat.*, vol. 4, no. 1, pp. 81–92, 2023, [Online]. Available: <http://repository.uph.edu/12356/>
- [17] D. Sopiandy, S. Tundreng, R. Umpi, E. Putra, and S. Jabir, "Pemanfaatan Teknologi Berbasis Animaker sebagai Media Pembelajaran pada Mata Kuliah Pendidikan Nilai dan Kepribadian," *Arus J. Sos. dan Hum.*, vol. 4, no. 1, pp. 116–123, 2024, doi: 10.57250/ajsh.v4i1.347.
- [18] S. Ibnu, "Metodologi Penelitian," *Widina Bhakti Persada Bandung*, pp. 12–26, 2022.
- [19] S. Romdona, S. S. Junista, and A. Gunawan, "Teknik Pengumpulan Data," *JISOSEPOL J. ILMU Sos. Ekon. DAN Polit.*, vol. 3, no. 1, pp. 39–47, 2025.
- [20] Y. P. Purwanti, "Implementasi Pemanfaatan Kamus Basa Sunda Berbasis Android Pada Pembelajaran Daring Siswa Kelas VII," *J. Petik*, vol. 8, no. 1, pp. 80–86, 2022, doi: 10.31980/jpetik.v8i1.1525.
- [21] M. Sayekhti, M. A. Gustalika, and S. D. Alika, "Aplikasi Pembelajaran Sejarah Masjid Saka Tunggal Berbasis Mobile," *J. Petik*, vol. 8, no. 2, pp. 134–143, 2022.