

# PENGARUH ANIMASI TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPA

Alvainy Hayatut Darojah <sup>1</sup>, Ihwan Firmansyah <sup>2,\*</sup>, Zainal Arifin <sup>3</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Bangkalan

<sup>2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Bangkalan

<sup>3</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Bangkalan

\*E-mail: [ihwan@stkipgri-bkl.ac.id](mailto:ihwan@stkipgri-bkl.ac.id)

## Abstract

The learning motivation among students in each learning activity plays a significant role in enhancing student learning achievement in certain subjects. Seeing students less enthusiastic in the learning process, the researcher tried to make learning videos, namely using Animation Videos which were expected to help students become motivated triggering them more enthusiastic in learning. This research is a type of quantitative research, as for the design carried out in this study is true experimental with the type of Pretest-Posttest control group design. Pretest was employed to determine the learning motivation of students, whereas the posttest was used to determine student learning achievement at the end of learning. The data analysis technique in this study used a validity test, reliability test, normality test, and Manova. Based on the results of the Cronbach reliability test, it can be interpreted that the questionnaire is reliable. Based on the output of the normality test, it is known that the significant value is greater than 0.05. Therefore, it can be concluded that the questionnaire questions are normally distributed. According to the Manova test, it is known that the value is less than 0.05, which can be concluded that there is a significant effect of using Animation Videos learning media on interest and learning achievement.

**Keywords:** Animation; videos, learning; motivation; quantitative; true experimental.

© Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan. All rights reserved

## A. INTRODUCTION

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki ketentuan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara. Pendidikan sangatlah penting dalam menjalani kehidupan bermasyarakat. dengan adanya pendidikan, siswa bisa mendapatkan lebih banyak pengetahuan. Seperti pengetahuan tentang agama, pengetahuan Alam, pengetahuan bersosial dalam bermasyarakat, maupun lingkungan, kedisiplinan dan masih banyak lagi yang lainnya. Seperti halnya pendidikan di sekolah ataupun di

madrasah dan perguruan tinggi melalui bidang studi yang dipelajarinya (S. Lestaeri, 2018).

Pembelajaran didefinisikan sebagai upaya untuk pembelajaran siswa. selain itu pembelajaran juga selalu di tuntut untuk mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) agar mampu menghadirkan suasana kelas yang sesuai dengan kebutuhan zaman dan sesuai dengan karakter siswa. Keberhasilan pembelajaran antara lain di tentukan oleh keterampilan guru dalam memilih dan menerapkan pembelajaran, model pembelajaran, metode serta strategi pembelajaran yang tepat dan baik untuk digunakan bagi peserta didik. Guru merupakan seseorang yang memegang peranan penting dan utama, karena keberhasilan proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh faktor guru. tugas guru yaitu menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan baik dan benar. Dengan adanya metode dan media pembelajaran, siswa lebih giat dan lebih aktif dalam proses belajarnya. Sehingga pembelajaran menjadi efektif (Pramiti, 2014).

Belajar adalah suatu proses yang saling berhubungan, yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. dimanapun kita berada dan saling membutuhkan bantuan orang lain. salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang lain yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya dan kepribadiannya. Belajar yaitu suatu proses yang awalnya tidak tahu sehingga menjadi tahu, seperti pengalaman atau hal-hal yang telah terjadi dalam hidup, bisa dikatakan dengan belajar atau pembelajaran. seperti ucapan seseorang, tingkah laku yang baik. dari situ timbul pembelajaran. oleh karena itu belajar terjadi dimana saja dan kapan saja dan seperti halnya, seorang siswa yang mencari ilmu di sekolah (Arsyad, M., 2013).

Pembelajaran didefinisikan sebagai upaya untuk pembelajaran siswa. selain itu pembelajaran juga selalu di tuntut untuk mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) agar mampu menghadirkan suasana kelas yang sesuai dengan kebutuhan zaman dan sesuai dengan karakter siswa. Keberhasilan pembelajaran antara lain di tentukan oleh keterampilan guru dalam memilih dan menerapkan pembelajaran, model pembelajaran, metode serta strategi pembelajaran yang tepat dan baik untuk digunakan bagi peserta didik. Guru merupakan seseorang yang memegang peranan penting dan utama, karena keberhasilan proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh faktor guru. tugas guru yaitu menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan baik dan benar. Dengan adanya metode dan media pembelajaran, siswa lebih giat dan lebih aktif dalam proses belajarnya (Pramiti, 2014).

Belajar adalah suatu proses yang saling berhubungan, yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. dimanapun kita berada dan saling membutuhkan bantuan orang lain. salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah

adanya perubahan tingkah laku pada diri orang lain yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya dan kepribadiannya. Belajar yaitu suatu proses yang awalnya tidak tahu sehingga menjadi tahu, seperti pengalaman atau hal-hal yang telah terjadi dalam hidup, bisa dikatakan dengan belajar atau pembelajaran. seperti ucapan seseorang, tingkah laku yang baik. dari situ timbul pembelajaran. oleh karena itu belajar terjadi dimana saja dan kapan saja dan seperti halnya, seorang siswa yang mencari ilmu di sekolah (Arsyad, M., 2013).

Video animasi merupakan media yang menampilkan materi pembelajaran dengan tambahan audio dan animasi sehingga menarik perhatian peserta didik. Desain dari video animasi akan disesuaikan dengan mata pelajaran dan juga karakteristik peserta didik. Audio dan animasi yang ditayangkan pun sangat menarik dan membuat peserta didik bersemangat serta memiliki rasa ingin tahu terhadap materi yang ditampilkan. Dengan menggunakan video animasi, peserta didik lebih mudah untuk memahami materi yang sulit atau terlalu berat untuk dipahami, karena video yang ditampilkan akan dibuat sederhana mungkin dan ditambah dengan audio dan animasi sehingga membuat peserta didik menjadi relaks. Tugas guru yaitu dengan mempelajari, mengaplikasikan melalui video Animasi. Pada pembelajaran IPA terletak pada penugasan konsep Materi yang dipelajari. Dalam hal ini perlu diciptakan suatu kondisi belajar yang menyenangkan, dengan adanya Video animasi ini siswa lebih giat, lebih aktif, lebih minat dalam belajarnya dan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru (Arini et al., 2017).

Motivasi belajar yang dimiliki peserta didik dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan penting untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran tertentu. Guru sangat berperan penting dalam kegiatan pembelajaran. dengan kegagalan setiap siswa bukan sepenuhnya menjadi kesalahan siswa itu sendiri. gurulah yang harus mengintrospeksi diri dalam kegiatan belajar mengajar yang ia lakukan. ada kemungkinan kegagalan siswa dapat disebabkan oleh Metode pembelajaran atau motivasi dari guru, Media yang kurang menarik atau membosankan. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dapat mengalihkan perhatian siswa dan membantu mereka dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan (Nashar, 2004).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di UPTD SDN Socah 02 Bangkalan. Kegiatan belajar mengajar untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang dilakukan, dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah dan kelompok. Selain itu berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat 10 siswa dari 28 jumlah seluruh siswa kelas 5 di UPTD SDN Socah 02 Bangkalan. Masih belum mencapai KKM untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), dalam sistem peredaran darah manusia. Dengan permasalahan diatas, peneliti mencoba membuat video pembelajaran yaitu menggunakan video animasi sistem peredaran darah manusia. yang diarahkan dapat membantu agar siswa termotivasi sehingga menjadi semangat dalam belajar, aktif dalam pembelajaran serta mengalihkan perhatian siswa agar memahami materi yang disampaikan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran IPA (Ilmu

Pengetahuan Alam). Selain itu video animasi berupa video atau gambar yang diciptakan dapat mendukung proses belajar mengajar di sekolah.

## B. METHODS

Untuk mengetahui berapakah pengaruh video animasi terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas 5 UPTD SDN Socah 2. Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*Feeling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Kuantitatif merupakan metode positivistik karena berlandaskan pada filsafat positivisme. Pembelajaran IPA sangatlah penting dalam pendidikan karna mempelajari tentang pengetahuan Alam. Pengetahuan tentang bagian tumbuhan, hewan, dan manusia.

## C. RESULTS AND DISCUSSION

Total ada 2 hasil penelitian telah direview berdasarkan sumber rujukan, jenis sampel, metode penelitian, intervensi yang diberikan hingga hasil temuan. Proses review bertujuan untuk menemukan dan menganalisa penerapan model pembelajaran untuk meningkatkan literasi baca tulis berdasarkan pembuktian yang telah dilakukan pada penelitian terdahulu yang relevan. Pertama, bertujuan untuk mengetahui pengaruh media animasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas 5 pada konsep mengenai Sistem Peredaran Darah Manusia. Hasil perhitungan data menggunakan nilai *Sig. (2-tailed)* adalah  $0,539 > 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa  $H_0$  diterima dan ditolak, artinya tidak terdapat pengaruh antara media animasi dengan hasil belajar siswa. Hal tersebut dikarenakan oleh adanya media gambar yang digunakan dalam kelas, karna media animasi maupun media gambar memberikan pengaruh yang sama besar terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan oleh adanya nilai *N-gain* yang menunjukkan bahwa siswa yang mengalami peningkatan hasil belajar berkategori tinggi sebanyak 18 belas siswa pada kelas eksperimen dan 19 siswa pada kelas kontrol. Sedangkan jumlah siswa yang mengalami peningkatan hasil belajar berkategori rendah sebanyak 11 siswa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Selain itu, pada hasil posttest menunjukkan bahwa nilai rentang kedua kelas sama besar yaitu 57, nilai terendah kedua kelas sama besar yaitu 25, dan nilai tertinggi kedua kelas sama besar. Kedua, bertujuan untuk menghasilkan media berupa multi media pembelajaran interaktif IPA yang layak bagi siswa kelas V SD Muhammadiyah Karang Kajen Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multi media pembelajaran interaktif IPA materi sistem peredaran darah manusia untuk siswa kelas V SD dinyatakan layak. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil penelitian ahli materi yang termasuk dalam kriteria layak (3,85) dan hasil penilaian ahli media termasuk kriteria layak (3,51). selanjutnya hasil uji coba lapangan awal termasuk kriteria layak (1), dan hasil uji coba lapangan operasional termasuk kriteria layak (1).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses belajar dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang dari peserta didik di sekolah sehingga terdapat perubahan dari segi pengetahuan, sikap, keterampilan dan tingkah laku yang akan tersimpan dalam jangka waktu yang lama

karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik. Sajian bahan ajar IPA terpadu dapat menghubungkan antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat Berdasarkan hasil uji validitas menggunakan SPSS 21. Dari 20 butir pertanyaan angket diketahui jumlah pertanyaan yang valid berjumlah 20 butir pertanyaan. Hasil pertanyaan yang valid 10 soal sedangkan jumlah yang tidak valid 10 soal. Berdasarkan hasil uji reabilitas diketahui bahwa soal Cronbach's Alpha sebesar 0,631 sedangkan Cronbach's Alpha angket sebesar 0,839. Kemudian dibandingkan dengan nilai r tabel sebesar 0,367. Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai soal Alpha = 0,631 > r tabel 0,367. Nilai angket Alpha = 0,839 > r tabel yang mana dapat dikatakan bahwa instrumen soal dan angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah reliabel dan dapat dipercaya. Berdasarkan output dari uji normalitas diketahui nilai signifikan lebih besar dari 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa pertanyaan angket tersebut berdistribusi normal. Berdasarkan uji manova diketahui nilai tersebut kurang dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap minat dan hasil belajar secara signifikan.

#### D. CONCLUSION

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa, terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran yaitu video animasi terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik di UPTD SDN Socah 2. Hal ini dapat diartikan dari hasil yang diperoleh dalam uji coba. Dimana nilai skor pada angket dan soal rata-rata diatas 80. Maka hal ini dapat dibuktikan bahwa penerapan video animasi terhadap motivasi dan hasil belajar dikatakan berhasil. Dalam analisis data kuantitatif dalam uji coba validitas dan reabilitas menunjukkan 20 angket yang valid dan 20 soal yang valid. Untuk uji coba manova yang dapat dibuktikan dengan nilai data yang diperoleh yaitu sig 0,000 yang artinya jika nilai sig < 0,05 maka dikatakan signifikan atau berpengaruh. Dengan begitu dari hasil kesimpulan yang dapat menunjukkan bahwa dalam penerapan pengaruh video animasi berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar IPA di UPTD SDN Socah 2 Bangkalan.

#### REFERENCES

- Arini et al. (2017). The effectiveness of using animated video to increase the students ability in writing narrative text. *Tell Journal*, 5(1), 36 – 42.
- Arsyad, M. (2013). Pendidikan Islam Perspektif Teologi. *Al-Hikmah Journal for Religious Studies*, 14(2), 177-187.
- Nashar. (2004). *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan pembelajaran*. Jakarta: Delia Press.
- Pramiti. (2014). Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 8(2), 145-167. Retrieved from <http://ejournal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/download/107/65/>
- S. Lestaeri. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *EDURELIGA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94-100.