

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI LAYANAN INFORMASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SMP NEGERI 4 PONTIANAK

Sarbuansyah Liandi¹, Aunurrahman², Indri Astuti³

^{1,2,3}Magister Teknologi Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak

¹liandisarbuansyah@gmail.com, ²aunurrahman@ifkip.untan.ac.id, ³indri.astuti@fkip.untan.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) desain pengembangan media video animasi layanan informasi untuk meningkatkan motivasi belajar. (2) Profil video animasi layanan informasi untuk meningkatkan motivasi belajar. (3) Respons peserta didik terhadap video animasi layanan informasi untuk meningkatkan motivasi belajar. (4) Peningkatan motivasi peserta didik sesudah diberi perlakuan (video animasi). Metode penelitian ini menggunakan metode *research and development* dan dimodifikasi dengan desain model Dick and Carey. Penilaian hasil validasi ahli materi rata-rata 4,4 dengan kategori valid, ahli desain rata-rata 4,2 dengan kategori valid dan ahli media rata-rata 4,9 dengan kategori valid. Hal ini menunjukkan pembelajaran bimbingan dan konseling berbasis video animasi memenuhi kriteria kelayakan dengan respon rata-rata total dari ahli sangat baik. Uji coba satu-satu dilakukan dengan 3 orang peserta didik yaitu rata-rata respon peserta didik yang diperoleh sebesar 89,1%, menunjukkan respon peserta didik terhadap produk dinyatakan sangat positif (sangat baik). Uji coba kelompok kecil dengan 9 peserta didik yaitu rata-rata respon peserta didik yang diperoleh sebesar 88,1%, menunjukkan respon peserta didik terhadap produk dinyatakan sangat positif (sangat baik). Selanjutnya uji coba kelompok besar dengan 30 peserta didik rata-rata respon peserta didik yang diperoleh sebesar 86,5 %, menunjukkan respon peserta didik terhadap produk dinyatakan sangat positif (sangat baik). Perolehan hasil peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media dapat dilihat dari rata-rata nilai pre test dan post test menjadi sangat baik diatas nilai kriteria ketuntasan minimal. Peningkatan nilai hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari uji T dua sampel berpasangan yang menunjukkan nilai t hitung lebih > t tabel ($13.20697 > 0,8374$). Hasil perolehan belajar peserta didik masuk dalam kategori tinggi. Penelitian ini dapat diterima dan layak digunakan karena memiliki hasil perolehan belajar yang tinggi terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik di SMP Negeri 4 Pontianak.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Video Animasi, Motivasi Belajar

Abstract: This research aims to describe (1) the design of development information service animation video media to increase learning motivation. (2) Information service animation video profile to increase learning motivation. (3) Student response of information service animation video to increase learning motivation. (4) Increasing motivation of students after being given treatment (animated video). The method of this research uses the research and development method and it is modified with the Dick and Carey model design. Assessment of the validation results of material experts on average 4.4 with a valid category, design experts on average 4.2 with a valid category and media experts on average 4.9 with a valid category. It indicates that guidance and counseling learning based on video animation meets the eligibility criteria with a total average response from experts is very good. The one-on-one trial was carried out with 3 students, namely the average student response obtained was 89.1%, it shows the student's response to the product was stated to be very positive (very good). Small group trials with 9 students, namely the average student response obtained was 88.1%, it shows the student's response to the product was stated to be very positive (very good). Furthermore, the large group trial with 30 students, the average student response obtained was 86.5%, it shows the student response to the product was stated to be very positive (very good). The result of the students before and after using the media can be seen from the average pre-test and post-test scores being very good above the minimum completeness criteria. The increasing of students' learning outcomes can be seen from the two-sample t-test in pairs which shows that the t-value is more than t-table ($13.20697 > 0.8374$). The learning outcomes of students are included in the high category. This research can be achieved and suitable to use because it has high learning outcomes to increase the students' learning motivation at SMP Negeri 4 Pontianak.

Keywords: Development, Animation Video Media, Learning Motivation

PENDAHULUAN

Teknologi pembelajaran dapat membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk di bidang pendidikan. Teknologi pendidikan saat ini sangat bermanfaat dalam upaya menyampaikan materi pembelajaran, baik pengetahuan, keterampilan maupun yang utama adalah sikap melalui nilai-nilai yang kita desain agar tertanam karakter yang baik dalam diri peserta didik. Adapun peran teknologi semakin memudahkan manusia dalam melakukan aktivitas dalam kehidupan sehari-hari agar menjadi lebih efektif dan efisien. Salah satu bidang yang tak bisa lepas dari teknologi adalah bidang pendidikan dimana masa saat ini teknologi sangat berpengaruh untuk peserta didik.

Akan Tetapi permasalahannya adalah bagaimana memanfaatkan teknologi yang ada di sekitar untuk menunjang pendidikan agar tetap dalam kawasan guru dan orang tua. Menurut Mahmud (2020:1) Istilah teknologi berasal dari bahasa Yunani *technologia* yang menurut *Webster Dictionary* berarti *systematic treatment* atau penanganan sesuatu secara sistematis. Sedangkan *techne* sebagai dasar kata teknologi berarti *art, skill, science* atau keahlian, ketrampilan, ilmu. Jadi teknologi pendidikan dapat diartikan sebagai pegangan atau pelaksanaan pendidikan secara sistematis. Istilah yang digunakan dalam bahasa Inggris adalah *insructional technology* atau *educational technology*. Salah satu pendapat *insructional technology means the media born of the communications revolution which can be used for insructional purpose alongside the teacher, the book, and the blackboard*. Dalam hal ini yang diutamakan media komunikasi yang berkembang secara pesat sekali yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan. Alat-alat teknologi semacam ini disebut "*hard ware*" antara lain berupa berupa TV, radio, video tape, komputer, film *opaque projector, overhead projector*, dan lain-lain. Alat-alat ini dalam media pengajaran disebut alat peraga, alat pengajaran audio visual atau audio visual aids (AVA).

Tujuan utama teknologi pembelajaran adalah untuk memecahkan masalah belajar atau memfasilitasi kegiatan pembelajaran. Teknologi pembelajaran sebagai perangkat lunak (*software technology*) yang berbentuk cara-cara yang sistematis dalam memecahkan masalah pembelajaran semakin canggih dan mendapat tempat secara luas dalam dunia pendidikan. Perkembangan selanjutnya teknologi pembelajaran menggunakan tiga prinsip dasar yang dijadikan acuan dalam pengembangan dan

pemanfaatannya, yaitu: 1) pendekatan sistem (*system approach*), 2) berorientasi pada peserta didik (*learner centered*), dan 3) pemanfaatan sumber belajar semaksimal dan sebervariasi mungkin (*utilizing learning resources*).

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dalam menyalurkan pesan serta meangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan untuk belajar, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Pendidikan sebagai salah satu bidang yang memanfaatkan teknologi agar bisa meningkatkan berbagai sumber dan bahan yang dibutuhkan oleh peserta didiknya sehingga tercipta pendidikan yang lebih unggul dan maju.

Bimbingan dan konseling sebagai salah satu komponen dalam pendidikan yang dapat memanfaatkan teknologi agar dapat membantu peserta didik dalam proses belajar. Bimbingan dan konseling sebagai sebagai salah satu bidang yang memanfaatkan teknologi yang perlu diperhatikan perkembangan teknologi agar bisa diterima oleh masyarakat. Penguasaan teknologi bagi seorang konselor merupakan keharusan yang memang harus dimiliki dan tidak bisa ditawar lagi, hal tersebut didasari oleh perkembangan teknologi yang semakin maju dan berkembang pesat. Menurut Hikmawati (2016:1) Mengemukakan bahwa "bimbingan dan konseling merupakan pelayanan bantuan untuk peserta didik, baik secara perorangan maupun kelompok, agar mampu mandiri dan berkembang secara optimal, dalam bidang pengembangan kehidupan pribadi, kehidupan sosial, kemampuan belajar dan perencanaan karier, melalui berbagai jenis layanan dan kegiatan pendukung, berdasarkan norma-norma yang berlaku. Namun bimbingan dan konseling akan sangat membantu lancarnya suatu proses pembelajaran dalam suatu lembaga Pendidikan".

Berdasarkan observasi pada guru mata pelajaran, kepala sekolah dan guru BK bahwa proses belajar mengajar menunjukkan bahwa dalam kegiatan belajar dikelas guru masih mendominasi dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan peserta didik hanya mendengarkan penjelasan guru dan mencatat apa yang telah dijelaskan saat dalam proses pembelajaran berlangsung. Namun pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga peserta didik hanya mendapatkan penjelasan yang berupa metode ceramah dan konvensional, akibatnya kondisi seperti inilah yang membuat proses pembelajaran tidak menarik dan peserta didik tidak dapat memahami materi yang telah diberikan oleh guru saat dalam proses

pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu peserta didik kurang aktif dan tidak mendapatkan pengalaman belajar yang dapat mempengaruhi perkembangan dalam proses belajar. Namun dengan penggunaan media pembelajaran video animasi sangat dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar, karena media pembelajaran video animasi dapat menarik perhatian peserta didik yang membangkitkan motivasi dalam belajar.

Sesuai fakta di SMP Negeri 4 Pontianak, bahwa pemberian layanan informasi yaitu dapat membantu memecahkan masalah yang dihadapi peserta didik dan mengembangkan potensi yang dimilikinya. Konkritnya: 1) jumlah masalah menurun, (dalam laporan bimbingan dan konseling), 2) semakin banyak potensi yang ada pada siswa, muncul menjadi prestasi baik akademik maupun non akademik.

Teknologi seperti telepon genggam, video, computer, dan internet merupakan kebutuhan sehari-hari pada masa kini. Bagaimanapun pada masa mendatang, pendidikan jarak jauh dan internet menjadi cara yang sangat penting untuk menyediakan bantuan pada tempat dan waktu yang berbeda. Konselor profesional pada akhirnya menyediakan layanan informasi secara *online*. Hal lain adalah agar peserta didik lebih mandiri dalam motivasi belajarnya. Adapun dari hasil wawancara dengan guru bidang studi dan wali kelas menunjukkan bahwa dari sekian guru juga mengalami berbagai kesulitan yaitu, kurangnya bahan ajar digital, desain proses pembelajaran dalam jaringan (*daring/luring*). Wali kelas dan guru mata pelajaran juga menginformasikan bahwa kemampuan peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar sangat menurun disaat pandemi seperti ini maka perlu adanya bantuan kepada guru-guru akan peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajarnya.

Berdasarkan data pra observasi tersebut peneliti ingin meneliti tentang pengembangan video animasi layanan informasi untuk meningkatkan motivasi belajar SMP Negeri 4 Pontianak.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan *Dick and Carey*. Adapun model desain dan sistem pembelajaran yang dikemukakan oleh *Dick and Carey* (dalam Benny. A 2018:85) telah lama digunakan untuk menciptakan program pembelajaran yang lebih efektif, efisien dan menarik bagi pebelajar.

Komponen sekaligus merupakan langkah-langkah utama dari model desain sistem pembelajaran yang dikemukakan oleh Dick dan Carey yang terdiri dari : 1) *Identity Instructional Goal Analisis*, 2) *Conduct Analisis*, 3) *Identity Entry Behaviourous Characteristic*, 4) *Write Pormance Objectives*, 5) *Developing Criterion Referenced Test Items*, 6) *Develop Instructional Strategy*, 7) *Develop and Select Instructional Materials*, 8) *Design and Conduct Formative Evaluation*, 9) *Revise Instructional*, 10) *Design and Conduct Summative Evaluation*.

Tahap Pra Penelitian

Pada tahap ini mempersoalkan segala macam persiapan yang diperlukan yaitu: a) *Need Assessment* yang terdiri dari: *Front And Analysis* (Analisis Kurikulum dan Sumber Belajar), b) *Conducting Goal Analysis* (Melakukan Analisis Pembelajaran), c) *Identity Entry Behaviours Characteristic* (Karakteristik Pebelajar), d) *Write Performance Objektives* (Merumuskan Tujuan Khusus), e) *Planning* (Perencanaan)

Tahap Pengembangan Media Video Animasi

Pada tahap ini bahwa pengembangan media video animasi mempersiapkan berupa persoalan yaitu: a) *Develop Criterion Reference Test* (Mengembangkan Test Kriteria), b) *Develop Instructional Strategy* (Mengembangkan Strategi Pembelajaran) c) *Develop And Select Ainstructional Materials* (Mengembangkan dan Memilih Bahan Pembelajaran), d) *Desain And Conduct Formatif Evaluation* (Merancang Dan Melaksanakan Evaluasi *Formatif*), dan e) *Revise Instructional* (Merevisi Paket Pembelajaran).

Uji Coba, Revisi dan Evaluasi

- Uji Coba *One To One* yaitu uji coba kelompok satu-satu bertujuan untuk mengetahui respon pebelajar dan terhadap motivasi belajar. Subjek uji coba perorangan dilaksanakan kepada 3 orang pebelajar kelas VIII SMP Negeri 4 Pontianak yang terdiri dari 1 orang pebelajar berkemampuan rendah, 1 orang pebelajar berkemampuan sedang, dan 1 orang pebelajar berkemampuan tinggi berdasarkan nilai penggunaan media video animasi layanan informasi untuk meningkatkan motivasi belajar. Setelah uji coba ini dilanjutkan dengan revisi.
- Uji Coba Kelompok Kecil yaitu Subjek uji coba kelompok kecil akan dilaksanakan kepada 9 orang pebelajar kelas VIII SMP Negeri 4 Pontianak yang terdiri dari 3 orang pebelajar berkemampuan rendah, 3 orang

pebelajar berkemampuan sedang, dan 3 orang pebelajar berkemampuan tinggi berdasarkan nilai penggunaan media video animasi layanan informasi untuk meningkatkan motivasi belajar. Pada uji coba kelompok besar dilakukan penilaian terhadap bahan pembelajaran media video animasi layanan informasi untuk meningkatkan motivasi belajar dengan melihat respon pebelajar. Setelah uji coba ini, dilakukan revisi.

- c. Uji Coba Kelompok Besar yaitu Subjek uji coba kelompok besar dilaksanakan kepada 30 orang pebelajar kelas VIII SMP Negeri 4 Pontianak, yang terdiri dari 10 orang pebelajar berkemampuan rendah, 10 orang pebelajar berkemampuan sedang, dan 10 orang pebelajar berkemampuan tinggi berdasarkan nilai penggunaan media video animasi layanan informasi untuk meningkatkan motivasi belajar. Pada uji coba kelompok besar dilakukan penilaian terhadap bahan pembelajaran media video animasi layanan informasi untuk meningkatkan motivasi belajar dengan melihat respon pebelajar. Setelah uji coba ini, dilakukan revisi.

Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development*. Arikunto (dalam marhani 2016:4) Jurnal pengembangan media audio untuk perolehan belajar konsep norma-norma kehidupan pada pelajaran pendidikan kewarganegaraan mengungkapkan subyek penelitian dalam kondisi alamiah sebagaimana adanya, tidak dimanipulasi, antara peneliti dan subyek penelitian berada dalam kedudukan yang sama sebagaimana layaknya hubungan interpersonal secara manusiawi dan kekerabatan, bukan sebagai subyek dan obyek.

Lokasi Penelitian

Penentuan lokasi dalam sebuah penelitian sangatlah penting, hal ini agar tempat dimana penelitian dilakukan menjadi jelas. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 4 Pontianak.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian sebagai benda, hal atau orang tempat data untuk variabel penelitian melekat, dan yang dipermasalahkan. Dari kesimpulan ini yang dimaksud dengan subjek penelitian adalah individu, benda atau organisme yang dijadikan sumber informasi yang dibutuhkan dalam pengumpulan data penelitian. Subjek dalam penelitian dan pengembangan ini adalah pebelajar kelas VIII.

Data dan Sumber Data

Data kuantitatif untuk menganalisis data hasil wawancara dan observasi. Dalam penelitian ini data kualitatif merupakan data berbentuk kata-kata yang diperoleh dari wawancara dan observasi, yang biasanya dituangkan dalam catatan lapangan (rekaman kata-kata). Produk tersebut selanjutnya diuji coba perorangan, dalam proses pengujian diperlukan pengumpulan data dengan pengamatan, wawancara dan kuesioner. Setelah direvisi selanjutnya digunakan untuk pengujian kelompok kecil. Direvisi kembali digunakan untuk pengujian kelompok besar, sebelum pengujian kelompok besar dilakukan *pre-test* terlebih dahulu, dan setelah pengujian kelompok besar dilakukan *post-test*.

Teknik Dan Alat Pengumpul Data

Marshall dalam Andi Prastowo (2010: 20) menyebutkan bahwa “metode utama yang digunakan dalam penelitian kualitatif adalah dengan pengamatan partisipatif, wawancara mendalam, dan penelitian dokumen”. Lebih lanjut Creswell (2013: 267), menyebutkan ada empat jenis strategi dalam mengumpulkan data pada penelitian dengan pendekatan kualitatif naturalistik, yaitu “observasi, wawancara, dokumentasi, audio dan visual. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi partisipan, wawancara langsung, dokumentasi, dan audio-visual”.

Instrumen Penelitian

Instrumen digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan yaitu berupa lembar observasi, pedoman wawancara dan alat perekam dokumen. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 4 alat bantu, yaitu: a) pedoman/panduan wawancara, b) pedoman/panduan observasi, c) alat perekam, kamera dan video, dan angket (kuesioner) respon pebelajar dan penilaian pembelajaran oleh ahli

Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan peneliti adalah kualitatif dan kuantitatif. Selanjutnya mendeskripsikan data yang sudah direduksi, disajikan berupa uraian-uraian baru kemudian ditarik kesimpulan. 1) Analisis Data kualitatif yaitu Analisis data kualitatif dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada saat uji coba bahan pembelajaran media video animasi layanan informasi untuk meningkatkan motivasi belajar. Dalam hal analisis kualitatif, Bodgan (dalam Sugiyono, 2017:367) menyatakan bahwa

“data analysis is the process of systematically searching and arranging the interview transcripts. Field notes, and other material that you accumulate to increase your own understanding of them and to enable you so present what you have discovered to others”. 2) Analisis Data Kuantitatif yaitu Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas bahan pembelajaran media video animasi layanan informasi untuk meningkatkan motivasi belajar ditinjau dari hasil validasi ahli, angket respon pebelajar dan uji efektivitas bahan pembelajaran motivasi belajar dapat dilihat dari hasil ketuntasan belajar yaitu: a) Analisis validasi bahan pembelajaran media video animasi layanan informasi untuk meningkatkan motivasi belajar. b) Analisis efektivitas aplikasi media video animasi.

Tabel 1. Kriteria respon terhadap media video animasi

Nilai	Kriteris respon
$85 < R_s \text{ media}$	Sangat Baik
$70 < R_s \text{ media} < 85$	Baik
$50 < R_s \text{ media} < 70$	Tidak Baik
$R_s \text{ media} < 50$	Sangat Tidak Baik

Dari hasil kriteria respon pebelajar tersebut akan diberi kesimpulan apakah bahan pembelajaran media video animasi layanan informasi untuk meningkatkan motivasi belajar memberikan respon sangat positif atau positif terhadap pembelajaran bimbingan dan konseling.

Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam menganalisis hasil pebelajar adalah: a) Uji T (*Paired Sample T-Test*) Langkah-langkah uji T *Paired sample T-Test* dapat dijelaskan sebagai berikut: 1) Uji *Paired sample T-Test* menggunakan program SPSS versi 25. 2) Uji *Paired sample T-Test* untuk menguji perbedaan dua sampel yang berpasangan, sesuai yang digunakan peneliti disekolah. 3) Membandingkan nilai yang signifikan Melakukan perbandingan antara nilai dari hasil uji *Paired sample T-Test* dengan nilai tingkat signifikan 0,05. 4) Memberikan kesimpulan dari hasil perbandingan diberi kesimpulan apakah bahan pembelajaran motivasi belajar dapat memberikan pengaruh terhadap pembelajaran bimbingan dan konseling. H_a : terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan setelah penggunaan bahan pembelajaran media video animasi layanan informasi untuk

meningkatkan motivasi belajar, Jika nilai t hitung $> t$ tabel. H_o : tidak terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan bahan pembelajaran media video animasi layanan informasi untuk meningkatkan motivasi belajar untuk pembelajaran motivasi belajar Jika nilai t hitung $< t$ tabel.

Uji *Effect Size* yaitu Uji *effect size* dilakukan untuk besarnya efektivitas bahan pembelajaran media video animasi layanan informasi untuk meningkatkan motivasi belajar.

Tabel 2. Uji *effect size*

Size	Interpretation
0-0,20	<i>Weak Effect</i>
0,21-0,50	<i>Modest Effect</i>
0,51-1,00	<i>Moderate Effect</i>
$>1,00$	<i>Strong Effect</i>

Uji *effect size* menggunakan rumus *single group/one group model chon*.

$$Effect\ Size = \frac{Post-Test\ Average\ Score - Pretest\ Average\ Score}{Standar\ Deviations}$$

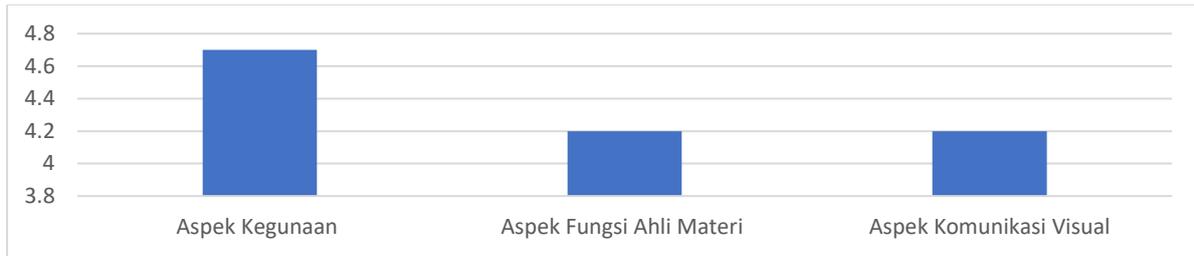
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Desain Pengembangan Multimedia Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar

Menurut Dick, Carey & Carey (2015) Adapun tahapan pengembangan media animasi layanan informasi untuk meningkatkan motivasi belajar dengan 9 langkah dari 10 langkah pengembangan Dick, Carey & Carey yang meliputi: 1) Mengidentifikasi tujuan pembelajaran, 2) Melakukan analisis pembelajaran, 3) Menganalisis karakteristik peserta didik dan konteks pembelajaran, 4) Merumuskan tujuan pengembangan, 5) Mengembangkan instrumen penilaian, 6) Mengembangkan strategi pembelajaran, 7) Penyusunan dan penulisan multimedia, 8) Mendesain dan melakukan evaluasi formatif, dan 9) Revisi.

Tahap Development

Tahap ini divalidasi oleh 6 orang ahli validator terhadap produk yang dikembangkan yang meliputi: Ahli materi, ahli media dan ahli desain.



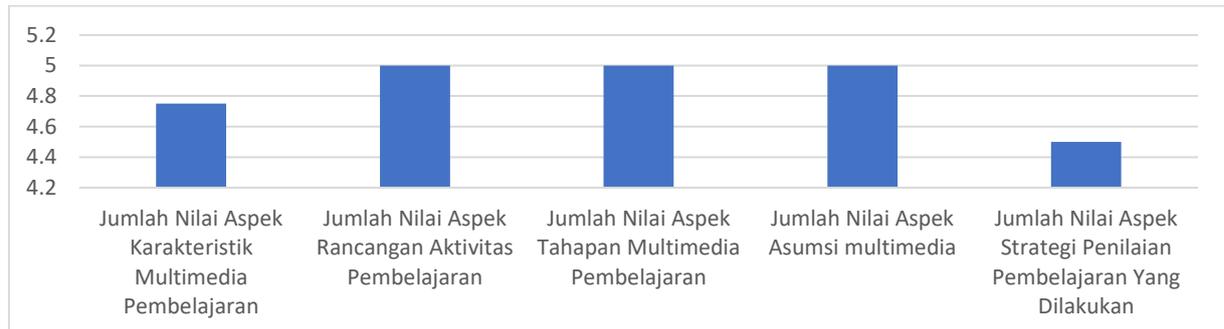
Gambar 1. Rata-rata hasil validasi ahli materi 1

Berdasarkan data pada tabel grafik diperoleh hasil rata-rata penilaian ahli materi 1 terhadap produk yang dikembangkan yaitu memperoleh nilai rata-rata 4,4 dengan kategori valid.



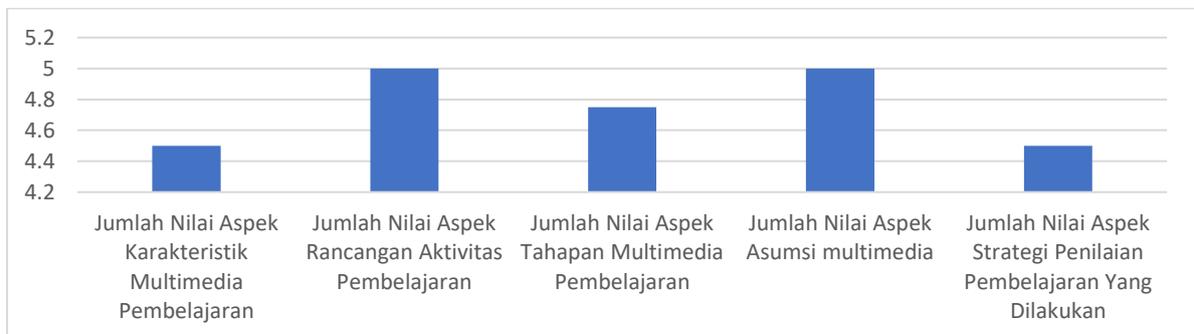
Gambar 2. Rata-rata hasil validasi ahli materi 2

Berdasarkan data pada tabel grafik diperoleh hasil rata-rata penilaian ahli materi 2 terhadap produk yang dikembangkan yaitu memperoleh nilai rata-rata 4,2 dengan kategori valid.



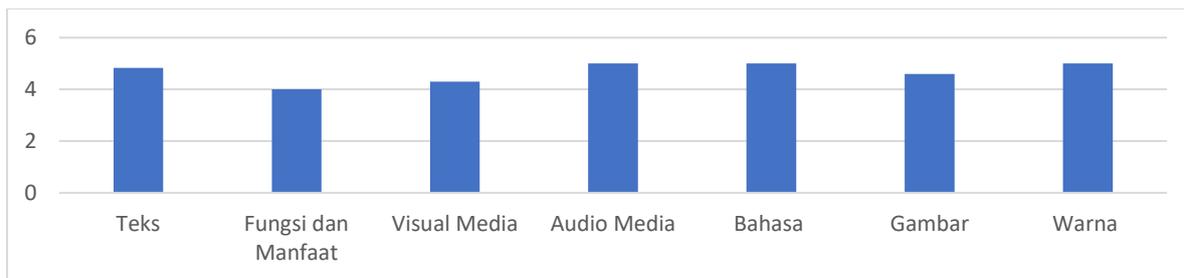
Gambar 3. Rata-rata hasil validasi ahli desain 1

Berdasarkan data pada tabel grafik diperoleh hasil rata-rata penilaian ahli desain 1 terhadap produk yang dikembangkan yaitu memperoleh nilai rata-rata 4,9 dengan kategori valid.



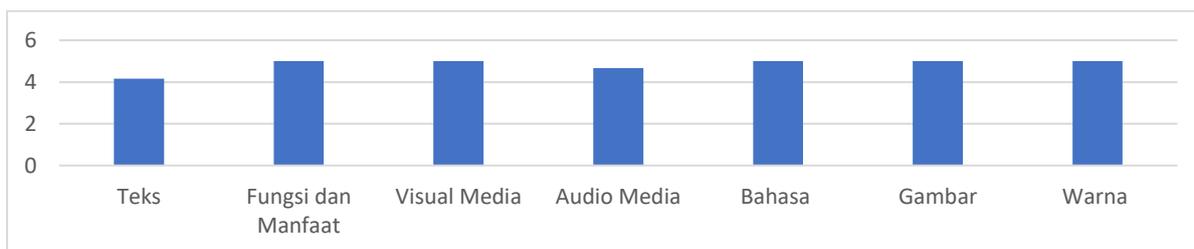
Gambar 4. Rata-rata Hasil Validasi Ahli Desain 2

Berdasarkan data pada tabel grafik diperoleh hasil rata-rata penilaian ahli desain 2 terhadap produk yang dikembangkan yaitu memperoleh nilai rata-rata 4,75 dengan kategori valid.



Gambar 5. Rata-rata hasil validasi ahli media 1

Berdasarkan data pada tabel grafik diperoleh hasil rata-rata penilaian ahli Media 1 terhadap produk yang dikembangkan yaitu memperoleh nilai rata-rata 4,70 dengan kategori valid.



Gambar 6. Rata-rata hasil validasi ahli media 2

Berdasarkan data pada tabel grafik diperoleh hasil rata-rata penilaian ahli Media 2 terhadap produk yang dikembangkan yaitu memperoleh nilai rata-rata 4,75 dengan kategori valid.

Tabel 3. Rumus konversi jumlah rata-rata skor

Nilai	Kriteria Respon
$85\% \leq R_{\text{media}}$	Sangat Baik (SB)
$70\% \leq R_{\text{media}} < 85\%$	Baik (B)
$50\% \leq R_{\text{media}} < 70\%$	Tidak Baik (TB)
$R_{\text{media}} < 50\%$	Sangat Tidak Baik (STB)

Tabel 4. Kriteria respon terhadap media video animasi berbasis powerpoint dengan aplikasi android

Kategori	Skor	
	Pernyataan Postif	Pernyataan Negatif
Sangat Baik (SB)	4	1
Baik (B)	3	2
Tidak Baik (TB)	2	3
Sangat Tidak Baik (STB)	1	4

a. Uji Coba Satu-Satu (3 orang)

Pada tahap uji coba satu-satu ini peneliti melakukan uji coba lapangan awal pada hari senin tanggal 6 Februari 2023 pada pukul 07.00-12.30 di SMP Negeri 4 Pontianak dengan jumlah 3 orang peserta didik yaitu terdiri dari 1 orang

peserta didik dengan nilai diatas rata-rata, 1 orang peserta didik dengan nilai sama dengan rata-rata, 1 orang peserta didik dengan nilai dibawah rata-rata. Adapun pelaksanaan uji coba *one to one* dilakukan dengan menampilkan powerpoint didalam kelas yang berbasis media video animasi yang terkait materi motivasi belajar. Berdasarkan rata-rata respon peserta didik yang diperoleh sebesar 89,1 %, bahwa respon peserta didik terhadap produk dinyatakan sangat positif (sangat baik).

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahap uji coba kelompok kecil peneliti melakukan uji coba lapangan awal pada hari selasa tanggal 7 Februari 2023 pada pukul 07.00-12.30 di SMP Negeri 4 Pontianak dengan jumlah 9 orang peserta didik yaitu terdiri dari 3 orang peserta didik dengan nilai diatas rata-rata, 3 orang peserta didik dengan nilai sama dengan rata-rata, 3 orang peserta didik dengan nilai dibawah rata-rata. Berdasarkan rata-rata respon peserta didik yang diperoleh sebesar 88,1%, bahwa respon peserta didik terhadap produk dinyatakan sangat positif (sangat baik).

b. Uji Coba Kelompok Besar

Pada tahap uji coba kelompok besar peneliti melakukan uji coba lapangan awal pada hari selasa tanggal 4 April 2023 pada pukul 07.00-13.30 di SMP Negeri 4 Pontianak dengan jumlah 30 orang peserta didik yaitu terdiri dari 10 orang peserta didik dengan nilai diatas rata-rata, 10 orang peserta didik dengan nilai sama dengan

rata-rata, 10 orang peserta didik dengan nilai dibawah rata-rata.

Berdasarkan rata-rata respon peserta didik yang diperoleh sebesar 86,5 %, bahwa respon peserta didik terhadap produk dinyatakan sangat positif (sangat baik).

Motivasi Belajar

Motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan multimedia pembelajaran berbasis media video animasi dapat dilihat dari tes yang sudah dilakukan oleh peserta didik dan diobservasi oleh guru BK. Dimana tes dilakukan dengan melihat kegiatan pretest dan posttest .

a. Data *Pretest* dan *Posttest*

Pelaksanaan awal dari kegiatan pretest ini subjek penelitian diberikan soal *pretest* dengan jumlah 30 orang. Kegiatan pretest ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana kemampuan peserta didik sebelum menggunakan multimedia pembelajaran sebelum belajar menggunakan multimedia dengan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran. Adapun perbandingan dari hasil yang diperoleh data *pretest* dan *posttest* adalah : Hasil *pretest* menunjukkan nilai rata-ratanya yaitu sebesar 50,60 dan nilai *posttest* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 57,83 .



Gambar 7. Hasil pretest dan posttest

b. Uji T (*Paired Sample T-Test*)

- 1) Uji T yang digunakan dalam penelitian ini adalah *paired sampel t-test*, sampel yang dimaksud yaitu nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik yang telah diperoleh oleh peneliti. Perhitungan uji t dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS. Pedoman dalam pengambilan keputusan yang digunakan dalam uji *paired sampel t-test* yaitu: Berdasarkan nilai signifikan yaitu: jika nilai probabilitas atau sig (*2-tailed*) < 0,05, maka Ha diterima atau terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada

pretest dan *posttest*. Sebaliknya, jika nilai probabilitas atau sig (*2-tailed*) > 0,05, maka Ho ditolak atau tidak dapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada *pretest* dan *posttest*.

- 2) Berdasarkan perbandingan antara t hitung dan t tabel yaitu: jika t hitung > t tabel, maka Ho ditolak dan Ha diterima atau terdapat perbedaan antara hasil belajar pada *pretest* dan *posttest*. Sebaliknya, jika t hitung < t tabel, maka Ho diterima dan Ha ditolak atau tidak terdapat perbedaan antara hasil belajar pada *pretest* dan *posttest*.

Tabel 5. Hasil perhitungan *paired sampel t-test* pada *pretest* dan *posttest*

Paired Samples Statistics				
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretest	50.2000	30	15.99224	2.91977
posttest	57.5000	30	12.68382	2.31574

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pretest & posttest	30	.597	.000

Paired Samples Test

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest – posttest	-7.30000	13.20697	2.41125	-12.23156	-2.36844	-3.027	29	.005

Berdasarkan hasil uji T pada tabel 4.25, diketahui bahwa nilai sig (*2-tailed*) sebesar 0,000 < 0,05 karena nilai sig (*2-tailed*) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 atau t hitung = (13.20697) dan t tabel dengan df 12 pada taraf signifikan 5% sebesar 0,28918. Nilai t hitung > t tabel (13.20697) > (0,28918) maka Ho diterima dan Ha ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar dengan menggunakan multimedia pembelajaran antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran.

Pembahasan

Desain Pengembangan Media Video Animasi Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar.

Model desain dan sistem pembelajaran yang dikemukakan oleh *Dick and Carey* (dalam Benny. A 2018:85) telah lama digunakan untuk menciptakan program pembelajaran yang lebih efektif, efisien dan menarik bagi pebelajar. Komponen sekaligus merupakan langkah-langkah utama dari model desain sistem pembelajaran yang dikemukakan oleh Dick dan Carey yang terdiri dari : 1) *Identity Instructional Goal Analisis*, 2) *Conduct Analisis*, 3) *Identity Entry Behaviourous Characteristic*, 4) *Write Pormance Objectives*, 5) *Developing Criterion Referenced Test Items*, 6) *Develop Instructional Strategy*, 7) *Develop and Select Instructional Materials*, 8) *Design and Conduct Formative Evaluation*, 9) *Revise Instructional*, 10) *Design and Conduct Summative Evaluation*.

Perencanaan produk disini diartikan sebagai proses membuat desain produk. Menurut Dieter dan Schmidt, (dalam Sugiyono, 2017:397) menyatakan bahwa “*to design is to fashion after a plan*. Membuat desain adalah pertunjukan setelah desain. Selanjutnya dinyatakan bahwa “*to design is to full together something new or to arrange existing things in new way to satisfy a recognize need of society. An elegant word for ‘pulling together’, is synthesis*”. Membuat desain adalah menarik bersama sesuatu yang baru atau mengatur sesuatu yang telah ada menjadi sesuatu yang lebih baru, guna memuaskan masyarakat. Kata yang

elegan dan “menarik bersama” adalah melakukan sintesis.

Profil Video Animasi Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar.

Menurut (Arsyad, A dalam Permana, dkk 2017:240) mengemukakan bahwa profil video merupakan gabungan beberapa banyak frame yang diproyeksikan secara mekanis menggunakan media digital. Selanjutnya menurut (Haryoko dalam Permana, dkk 2017:240) Video Profil adalah media yang sangat efektif yang digunakan mempromosikan daerah, produk, dan mempromosikan suatu perusahaan tertentu. Video profile merupakan sebuah rekaman yang dapat ditayangkan di media audio dalam bentuk visual lainnya. Adapun yang digunakan untuk isi dari profil suatu instansi yaitu daerah bahkan objek wisata.

Produk dalam penelitian pengembangan bahwa media video animasi berbasis aplikasi powerpoint yaitu mengembangkan produk awal dengan cara mendesain bahan ajar dengan multimedia pembelajaran bimbingan dan konseling yang terdiri dari video, animasi, lembar kerja. Dalam mendesain video harus disertai dengan pembuatan *storyboard*. Setelah dilakukannya pengembangan produk awal dilanjutkan dengan validasi dari ahli yang nantinya akan menentukan layak atau tidaknya produk multimedia pembelajaran ini digunakan. Profil media video animasi berbasis aplikasi powerpoint bahwa syarat media pembelajaran yang baik yaitu: 1) media yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, 2) media pembelajaran tersebut merupakan media yang dapat dilihat atau didengar, 3) media pembelajaran yang dimanfaatkan dapat merespon peserta didik untuk belajar, 4) media pembelajaran yang dimanfaatkan harus sesuai dengan kondisi peserta didik, 5) media pembelajaran tersebut merupakan perantara dalam proses pembelajaran peserta didik. Dengan demikian bahwa produk yang dikembangkan dalam penelitian ini “LAYAK” digunakan sebagai

media pembelajaran bimbingan dan konseling.

Respons Peserta Didik Terhadap Video Animasi Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar.

Menurut Aisyah *et al.*, (2016) mengemukakan bahwa respon peserta didik merupakan tanggapan dan reaksi peserta didik yang diberikan selama pembelajaran. Selanjutnya Kusuma dkk (dalam Kusuma Wardani, Prihandono & Ayu 2022:12) mengemukakan bahwa respon merupakan reaksi menerima, menolak serta sikap acuh tak acuh terhadap apa yang disampaikan oleh komunikator dalam pesannya. Untuk mengetahui respon peserta didik dapat menggunakan berupa angket, adapun respon dapat berupa positif dan negatif yang mencakup tindakan penolakan atau menyetujui. Selanjutnya setelah melakukan perencanaan yaitu mengembangkan produk awal dengan cara mendesain bahan ajar dengan multimedia pembelajaran yang terdiri dari video, animasi, lembar kerja. Dalam mendesain video harus disertai dengan pembuatan *storyboard*. Uji coba satu-satu dilakukan dengan 3 orang peserta didik yaitu rata-rata respon peserta didik yang diperoleh sebesar 89,1%, bahwa respon peserta didik terhadap produk dinyatakan sangat positif (sangat baik). Uji coba kelompok kecil dengan 9 peserta didik yaitu rata-rata respon peserta didik yang diperoleh sebesar 88,1%, bahwa respon peserta didik terhadap produk dinyatakan sangat positif (sangat baik). Selanjutnya uji coba kelompok besar dengan 30 peserta didik rata-rata respon peserta didik yang diperoleh sebesar 86,5 %, bahwa respon peserta didik terhadap produk dinyatakan sangat positif (sangat baik).

Peningkatan Motivasi Peserta Didik Sesudah Diberi Perlakuan (Video Animasi)

Menurut Rohani (dalam Kusuma & Wening 2014:13) mengemukakan bahwa keunggulan dari *peer teaching* yaitu: 1) dapat meningkatkan interaksi antara peserta didik dan peserta didik serta peserta didik dan guru, 2) dapat meminimalisir kesenjangan yang terjadi antara peserta didik yang prestasinya rendah dengan peserta didik yang prestasinya lebih tinggi dalam suatu kelas, dan 3) dapat memotivasi peserta didik dalam menyelesaikan tugas.

Selanjutnya uji coba kelompok besar dilakukan dengan 30 anak dengan melihat nilai *pretest* dan *posttest*. Analisis data dilakukan dengan uji T 2 sampel berpasangan, yang mana terdapat perbedaan hasil yang menunjukkan nilai signifikan nilai t hitung $>$ t tabel yaitu sebesar

(13,20697) $>$ (0,28918) yang berarti mempunyai pengaruh dari hasil belajar antara sebelum menggunakan dengan setelah menggunakan multimedia pembelajaran dalam pembelajaran membaca anak usia dini. Analisis data berdasarkan nilai signifikan yaitu: jika nilai probabilitas atau sig (*2-tailed*) $<$ 0,05, maka H_a diterima atau terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada *pretest* dan *posttest*. Sebaliknya, jika nilai probabilitas atau sig (*2-tailed*) $>$ 0,05, maka H_0 ditolak atau tidak dapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan perbandingan antara t hitung dan t tabel yaitu: jika t hitung $>$ t tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau terdapat perbedaan antara hasil belajar pada *pretest* dan *posttest*. Sebaliknya, jika t hitung $<$ t tabel, maka H_0 diterima dan H_a ditolak atau tidak terdapat perbedaan antara hasil belajar pada *pretest* dan *posttest*.

PENUTUP

1. Desain Pengembangan Media Video Animasi Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar

Desain pengembangan video animasi layanan informasi untuk meningkatkan motivasi belajar dilakukan dengan model Dick, Carey and Carey dengan langkah-langkah analisis kebutuhan, analisis instruksional, menganalisis karakteristik peserta didik dan konteks pembelajaran, merumuskan tujuan pembelajaran khusus, mengembangkan instrumen penilaian, mengembangkan strategi pembelajaran, mengembangkan media ajar, melakukan evaluasi formatif (validasi produk dan uji coba produk), dan revisi. Produk yang dikembangkan adalah media video animasi layanan informasi untuk meningkatkan motivasi belajar yang dapat mendukung peserta didik dalam dunia teknologi dengan menggunakan *smartphone*. Validasi ahli dilakukan kepada 6 orang yang terdiri dari 2 orang validator ahli materi, 2 validator ahli desain, dan 2 validator ahli media.

2. Profil Video Animasi Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar

Profil video animasi layanan informasi untuk meningkatkan motivasi belajar

dikembangkan dengan aplikasi powerpoint yang berbasis animasi. Dari keseluruhan bahwa pengembangan yang telah diuraikan dalam pembahasan, diperoleh hasil penilaian 3 orang peserta didik yaitu terdiri dari 1 orang peserta didik dengan nilai diatas rata-rata, 1 orang peserta didik dengan nilai sama dengan rata-rata, 1 orang peserta didik dengan nilai dibawah rata-rata. Adapun 9 orang peserta didik yaitu terdiri dari 3 orang peserta didik dengan nilai diatas rata-rata, 3 orang peserta didik dengan nilai sama dengan rata-rata, 3 orang peserta didik dengan nilai dibawah rata-rata. Selanjutnya 30 orang peserta didik yaitu terdiri dari 10 orang peserta didik dengan nilai diatas rata-rata, 10 orang peserta didik dengan nilai sama dengan rata-rata, 10 orang peserta didik dengan nilai dibawah rata-rata dengan kategori "Sangat Valid".

3. Respons Peserta Didik Terhadap Video Animasi Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar

Respon peserta didik terhadap video animasi layanan informasi untuk meningkatkan motivasi belajar. Uji coba satu-satu dilakukan dengan 3 orang peserta didik yaitu rata-rata respon peserta didik yang diperoleh sebesar 89,1%, bahwa respon peserta didik terhadap produk dinyatakan sangat positif (sangat baik). Uji coba kelompok kecil dengan 9 peserta didik yaitu rata-rata respon peserta didik yang diperoleh sebesar 88,1%, bahwa respon peserta didik terhadap produk dinyatakan sangat positif (sangat baik). Selanjutnya uji coba kelompok besar dengan 30 peserta didik rata-rata respon peserta didik yang diperoleh sebesar 86,5 %, bahwa respon peserta didik terhadap produk dinyatakan sangat positif (sangat baik).

4. Peningkatan Motivasi Peserta Didik Sesudah Diberi Perlakuan (Video Animasi)

Selanjutnya uji coba kelompok besar dilakukan dengan 30 anak dengan melihat nilai *pretest* dan *posttest* . Analisis data dilakukan dengan uji T 2 sampel

berpasangan, yang mana terdapat perbedaan hasil yang menunjukkan nilai signifikan nilai t hitung $>$ t tabel yaitu sebesar $(13.20697) > (0,28918)$ yang berarti mempunyai pengaruh dari hasil belajar antara sebelum menggunakan dengan setelah menggunakan multimedia pembelajaran dalam pembelajaran membaca anak usia dini. Analisis data berdasarkan nilai signifikan yaitu: jika nilai probabilitas atau sig (*2-tailed*) $<$ 0,05, maka H_a diterima atau terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada *pretest* dan *posttest*. Sebaliknya, jika nilai probabilitas atau sig (*2-tailed*) $>$ 0,05, maka H_o ditolak atau tidak dapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan perbandingan antara t hitung dan t tabel yaitu: jika t hitung $>$ t tabel, maka H_o ditolak dan H_a diterima atau terdapat perbedaan antara hasil belajar pada *pretest* dan *posttest*. Sebaliknya, jika t hitung $<$ t tabel, maka H_o diterima dan H_a ditolak atau tidak terdapat perbedaan antara hasil belajar pada *pretest* dan *posttest*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah., et al panjitan, R.G.P dan Marlina, R. (2016). *Respon Siswa Terhadap Media E-Comic Bilingual Sub Materi Bagian-Bagian Darah*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. 5 (3): 1-12.
- Andi, Prastowo. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Benny, A. Pribadi. (2018). *Konsep Esensial 21 Dalam Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Creswell, John W. (2013). *Research Design. Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dick, W and L. Carey, J. O. Carey. (2015). *The systematic design of instruction 8th Ed.* United State of America: Pearson Education.
- Hikmawati, Fenti. (2016). *Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Irawan Khabibah. (2018). *Pengembangan Media Booklet Dalam Pembelajaran Ikatan*

Kimia Pada Mata Pelajaran Kimia Sekolah Menengah Atas. Pontianak: FKIP Universitas Tanjungpura.

- Kusuma, Anggar Dianita & Wening Sri. (2014). *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Untuk Pencapaian Kompetensi Menggambar Proporsi Tubuh Melalui Metode Peer Teaching*. Universitas Negeri Yogyakarta. Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol 4 no. 1.
- Kusumawardani, Layla Mega. Prihandono, T & Ayu, Kusuma Firdha (2022). *Analisis Respon Peserta Didik Terhadap Media Video Animasi Menggunakan Sparkol Videoscrabe Materi Fluida Dinamis*. Universitas Jember. Jurnal Pembelajaran Fisika, Vol. 11 No. 1.
- Mahmud, Eka Muhammad. (2020). *Teknologi Pendidikan Konsep Dasar & Aplikasi*. Samarinda: Mulawarman University Press.
- Marhani dkk. *Pengembangan Media Video Untuk Perolehan Belajar Konsep Norma-Norma Kehidupan Pada Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Jurnal Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP Untan Pontianak.
- Permana, dkk. (2017). *Video Profil Sebagai Sarana Promosi Efektif Dalam Menunjang Eksistensi Program Studi Manajemen Informatika*. Universitas Pendidikan Ganesha Bali, Indonesia. Vol. 6, No. 2.
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Pengembangan Research And Development*. Bandung: Alfabeta.