

Pengaruh Penggunaan Media Animasi pada Pembelajaran IPS terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDI Malengkeri Bertingkat 1 Makassar

The Effect Of Use Of Animation Media On IPS Learning On Learning Motivation Of Student In Class IV SDI Malengkeri Level 1 Makassar

Syamsiah D^{1*}, Amir Pada², Gita Angraeni³

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia
gitaangraeni809@email.com

Abstrak (Bahasa Indonesia)

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dilakukan untuk melihat apakah terdapat pengaruh penggunaan media animasi pada pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDI Malengkeri Bertingkat 1 Makassar. Dengan tujuan (1) Untuk mengetahui penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDI Malengkeri Bertingkat 1 Makassar (2) Untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas IV SDI Malengkeri Bertingkat 1 Makassar (3) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDI Malengkeri Bertingkat 1 Makassar. Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 51 siswa kelas IV SDI Malengkeri Bertingkat 1 Makassar. Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 27 siswa kelas eksperimen (IVA) dan 24 siswa kelas kontrol (IVB). Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, dengan desain *Quasi Experimental Design*, yang menggunakan rancangan *Pretest-Posttest Nonequivalent Control Group Design*. Teknik sampling dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Variabel bebas pada penelitian adalah penggunaan media animasi sedangkan variabel terikatnya adalah motivasi belajar siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar angket dan lembar observasi. Data dikumpulkan dengan pemberian *pretest*, *treatment*, dan *posttest* kemudian dianalisis secara statistik deskriptif dan statistik inferensial menggunakan sistem *IBM Statistical Package For Social Science (SPSS) version 25*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Gambaran penggunaan media animasi pada saat kegiatan pembelajaran berjalan secara efektif dengan kategori sangat baik. (2) Gambaran motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen meningkat setelah diberikan perlakuan menggunakan media animasi dengan kategori baik dibandingkan kelas kontrol yang tidak menggunakan media animasi pada proses pembelajaran dengan kategori cukup. Sehingga dapat dikatakan bahwa (3) Penggunaan media animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDI Malengkeri Bertingkat 1 Makassar.

Kata Kunci: Media Animasi Dan Motivasi Belajar Siswa

Abstract (Bahasa Inggris)

This research is an experimental research conducted to see whether there is an effect of using animation media on social studies learning on the learning motivation of fourth grade students of SDI Malengkeri Level 1 Makassar. With the aim of (1) To determine the use of animation media on the learning motivation of fourth grade students of SDI Malengkeri Level 1 Makassar (2) To determine the learning motivation of fourth grade students of SDI Malengkeri Multilevel Makassar (3) To determine the effect of using animation media on learning motivation of grade students IV SDI Malengkeri Level 1 Makassar. The total population in this study were 51 grade IV students of SDI Malengkeri Level 1 Makassar. The samples used in this study amounted to 27 students in the experimental class (IVA) and 24 students in the control class (IVB). This research is an experimental research, with a *Quasi Experimental Design*, which uses the *Pretest-Posttest Nonequivalent Control Group Design*. The sampling technique in this study was carried out by *purposive sampling* technique. The independent variable in this study is the use of animation media, while the dependent variable is students' learning motivation. Data was collected using a questionnaire sheet and an observation sheet. Data were collected by giving *pretest*, *treatment*, and *posttest* and then analyzed descriptively and inferential statistics using the *IBM Statistical Package For Social Science (SPSS) version 25* system. The results of this study indicate that (1) The description of the use of animation media when learning activities run effectively is in the very good category. (2) The description of student's learning motivation in the experimental class increased after being given treatment using animation media with a good category compared to the control class that did not use animation media in the learning process with sufficient category. So it can be said that (3) The use of animation media has a significant influence on the learning motivation of fourth grade students at SDI Malengkeri Level 1 Makassar.

Keywords: Animation Media And Students' Learning Motivation

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sehubungan dengan hal itu, dalam UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 pasal 3 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa:

Mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan kehidupan manusia Indonesia secara keseluruhan, yaitu manusia yang beriman dan takut akan Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, berilmu dan keterampilan, kesatuan jasmani dan rohani, kepribadian dan selera yang mantap dan mandiri tanggung jawab sosial dan kebangsaan.

Untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas, salah satunya adalah guru yang berkualitas adalah guru yang memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yakni yang memiliki kompetensi, kepribadian, sosial dan kompetensi profesional. Berdasarkan kurikulum yang membutuhkan siswa aktif dalam belajar, dimana guru tidak hanya melakukan kegiatan mengajar tetapi guru pikirkan juga bagaimana proses transfer ilmunya terjadi, yaitu bagaimana siswa dapat memahami bahan ajar untuk menguasai materi pelajaran (Alannasir, 2016). Guru perlu menyediakan pembelajaran yang menarik agar dapat menimbulkan daya tarik siswa untuk giat aktif dan kreatif. Penggunaan media pembelajaran dapat memberi warna baru dalam proses pembelajaran, sehingga dengan adanya media pembelajaran siswa diharapkan mampu mengembangkan kreatifitasnya dan kemampuannya khususnya pada mata pelajaran IPS.

Berdasarkan observasi awal di SDI Malengkeri Bertingkat 1 Makassar terungkap bahwa siswa yang memperhatikan penjelasan guru saat proses pembelajaran IPS hanya yang duduk di bagian depan saja, sehingga siswa yang duduk di bagian belakang tidak memperhatikan. Motivasi belajar siswa juga kurang, ini dilihat dari semangat mereka mengikuti pembelajaran itu tidak ada, kadang terlihat lesu dan acuh tak acuh dengan guru yang menjelaskan didepan. Hal ini pun terjadi dikarenakan tidak ada sesuatu yang menarik perhatian siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan pembelajaran. Terutama pada materi pembelajaran IPS yang sulit dipahami oleh siswa

dapat dikemas dalam bentuk media video dan untuk membangun keterkaitan motivasi siswa dalam belajar dengan materi yang di ajarkan oleh guru. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai jembatan untuk mempermudah siswa lebih memahami materi dan dapat termotivasi dalam belajar adalah media video animasi.

Menurut Furoidah (Rahmayanti dan Istiana, 2018, h. 430) "Media video animasi pembelajaran merupakan media pembelajaran yang berisikan kumpulan gambar yang menghasilkan gambar dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup dan menyimpan pesan pembelajaran".

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Handayani, 2019) dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V SDN 01 Tanjung Sakti Pumu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 01 Tanjung Sakti Pumu. Kemudian berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Andika, 2021) dengan judul Pengaruh Penerapan Media Video Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA kelas IV di MI Al'Adli Palembang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas IV MI Al'Adli Palembang.

Media animasi pembelajaran yang akan digunakan didasarkan pada tujuan pembelajaran yaitu memiliki unsur gerak dan animasi sehingga mampu menarik perhatian siswa lebih lama. Selain itu juga hal lain yang menjadi pertimbangan dalam pemilihan media video animasi ini yaitu dilihat dari responden siswa Sekolah Dasar yang notabeneanya lebih menyukai hal-hal yang bersifat menarik dan lucu yang disesuaikan dengan karakter siswa Sekolah Dasar.

2. METODE PENELITIAN

4.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen. Penelitian ini digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Perlakuan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penggunaan media video animasi sebagai media pembelajaran di dalam kelas eksperimen.

4.2 Desain Penelitian

Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Eksperimen* dengan rancangan penelitian *Pretest-Posttest Nonequivalent Control Group Design* yaitu desain yang memberikan pretest sebelum dikenakan perlakuan, serta posttest sesudah dikenakan perlakuan pada masing-masing kelompok.

4.3 Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti dibantu dengan instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti sebagai alat dalam pengumpulan data yaitu:

1. Lembar Observasi Siswa

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan lembar observasi/pengamatan tentang hal-hal yang diamati atau diteliti. Oleh karena itu, observasi dilaksanakan pada proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media video animasi. Observasi yang dilaksanakan dalam penelitian ini untuk memperoleh data penelitian tentang aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS.

2. Lembar angket (Kuesioner)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa non tes yang terdiri dari *pretest* dan *posttest* dalam bentuk pernyataan yang berjumlah 25 butir. Dengan menggunakan kriteria penilaian 1 sampai 4 yaitu, sangat setuju (4), setuju (3), tidak setuju (2), dan sangat tidak setuju (1). Indikator hasil motivasi belajar siswa dikatakan berhasil jika kategorinya baik.

4.4 Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah berupa analisis deskriptif dan analisis data inferensial

1. Analisis Data Deskriptif

Analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul. Data yang dianalisis secara deskriptif adalah data hasil observasi pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol serta data hasil *pretest* dan *posttest*.

2. Analisis Statistik Inferensial

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data posttest tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut:

H₀: Data posttest diambil dari populasi yang berdistribusi normal

H_a: Data posttest diambil dari populasi yang tidak berdistribusi normal

Statistik uji menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Test* dengan bantuan *software SPSS versi 25* dengan taraf signifikansi $0,05 = \alpha$.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk melihat apakah sampel mempunyai varians yang homogen atau tidak. Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji beda varian. Kedua variabel dikatakan homogeny apabila pada taraf signifikansi (α) = 0,05 dengan kriteria pengujian sebagai berikut: Jika $f_{hitung} \geq f_{tabel}$ tidak homogeny, Jika $f_{hitung} \leq f_{tabel}$ homogeny.

Uji homogenitas juga dapat dilakukan dengan *Levene Test* dengan bantuan *software SPSS*. Dalam pengujian ini, *software* yang digunakan yaitu *SPSS versi 25*. H₀ diterima dan H_a ditolak jika nilai signifikansi ≥ 0.05 . H₀ ditolak dan H_a diterima jika nilai signifikansi ≤ 0.05 .

3. Uji Hipotesis

Uji t-test digunakan untuk menguji hipotesis apakah terdapat perbedaan antara kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan media video animasi dan kelas kontrol yang diberikan perlakuan secara konvensional. Peneliti menggunakan bantuan *software SPSS 25* dengan metode *Independent Sample T Test* yang memiliki kriteria sebagai berikut :

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H₀ diterima

Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka H₀ ditolak

Atau

Jika Sig $\alpha \geq 0,05$ maka H₀ diterima

Jika Sig $\alpha \leq 0,05$ maka H₀ ditolak

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini akan mendeskripsikan hasil penelitian yang dilakukan, yakni untuk mengetahui gambaran motivasi belajar siswa dengan penggunaan media animasi kelas IV SDI Malengkeri Bertingkat 1 Makassar dan mengetahui pengaruh penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDI Malengkeri Bertingkat 1 Makassar. Hasil penelitian ini akan mendeskripsikan tujuan penelitian

yang dilakukan yakni untuk mengetahui bagaimana gambaran penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa, untuk mengetahui gambaran motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan media animasi, dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa.

1. Gambaran penggunaan media animasi pada siswa kelas IV SDI Malengkeri Bertingkat 1 Makassar

Pelaksanaan proses menerapkan penggunaan media animasi dikelas dalam hal ini adalah kelas IVA SDI Malengkeri Bertingkat 1 Makassar dengan materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku dilakukan pada tanggal 17 sampai 18 Juni 2022 yang pelaksanaannya dapat dilihat dari hasil observasi keterlaksanaan media pada proses pembelajaran. Pembelajaran dengan menerapkan media animasi tergolong kategori baik dengan perolehan pada pertemuan pertama sebesar 77,77%. Pertemuan kedua, proses pembelajaran tergolong sangat baik karena persentase keterlaksanaan media animasi sebesar 94,44%. Keterlaksanaan media animasi dari pertemuan pertama sampai pertemuan kedua mengalami peningkatan yaitu dari 77,77% menjadi 94,44%. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan penggunaan media animasi pada pertemuan pertama ke pertemuan kedua mengalami peningkatan dan berada pada kategori sangat efektif. Dapat dilihat pula pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Nilai hasil lembar observasi keterlaksanaan proses pembelajaran

Pertemuan	Presentase	Kategori
Ke-1	77,77%	Baik
Ke- 2	94,44%	Sangat baik
Rata-Rata	86,10%	Sangat Baik

Sumber: Lembar Observasi

Berdasarkan tabel 4.1, hasil observasi guru pada proses pembelajaran pada pemberian pertemuan 1 mencapai persentase sebesar 77,77% yang berada pada kategori baik. Adapun untuk keterlaksanaan proses pembelajaran pada pemberian pertemuan 2 mencapai persentase sebesar 94,44% yang berada pada kategori sangat baik. Data tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media animasi pada pertemuan pertama masih terdapat beberapa yang belum terlaksana dengan baik dan pada pertemuan kedua sudah lebih baik dari pertemuan sebelumnya.

Sehingga proses pembelajaran dengan menggunakan media animasi ini berlangsung secara baik dikarenakan kategori persentase setiap pertemuan meningkat dari kategori baik menjadi sangat baik.

Langkah-langkah penggunaan media animasi, yaitu: guru membuka pembelajaran dan memberitahukan mengenai kegiatan yang akan dilakukan seperti penyampaian materi terkait keragaman suku bangsa dan agama di negeriku. Menggunakan media animasi yang disiapkan peneliti serta menyampaikan tujuan pembelajaran pada *treatment* yang akan dilakukan. Kemudian guru memperkenalkan media animasi yang diajarkan pada siswa, Setelah itu guru menerapkan media animasi dan memberikan pertanyaan kepada siswa tentang bahasan yang ada dalam media tersebut kemudian guru menjelaskan kembali materi dan memberikan kesempatan kepada siswa dengan membuka forum diskusi untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas berkenaan dengan materi yang disampaikan. Selanjutnya diakhir pembelajaran peneliti menuntun siswa untuk menyimpulkan kegiatan pembelajaran.

2. Gambaran motivasi belajar siswa dengan penggunaan media animasi

Hasil motivasi belajar siswa yang digunakan sebelum perlakuan yaitu pemberian *pretest* dan setelah perlakuan diukur dengan menggunakan *posttest*. *Pretest* dan *posttest* merupakan angket yang terdiri dari 25 butir pernyataan. Kemudian siswa diminta untuk mengisi angket dan diberikan skor. Berdasarkan hasil analisis sebagaimana yang dilampirkan, maka rangkuman statistik hasil motivasi belajar siswa dengan penggunaan media animasi di SDI Malengkeri Bertingkat 1 Makassar kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB sebagai kelas kontrol adalah sebagai berikut:

a. Analisis Statistik Deskriptif

1) Data *pretest* tentang motivasi belajar kelas eksperimen

Pretest motivasi belajar siswa kelas IVA sebagai kelas eksperimen dilakukan pada hari Kamis tanggal 16 Juni 2022 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 27 siswa terdiri dari siswa laki-laki dan siswa perempuan. Setelah *pretest* dilakukan, data yang diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistic Version 25. Untuk mengetahui data deskripsi skor nilai *pretest* siswa pada kelas eksperimen. Data hasil *pretest* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Deskripsi skor nilai *pretest* siswa pada kelas eksperimen terhadap motivasi belajar siswa

Analisis Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	27
Nilai Terendah	56
Nilai Tertinggi	69
Rata-rata (<i>Mean</i>)	62.96
Rentang (<i>Range</i>)	13
Standar Deviasi	3.402

Sumber: IBM SPSS Statistics Version 25

Berdasarkan tabel 4.2, dapat dilihat bahwa rata-rata (*mean*) *pretest* sebesar 62,96 dengan simpangan baku (standar deviasi) sebesar 3,402 nilai tertinggi (maksimal) yang diperoleh sebesar 69 sedangkan nilai terendah (minimal) yang diperoleh sebesar 56 dan rentang nilai (*range*) antara nilai tertinggi dan nilai terendah adalah 13. Distribusi frekuensi hasil *pretest* motivasi belajar siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada data berikut:

Tabel 4.3 Distribusi frekuensi hasil *pretest* motivasi belajar siswa kelas eksperimen

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	85- 100	Sangat Baik	-	-
2	75 – 84	Baik	-	-
3	65 – 74	Cukup	10	37%
4	≤ 65	Kurang	17	63%
Jumlah			27	100%

Berdasarkan tabel 4.3 diperoleh data siswa kategori cukup sebanyak 10 siswa dengan persentase 37% dan kategori kurang sebanyak 17 siswa dengan persentase 63%. Sehingga total keseluruhan mencapai 100%.

- 1) Data *posttest* siswa tentang motivasi belajar kelas eksperimen

Tabel 4.4 Deskripsi skor nilai *posttest* siswa pada kelas eksperimen terhadap motivasi belajar siswa

Analisis Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	27
Nilai Terendah	72
Nilai Tertinggi	86
Rata-rata (<i>Mean</i>)	76.85
Rentang (<i>Range</i>)	14
Standar Deviasi	3.402

Sumber: IBM SPSS Statistics Version 25

Berdasarkan tabel 4.4, dapat dilihat bahwa rata-rata (*mean*) *posttest* sebesar 76,93 dengan simpangan baku (standar deviasi) sebesar 3,402 nilai tertinggi

(maksimal) yang diperoleh sebesar 86 sedangkan nilai terendah (minimal) yang diperoleh sebesar 72 dan rentang nilai (*range*) antara nilai tertinggi dan nilai terendah adalah 14. Distribusi frekuensi hasil *posttest* motivasi belajar siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada data berikut:

Tabel 4.5 Distribusi frekuensi hasil *posttest* motivasi belajar siswa kelas eksperimen

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	85 – 100	Sangat Baik	2	7%
2	75 – 84	Baik	18	67%
3	65 – 74	Cukup	7	26%
4	≤ 64	Kurang	-	-
Jumlah			27	100%

Berdasarkan tabel 4. diperoleh data siswa kategori sangat baik sebanyak 2 siswa dengan persentase 7%, kategori baik sebanyak 18 siswa dengan persentase 67%, dan 7 siswa dengan persentase 26% pada kategori kurang. Sehingga total keseluruhan mencapai 100%.

- 1) Data *pretest* tentang motivasi belajar kelas kontrol

Tabel 4.6 Deskripsi skor nilai *pretest* siswa pada kelas kontrol terhadap motivasi belajar siswa

Analisis Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	24
Nilai Terendah	52
Nilai Tertinggi	71
Rata-rata (<i>Mean</i>)	64.00
Rentang (<i>Range</i>)	19
Standar Deviasi	4.969

Sumber: IBM SPSS Stastics Version 25

Berdasarkan tabel 4.6, dapat dilihat bahwa rata-rata (*mean*) *posttest* sebesar 64,00 dengan simpangan baku (standar deviasi) sebesar 4,969 nilai tertinggi (maksimal) yang diperoleh sebesar 71 sedangkan nilai terendah (minimal) yang diperoleh sebesar 52 dan rentang nilai (*range*) antara nilai tertinggi dan nilai terendah adalah 19. Distribusi frekuensi hasil *pretest* motivasi belajar siswa kelas kontrol dapat dilihat pada data berikut:

Tabel 4.7 Distribusi frekuensi hasil *pretest* motivasi belajar siswa kelas kontrol

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
----	----------------	----------	-----------	------------

1	85- 100	Sangat Baik	-	-
2	75 – 84	Baik	-	-
3	65 – 74	Cukup	13	54%
4	≤ 65	Kurang	11	46%
Jumlah			24	100%

Berdasarkan tabel 4.7 diperoleh data siswa kategori cukup sebanyak 13 siswa dengan persentase 54% dan kategori kurang sebanyak 11 siswa dengan persentase 46%. Sehingga total keseluruhan adalah 100%.

- 2) Data *posttest* tentang motivasi belajar siswa kelas kontrol

Tabel 4.8 Deskripsi skor nilai *posttest* siswa pada kelas kontrol terhadap motivasi belajar siswa

Analisis Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	24
Nilai Terendah	60
Nilai Tertinggi	73
Rata-rata (<i>Mean</i>)	66.83
Rentang (<i>Range</i>)	13
Standar Deviasi	3.595

Sumber: IBM SPSS Statistics Version 25

Berdasarkan tabel 4.8, dapat dilihat bahwa rata-rata (*mean*) *posttest* sebesar 66,83 dengan simpangan baku (standar deviasi) sebesar 3,595 nilai tertinggi (maksimal) yang diperoleh sebesar 73 sedangkan nilai terendah (minimal) yang diperoleh sebesar 60 dan rentang nilai (*range*) antara nilai tertinggi dan nilai terendah adalah 13. Distribusi frekuensi hasil *posttest* motivasi belajar siswa kelas kontrol dapat dilihat pada data berikut:

Tabel 4.9 Distribusi frekuensi hasil *posttest* motivasi belajar siswa kelas kontrol

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	85- 100	Sangat Baik	-	-
2	75 – 84	Baik	-	-
3	65 – 74	Cukup	18	75%
4	≤ 65	Kurang	6	25%
Jumlah			24	100%

Berdasarkan tabel 4. diperoleh data siswa kategori cukup sebanyak 18 siswa dengan persentase 75% dan kategori kurang sebanyak 6 siswa dengan persentase 25%. Sehingga total keseluruhan adalah 100%.

b. Analisis Statistik Inferensial

- 1) Hasil uji normalitas data

Hasil analisis statistik inferensial dilakukan sebelum melakukan uji hipotesis yang dirumuskan. Kemudian sebelum melakukan analisis statistik inferensial terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dengan bantuan *IBM SPSS Statistics Version 25*. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Normality Test*. Kriteria pengujian bahwa data berdistribusi normal jika nilai signifikansi yang diperoleh $> 0,05$. Sebaliknya, data dikatakan tidak berdistribusi normal jika nilai signifikansi yang diperoleh $< 0,05$. Berikut data hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 4.10 Hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

	Statistik	D	Sig (Nilai Probabilitas)	Keterangan
Pretest Eksperimen	129	27	0.200	0.200 $>$ 0.05 = Normal
Posttest Eksperimen	144	27	0.158	0.158 $>$ 0.05 = Normal
Pretest Kontrol	156	24	0.134	0.134 $>$ 0.05 = Normal
Posttest Kontrol	153	24	0.150	0.150 $>$ 0.05 = Normal

Sumber: IBM SPSS Statistics Version 25

Berdasarkan data pada tabel 4.10 hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu data berdistribusi normal. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji normalitas data, nilai probabilitas lebih besar dari 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* diperoleh dalam berdistribusi normal.

- 2) Uji homogenitas data

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari kedua sampel homogen. Pengolahan uji homogenitas menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 25*. Data yang akan diuji homogenitasnya berasal dari *pretest* dan *posttest*. Data dikatakan homogen apabila nilai probabilitas pada *output levene statistic* lebih besar dari pada nilai α yang

ditentukan yaitu 5% atau 0,05. Rangkuman data hasil uji homogenitas *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11 Hasil uji homogenitas *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	0.076	$0.076 > 0,05 =$ Homogen
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	0.310	$0.310 > 0,05 =$ Homogen

Sumber : IBM SPSS Statistic Version 25

Berdasarkan data pada tabel 4.11 menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol serta *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dikatakan homogen karena nilai probabilitasnya (sig) lebih besar dari 0,05. Setelah memperoleh hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol, selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *Independent Sample t-Test*.

3) Hasil uji hipotesis data

a) *Independent Sampe t-Test pretest* kelas eksperimen dan *pretest* kelas kontrol

Analisis ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). Adapun hasil uji *Independent Sample t-Test* nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 4.12 Hasil uji *independent sample t-test* nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

	t	df	Sig. (Nilai Probabilitas)	Keterangan
<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	-0.878	49	0,384	$0,384 > 0,05 =$ tidak ada perbedaan

Sumber: IBM SPSS Statistics Version 25

Berdasarkan tabel 4.12 di atas dapat diketahui bahwa Sig. (2-tailed) yaitu sebesar $0,384 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diterapkan media animasi. Jika nilai t_{hitung} sebesar -0,878 dibandingkan dengan nilai t_{tabel} 1,675 yang diperoleh melalui tabel dengan melihat nilai $\alpha = 5\%$ dan $df = 49$,

maka t hitung memiliki nilai lebih kecil dari t tabel ($-0,878 < 1,675$). Oleh karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan secara signifikan.

b) *Independent Sample t-Test Posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol

Analisis ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Adapun hasil uji *Independent Sample t-Test* nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 4.13 Hasil uji *independent sample t-test* nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

	t	df	Sig. (Nilai Probabilitas)	Keterangan
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	10.285	49	0.000	$0.000 < 0.05 =$ Ada perbedaan

Sumber: IBM SPSS Statistics Version 25

Berdasarkan tabel 4.13 dapat dilihat bahwa hasil yang diperoleh dari pengujian sig.(2-tailed) < 0.05 yaitu sebesar $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, berarti ada perbedaan signifikan setelah penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDI Malengkeri Bertingkat 1 Makassar. Jika nilai t_{hitung} sebesar 10,285 dibandingkan dengan nilai t_{tabel} 1,675 yang diperoleh melalui tabel dengan melihat nilai $\alpha = 0,05$ dan $df = 49$, maka t hitung memiliki nilai lebih besar dari t tabel ($10,285 > 1,675$). Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa ada pengaruh motivasi belajar siswa setelah menggunakan media video animasi.

A. Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian terkait pengaruh penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa SDI Malengkeri Bertingkat Makassar, dipaparkan berdasarkan hasil analisis data penelitian yang dikaji dan dianalisis serta didiskusikan dengan berdasarkan teori atau pendapat ahli.

1. Gambaran Penggunaan Media Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa

Gambaran penggunaan media animasi dapat diketahui dari proses pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran berlangsung selama 4 kali pertemuan yaitu, pertemuan pertama dengan melaksanakan *pretest* sebagai tes awal pengetahuan siswa. Pertemuan kedua dan ketiga pemberian *treatment* dengan menggunakan media animasi dalam kegiatan pembelajaran. Pertemuan keempat merupakan pemberian *posttest* sebagai tes akhir dengan tujuan membandingkan hasil motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan *treatment*.

Pembelajaran dengan menerapkan media animasi berlangsung di kelas IVA SDI Malengkeri Bertingkat 1 Makassar. Hasil pengamatan pada lembar observasi yang dilakukan oleh siswa diketahui bahwa pembelajaran pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua mengalami peningkatan dengan rata-rata keterlaksanaan pembelajaran termasuk pada kategori baik dengan menerapkan media animasi terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini disebabkan guru memahami materi yang akan diberikan serta dengan bantuan penggunaan media animasi yang lebih memudahkan siswa dalam memahami materi terkait keragaman suku bangsa dan agama di negeriku. Media animasi dapat memudahkan siswa dalam memahami materi karena media animasi merupakan video yang ditampilkan lebih variatif dengan gambar-gambar menarik dan berwarna yang mampu meningkatkan daya tarik belajar peserta didik. Pandangan ini juga diperkuat dengan pendapat Liza Yunita (2017) mengenai fungsi media animasi yaitu meningkatkan motivasi, efektifitas, dan efisiensi penyampaian informasi, dapat menimbulkan semangat, gairah, mencegah kebosanan siswa dalam belajar, memberikan pengalaman yang lebih konkret bagi hal yang mungkin abstrak serta memberikan stimulus dan mendorong respon siswa dalam proses pembelajaran.

2. Gambaran motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan media animasi

Gambaran penggunaan media animasi telah diketahui, selanjutnya dilakukan analisis statistik deskriptif untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku. Pada kelas eksperimen siswa mengalami peningkatan dari kategori kurang menjadi kategori baik. Sedangkan pada kelas kontrol motivasi belajar siswa berada pada

kategori kurang meningkat menjadi cukup. Hal tersebut dikarenakan pemberian perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen proses pembelajarannya dengan menggunakan media animasi yang melibatkan siswa secara langsung dalam melakukan pembelajaran, sedangkan pada kelas kontrol pembelajarannya tanpa menggunakan media animasi. Hal ini memberikan gambaran bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara kelas yang diberikan perlakuan berupa penggunaan media animasi dengan kelas tanpa penggunaan media animasi.

3. Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa

Setelah analisis deskriptif, selanjutnya analisis statistik inferensial untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa dengan melakukan beberapa uji statistik inferensial yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Pengujian pertama yaitu uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dengan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dengan nilai probabilitas lebih besar dari 0,05. Selanjutnya pengujian kedua yaitu uji homogenitas dengan menggunakan uji *Levene* dengan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi homogen dengan nilai probabilitas lebih besar dari 0,05. Selanjutnya pengujian ketiga yaitu uji hipotesis dengan menggunakan uji *independent sample t-test* diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian *IBM SPSS Statistic Version 25* bahwa nilai probabilitas $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa siswa kelas IV SDI Malengkeri Bertingkat 1 Makassar.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan beberapa, antara lain:

1. Gambaran pembelajaran dengan penggunaan media animasi di kelas IV SDI Malengkeri Bertingkat 1 Makassar dalam penelitian ini dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan yaitu pemberian *pretest*, *treatment*, *posttest*, dengan rata-

rata keterlaksanaan pembelajaran termasuk pada kategori baik.

2. Motivasi Belajar siswa SDI Malengkeri Bertingkat 1 Makassar setelah diberikan *treatment* mengalami peningkatan. Hal tersebut dibuktikan dari nilai *posttest* peserta didik berada pada kategori baik setelah diberikan perlakuan.
3. Terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDI Malengkeri Bertingkat 1 Makassar. Hal ini karena adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* setelah penggunaan media animasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alannasir, W. (2016). *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Ips Siswa Kelas Iv Sd Inpres Manuruki*. Journal of EST, 2(3), 81–90.
- Andika, A. (2021). *Pengaruh Penerapan Media Video Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas IV di MI Al 'Adli Palembang*. UIN Raden Fatah Palembang.
- Handayani, S. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V SDN 01 Tanjung Sakti Pumu Kabupaten Lahat*. E-Repository Perpustakaan IAIN Bengkulu.
- Rahmayanti & Istiana, F. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Se-Gugus Sukodono Sidoarjo*. JPGSD., Volume 06(04), hlm 429-439.