

17 Maret 2022

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA

Ruth Anna Marietta Sianturi, M.Pd ^{1,2*}, Afliana Mone 

¹⁾ Ruth Anna Marietta Sianturi, M.Pd – ruth.sianturisttbetheltheway.ac.id

²⁾ Afliana Mone – afliana.monesttbetheltheway.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas VI SD pada pelajaran Pendidikan Agama Kristen di SD Patmos Jakarta Barat dengan Penerapan media animasi dan mengetahui Apakah ada pengaruh Penerapan media animasi terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di SD Patmos Jakarta Barat. Jenis Penelitian yang digunakan yaitu *true eksperiment design*. Teknik pengumpulan data melalui angket motivasi belajar observasi dan wawancara. Tempat Penelitian adalah SD Patmos Jakarta Barat dengan sample berjumlah 8 orang. Ditentukan kelompok eksperimen sebanyak 8 orang siswa dan kelompok kontrol sebanyak 8 orang siswa. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di SD Patmos Jakarta Barat sebelum Penerapan media animasi berada pada kategori rendah, setelah Penerapan media animasi berada pada kategori sangat tinggi. Sedangkan pada kelompok kontrol berada pada kategori rendah ke kategori tinggi. Penerapan media animasi berpengaruh baik terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di SD Patmos Jakarta Barat

Kata Kunci: Media Animasi, Motivasi Belajar, Pengaruh

Abstract

This study aims to know the motivation of Sixth Grade Students in Christian Religion Subject of SD Patmos Jakarta Barat through Animation Media use and know whether there is influence of Animation Media use toward learning motivation in Christian Religion learning of Sixth Grade Students of Patmos Jakarta Barat. The Type of research used is True Experimental Design. The data was collected through learning motivation questionnaire, observation, and interview. Location of this study at SD Patmos Jakarta Barat which amount 8 person. Then, those students were divided into experimental group and control group with 8 students for each group. The data was analyzed used descriptive and inferential analysis. The result showed that students motivation in leaning Christian Religion of Six Grade students SD Patmos Jakarta Barat before used Animation Media is in low category, and after using Animation Media is in high category. While, in cotrol group, it is in low to high category. The use of Animation Media has an effect toward learning motivation on Christian Religion of Six Grade students SD Patmos Jakarta Barat.

Keywords: Animation Media, Learning Motivation, Influence

Pendahuluan

. Keberhasilan kegiatan belajar-mengajar bisa terlihat dari dua proses atau kegiatan, yaitu: proses belajar dan proses mengajar. Kapan saja dan dimana saja bisa terjadi proses belajar terlepas dari ada yang mengajar atau tidak, sedangkan proses mengajar adalah adanya sumber belajar dalam proses belajar yaitu guru meskipun guru bukanlah satu-satunya sumber belajar. Proses belajar mengajar diartikan bahwa proses belajar dalam diri siswa terjadi baik karena ada yang secara langsung mengajar (guru, instruktur) atau secara tidak langsung (Sadiman, 2006: 1).¹

Perkembangan Teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang di berikan kepada siswa sangatlah tepat dan berpengaruh terhadap motivasi. Jika dalam proses pembelajaran telah memanfaatkan media, diharapkan dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dalam meningkatkan motivasi seorang siswa, terlebih dahulu harus menciptakan kesenangan dalam belajar, dimana dalam menciptakan kesenangan siswa yaitu dengan menggunakan media animasi dalam

¹ Aqib Zainal, *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual Inovatif* (Bandung: Penerbit Yrama Widya, 2003). 30.

pembelajaran. Adanya paket animasi ternyata sangat efektif dalam menunjang sistem pembelajaran dalam menggali isi informasi ilmu pengetahuan dan teknologi secara mendalam. Sejak tahun 1993 Penerapannya dalam ensiklopedia dan alat-alat disekolah telah begitu meluas hingga mencapai 45%. Bentuk animasianimasi ini lebih banyak dimanfaatkan oleh pendidik, murid, pembuat review dan tim pemasaran (Trimargono dalam Fransius, 2013).² Sehubungan dengan itu, pemanfaatan media animasi dalam pembelajaran sangatlah membantu dalam hal meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Motivasi belajar merupakan dorongan untuk melakukan suatu kegiatan dengan baik dan berdampak positif. Menurut McDonald (dalam Hamalik 2003:158), “motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Motivasi menyebabkan perubahan energi yang ada dalam diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu”. Sehubungan dengan itu Sardiman (2014: 75) bahwa “motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu”.

²Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), 52.

Dalam proses pembelajaran, guru masih belum menguasai media pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman, belum ada media yang bisa mendukung pembelajaran, masih menggunakan media papan tulis untuk menyampaikan materi, sedangkan siswa hanya melihat yang digambarkan di papan tulis dan mengerjakan tugas yang di instruksikan oleh guru. Pembelajaran seperti ini menjadikan siswa cepat bosan dan kurang memperhatikan setiap aktivitas pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan maka diperlukan adanya perbaikan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media ajar animasi, yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar.

Menurut Salim (2003: 1), animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu (morphing). Suheri (2006: 28) mengatakan bahwa animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Salah satu keunggulan animasi adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian.³

Animasi adalah proses merancang, menggambar, membuat tata letak dan persiapan urutan fotografi yang terintegrasi dalam produk multimedia dan game. Animasi melibatkan eksploitasi dan pengelolaan gambar diam untuk

³Fillanio, Jeli Fransius, *Efektifitas Penerapan Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial Terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam*, 35.

menghasilkan ilusi gerakan. Seseorang yang membuat animasi disebut animator. Animator adalah orang menggunakan berbagai teknologi komputer untuk mengambil gambar foto dan kemudian menganimasinya dalam urutan yang diinginkan.

Metodologi Penelitian

Penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen (true experiment design). Tempat Penelitian di SD Patmos Jakarta Barat dengan sample sebanyak 8 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket motivasi belajar siswa, observasi dan wawancara. Teknik Analisa Data meliputi analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial. Analisis ini diawali dengan uji syarat analisis yaitu uji normalitas data Pengujian normalitas data hasil penelitian dengan menggunakan Kolmogorof-Smirnov. Data dalam penelitian ini diolah menggunakan spss 20 for windows pada taraf signifikan 95% atau alfa (α) 5%, uji homogenitas data dilakukan dengan menyelidiki apakah kedua sampel mempunyai variansi yang sama atau tidak. Data dalam penelitian ini diolah menggunakan spss 20 dan wilayah uji hipotesis.

Hasil Penelitian

Motivasi diukur menggunakan instrumen berupa angket yang berjumlah dua puluh lima item pernyataan. Sebelum angket diberikan pada kelas eksperimen dan kontrol terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi dan pembelajaran. Dalam hal ini yang menjadi validator ahli minat belajar. Setelah

instrumen angket kemampuan bekerjasama diujikan diperoleh data pretest dan data posttest.

Tabel 1. Gambaran Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Perlakuan

| Kelompok Eksperimen | | | | | Kelompok Kontrol | | | | |
|---------------------|-----|----------|-----|----------|------------------|---------|------|----------|------|
| Pretest | | Posttest | | Interval | Kategori | Pretest | | Posttest | |
| F | % | F | % | | | F | % | f | % |
| 0 | 0 | 6 | 75 | 95-115 | Sangat Tinggi | 0 | 0 | 5 | 62.5 |
| 0 | 0 | 2 | 25 | 76 - 92 | Tinggi | 0 | 0 | 3 | 37.5 |
| 2 | 25 | 0 | 0 | 55 - 77 | Sedang | 3 | 37.5 | 0 | 0 |
| 4 | 50 | 0 | 0 | 43 - 56 | Rendah | 3 | 37.5 | 0 | 0 |
| 2 | 25 | 0 | 0 | 20 - 40 | Sangat Rendah | 2 | 25 | 0 | 0 |
| 8 | 100 | 8 | 100 | | Jumlah | 8 | 100 | 8 | 100 |

Gambaran Motivasi Belajar Siswa Sebelum Penerapan Media Animasi

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan media animasi, motivasi belajar siswa di SD Patmos Jakarta Barat sebanyak 2 orang siswa pada kategori sedang dengan persentase 25%, pada kategori rendah sebanyak 4 orang anak dengan persentase 50% dan pada kategori sangat rendah sebanyak 2 orang anak dengan persentase 25%. Sedangkan pada kelompok kontrol sebelum

pembelajaran (pretest) motivasi belajar siswa di SD Patmos Jakarta sebanyak 3 orang siswa pada kategori sedang dengan persentase 37.5%, pada kategori rendah sebanyak 3 orang anak dengan persentase 37.5% dan pada kategori sangat rendah sebanyak 2 orang anak dengan persentase 25%. Pretest dilakukan pada kelas eksperimen dan kontrol untuk mengetahui kemampuan bekerjasama terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK). Berdasarkan hasil analisis terhadap data nilai pretest menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kontrol memiliki kemampuan awal yang tidak berbeda secara signifikan. Hasil pretest kedua kelas memiliki rata-rata yang kecil dan termasuk kualifikasi rendah dan sangat rendah. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum mengikuti pembelajaran rendah.

Gambaran Motivasi Belajar Siswa Setelah Penerapan Media Animasi

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan media animasi, motivasi belajar siswa di SD Patmos Jakarta Barat sebanyak 6 orang siswa pada kategori sangat tinggi dengan persentase 75%, pada kategori tinggi sebanyak 2 orang anak dengan persentase 25%. Sedangkan pada kelompok kontrol setelah pembelajaran (pretest) motivasi belajar siswa di SD Patmos Jakarta sebanyak 5 orang siswa pada kategori sangat tinggi dengan persentase 62,5%, pada kategori tinggi sebanyak 3 orang anak dengan persentase 37.5%.

Hal tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan yang besar jika dibandingkan dengan saat pretest. Rendahnya kemampuan bekerjasama siswa pada kelas kontrol ini disebabkan kurang tepatnya pemilihan metode pembelajaran yang digunakan untuk minat siswa. Hasil posttest siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih baik, yaitu dari kualifikasi rendah menjadi tinggi. Tingginya nilai posttest siswa terjadi akibat media pembelajaran yang digunakan yaitu media animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. Hal itu dikarenakan terjadi pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan semua siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Jika dilihat dari rata-rata pretest kelas kontrol dan eksperimen memiliki nilai yang hampir sama, namun hasil posttest menunjukkan kelas eksperimen lebih baik dibanding kelas kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa Penerapan media animasi berpengaruh lebih baik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK) daripada kelas kontrol yang menggunakan media buku dengan bantuan DLP (Display Light Proyektor).

Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, dan hasil yang diperoleh sebagaimana yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka pada bagian ini disajikan kesimpulan sebagai implikasi dari hasil yang diperoleh. Adapun kesimpulan sebagai berikut: (1) Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di kelas VI SD Patmos Jakarta Barat sebelum Penerapan media animasi berada pada kategori rendah, setelah Penerapan media animasi berada pada kategori sangat tinggi. Sedangkan pada kelompok kontrol berada pada kategori rendah ke sangat tinggi; (2) Penerapan media animasi berpengaruh terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen siswa kelas VI SD Patmos Jakarta Barat.

Daftar Pustaka

- Arsyad, Azhar. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aqib, Zainal. 2013. Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif). Bandung: Penerbit Yrama Widya.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. Psikologi Belajar. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Emzir. 2013. Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Fllanio, Jeli Fransius. 2013. Efektifitas Penerapan Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial Terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.
- Hamalik, O. 2003. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara. Hamzah, B.Uno. 2006. Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sardiman. 2014. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Grafindo Persada.