



<http://dx.doi.org/10.25157/jwp.v%vi%i.13340>

Penggunaan Media Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas VII Di SMP Negeri 1 Lemahabang Karawang

Martina

Abstract

This research aims to determine the effect of using animation media on students' learning motivation in the Pancasila and Citizenship Education subjects in class VII SMP Negeri 1 Lemahabang. The qualitative research used in this research was a quasi-experimental design, namely nonequivalent control group design. In this study, the population was class VII students. The sample collection technique uses purposive sampling with class VII.8 and class VII.10. The data collection techniques are documentation and observation techniques. The data analysis technique used is a parametric statistical data analysis technique through hypothesis testing using an independent sample t-test and the results of the analysis obtained a sig value of 0.000 for a significance of $0.000 < 0.05$, which means H_0 is rejected and H_a is accepted. In other words, the hypothesis proposed in this research is accepted, namely that there is a significant influence of the use of animation media on student learning motivation in class VII Pancasila and Citizenship Education subjects at SMP Negeri 1 Lemahabang Karawang.

Keywords: Media Animation, Students Learning Motivation, PPKn

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas VII di SMP Negeri 1 Lemahabang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian quasi eksperimental design dengan menggunakan bentuk desain nonequivalent control grup design. Pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas VII. Teknik dalam pengambilan sampel yaitu teknik purposive sampling, maka sampel dalam penelitian ini adalah kelas VII.8 dan kelas VII.10. Adapun teknik pengumpulan data yaitu teknik dokumentasi dan observasi. Teknik yang digunakan dalam analisis data yaitu teknik analisis data statistik parametris melalui uji hipotesis dengan menggunakan uji independent sample t-test. Hasil penelitian diperoleh nilai sig sebesar .000 karena signifikansi $.000 < .05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima kebenarannya bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas VII di SMP Negeri 1 Lemahabang Karawang.

Kata Kunci: Media Animasi, Motivasi Belajar Siswa, PPKn



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Cara sitasi:

Martina. (2024). Penggunaan Media Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas VII Di SMP Negeri 1 Lemahabang Karawang. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 11 (2), 295-304

Sejarah Artikel:

Dikirim 12-01-2024, Direvisi 16-08-2024, Diterima 22-08-2024

PENDAHULUAN

Dalam sistem pembelajaran, guru dan siswa merupakan komponen terpenting di sekolah, sebab guru dan siswa memiliki tugas utamanya masing-masing yaitu guru tugas utamanya mengajar, dan siswa tugas utamanya belajar. Tidak hanya itu dalam proses pembelajaran guru tidak hanya sekedar mengajar melainkan membimbing serta mendidik siswa sehingga memiliki kecerdasan, kepribadian, serta keterampilan. Proses pembelajaran merupakan kegiatan belajar antara guru dan siswa yang dilaksanakan secara interaktif, inovatif, dan menarik perhatian siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Sebagaimana Peraturan Pemerintah No 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 19 ayat (1) menyatakan bahwa: "Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta (Suhendra, 2011).

Sekolah menyediakan sarana dan prasarana untuk menunjang proses pembelajaran guna membantu keberhasilan mutu pendidikan. Peraturan Pemerintah No 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 42 ayat (1) menyatakan bahwa: "Setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, bahan habis pakai, serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan"(Bararah, 2020).

Hal penting yang harus dikuasai guru adalah mampu menyediakan bahan pembelajaran yang dapat dipelajari sendiri oleh peserta didik. Fungsi guru tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai perancang dan/ atau pengembang bahan pembelajaran, guru harus seleksi bahan yang sudah ada bahkan harus mengembangkan sendiri seandainya bahan yang sesuai strategi belum ada. (Fitriyanti, 2015). Dalam proses pembelajaran, sarana pembelajaran sangat diperlukan yaitu media yang digunakan oleh guru harus sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga mampu merangsang dan menumbuhkan motivasi belajar siswa. Menurut tanggung jawab yang erat kaitannya dengan kemampuan guru dalam usahanya untuk meningkatkan motivasi Untuk mencapai keberhasilan proses belajar, faktor motivasi merupakan kunci utama. Seorang guru harus mengetahui secara pasti mengapa seorang siswa memiliki berbagai macam motif dalam belajar. Ada empat kategori yang perlu diketahui oleh seorang guru yang baik terkait dengan motivasi "mengapa siswa belajar", yaitu 1. motivasi intrinsik (siswa belajar karena tertarik dengan tugas-tugas yang diberikan), 2. motivasi instrumental (siswa belajar karena akan menerima konsekuensi: reward atau punishment), 3. motivasi sosial (siswa belajar karena ide dan gagasannya ingin dihargai), dan 4. motivasi prestasi (siswa belajar karena ingin menunjukkan kepada orang lain bahwa dia mampu melakukan tugas yang diberikan oleh gurunya) (Yanuardianto, 2018). Hasil belajar akan optimal kalau ada motivasi belajar. Motivasi merupakan dorongan dasar yang menggerakkan seseorang untuk bertindak untuk mencapai tujuan yang diinginkannya. Dalam kaitannya dengan motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar yang terletak pada aspek psikologis mahasiswa, seperti yang diungkapkan oleh (Syah, 1995 ; Masni, 2015) "Banyak faktor yang mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan hasil belajar siswa atau mahasiswa. Namun, yang lebih esensial diantaranya: kecerdasan siswa, sikap, bakat, minat siswa dan motivasi siswa".

Sehubungan dengan hal tersebut motivasi muncul dari diri seseorang dan muncul karena adanya rangsangan dari luar. Motivasi terbagi menjadi dua yaitu motivasi intrinsik berasal dari dorongan biologis berupa rasa ingin tahu dan motivasi ekstrinsik mengacu pada situasi belajar dimana pendorong motivasi berasal dari fakta bahwa keberhasilan penyelesaian tugas adalah sarana menuju tujuan tertentu yang lain (Erpiyana et al., 2022). Berdasarkan penjelasan tersebut bahwa motivasi tidak hanya muncul dalam diri seseorang saja melainkan bisa juga muncul karena adanya rangsangan dari luar. Dengan demikian, untuk menimbulkan motivasi belajar

siswa dalam proses pembelajaran berlangsung diperlukan adanya media pembelajaran sebagai sarana untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang menarik.

Salah satu media yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan menyimak adalah animasi. Media animasi dirasa sangat tepat. Cara atau gaya belajar setiap anak berbeda, ada anak yang tipe belajar Audio, ada yang Visual, dan ada juga tipe Audio Visual. Oleh karena itulah diperlukan sebuah strategi baru yang dapat menarik dalam mengembangkan kemampuan menyimak. Media animasi ini merupakan gabungan dari ketiga tipe belajar anak di atas, dengan media animasi ini anak sekaligus mendengar secara langsung (Munar, 2021). Manfaat media pembelajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar” (Widiasih et al., 2018). Salah satu untuk membangkitkan motivasi belajar siswa yaitu dengan menggunakan media animasi. Menurut (Johari, Hasan, & Rakhman, 2014 ; Lidi & Daud, 2019) media animasi memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari media animasi diantaranya: 1) dapat digunakan untuk memperbesar atau memperkecil ukuran suatu objek; 2) memudahkan dalam penyampaian informasi yang kompleks; 3) dapat menggabungkan beberapa jenis media untuk tipe gaya belajar yang berbeda; 4) meningkatkan motivasi siswa; 5) bersifat interaktif; 6) dapat digunakan oleh pengguna secara mandiri, sedangkan kekurangannya adalah 1) membutuhkan biaya yang mahal; 2) memerlukan software khusus untuk menggunakannya; 3) memerlukan kreativitas dan keterampilan yang cukup dalam mengerjakan media tersebut; 4) tidak bersifat realita.

Animasi dalam penelitian ini yaitu animasi berupa gambar bergerak dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar tersebut dapat berupa makhluk hidup, benda mati ataupun tulisan. (Munir 2012:18 ; Ningsih, 2020) mengemukakan bahwa “animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik, dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan”. Selanjutnya menurut (Sutopo 2012:108 ; Arwani, 2020) “animasi berarti gerakan image atau video, seperti gerakan orang yang sedang melakukan kegiatan, dan lain-lain”. Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan media animasi merupakan tampilan bergerak antara media gambar, teks dan diiringi suara/sound yang seolah-olah objek/gambar tersebut kelihatan hidup dengan adanya alur gerak yang menggunakan bantuan software *adobe flash*.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, menuntut adanya peningkatan kualitas pendidikan, terjadi berbagai perubahan dalam masyarakat yang memiliki potensi yang cukup pesat. Hal ini tentu memerlukan kesiapan sumber daya manusia yang mampu untuk berkompetisi secara global. Teknologi informasi diharapkan mampu mengatasi hambatan dalam proses pembelajaran. Dengan dikemasnya penggunaan media animasi menggunakan *software adobe flash* melibatkan seluruh panca indra siswa, sehingga mereka dapat mengembangkan kreatifitas, inovasi, serta emosi dapat berkembang dengan baik. Sebagaimana menurut (Ramdani, 2020) “dalam konteks pembelajaran, media animasi adalah salah satu sarana yang sangat kreatif dan inovatif untuk menangkap konsep materi yang disampaikan”.

Penelitian yang relevan pernah dilakukan oleh (Sukiyasa & Sukoco, 2013) Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul tesis “Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif”. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu hasil belajar dan motivasi belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Seyegan pada materi sistem kelistrikan otomotif yang diajarkan dengan media animasi lebih tinggi dari hasil belajar dan motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan media powerpoint. Letak perbedaan dari penelitian saya yaitu penelitian saya menggunakan media gambar sebagai kelas kontrol, sedangkan pada penelitian di atas menggunakan media power point sebagai kelas kontrolnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 1 Lemahabang yaitu SMP Negeri 1 Lemahabang memiliki fasilitas yang cukup memadai seperti fasilitas ruang komputer dan LCD (*Liquid Cristal Display*), tetapi fasilitas tersebut jarang dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila

dan Kewarganegaraan. Guru cenderung menggunakan media yang bersifat konvensional. Berdasarkan hasil observasi motivasi belajar siswa yaitu siswa cepat bosan dalam belajar, kurang aktif dalam bertanya, jika ditanya guru mengenai pelajaran siswa tidak menjawab, setelah diamati pada saat proses pembelajaran terlihat kurangnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, seperti yang peneliti ketahui masing-masing siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, ada siswa yang banyak menangkap materi pelajaran dengan mengandalkan penglihatan (*visual*), ada siswa lebih banyak menangkap materi pelajaran dengan mengandalkan pendengaran (*auditif*) dan ada juga siswa yang lebih banyak menangkap materi pelajaran dengan penglihatan (*visual*) dan pendengaran (*auditif*). Berikut hasil observasi motivasi belajar siswa pada kelas VII.1 yaitu 82 %, kelas VII.2 yaitu 74%, kelas VII.3 yaitu 70 %, kelas VII.4 yaitu 68%, kelas VII.5 yaitu 74 %, kelas VII.6 yaitu 70 %, kelas VII.7 yaitu 60%, kelas VII.8 yaitu 40 %, kelas VII.9 yaitu 46 %, dan kelas VII.10 yaitu 38 %. Dalam penelitian ini yang menjadi sampel penelitian yaitu siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah. Dengan demikian, yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu kelas VII.8 sebagai kelas eksperimen dan VII.10 sebagai kelas kontrol. Dari permasalahan tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan media animasi yang bisa meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penggunaan media animasi dalam pembelajaran memiliki peranan penting, seperti disampaikan (Zaini, 2017 ; Wulandari et al., 2023) dengan media pembelajaran, seorang peserta didik memerlukan perantara atau biasa disebut media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran, guru dapat mengalihkan perhatian siswa, agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar. Sejalan dengan pendapat di atas, Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran (Hasan et al., 2021). Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Salah satu keunggulan animasi dibanding media lain seperti gambar statis atau teks adalah kemampuannya untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu (Utami, 2011). Sebagaimana dikutip oleh (Binanto, 2010), “animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup”. Sebagaimana yang dikemukakan oleh (Susilana & Riyana, 2019) “media gambar bergerak/film animasi adalah serangkaian gambar diam (*still picture*) yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak”. Sejalan dengan hal ini (Sevtiana et al., 2020) mengemukakan bahwa “Animasi adalah gambar dua dimensi yang seolah-olah bergerak”. Fungsi animasi terutama untuk menjelaskan pesan yang membutuhkan unsur gerak (*movie*), membuat tampilan lebih hidup dan menarik perhatian”. Selain itu, media animasi dapat menarik perhatian siswa, karena tampilan gambar dan teks yang bergerak menjadikan pembelajaran yang menarik apalagi disertai dengan suara, sehingga media animasi tidak hanya sekedar menggunakan panca indra penglihatan saja tetapi juga pendengaran.(El Emil, F, & Hidayah, N, 2017) mengemukakan bahwa terdapat kelebihan dalam penggunaan animasi, di antaranya: a. Menggunakan animasi yang sesuai sehingga dapat menambah motivasi belajar siswa. b. Film animasi dapat dikemas untuk menyampaikan berbagai jenis materi pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran baik kognitif, afektif, dan psikomotorik. c. Menggunakan film animasi dapat menekan biaya produksi dibandingkan dengan menggunakan pameran yang sesungguhnya. d. Memproduksi multimedia dengan film animasi, akan lebih mudah mengorganisasi sesuai dengan kehendak penulis naskah. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka tujuan penelitian ini, yaitu mendeskripsikan penggunaan media animasi dalam pembelajaran PKn di dalam kelas.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan. Bentuk desain eksperimen yaitu quasi eksperimental design yang menggunakan nonequivalent control grup design.

Penelitian menggunakan teknik pengumpulan data yaitu teknik observasi dan dokumentasi. Teknik dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data secara umum mengenai jumlah siswa, jumlah guru, dan keadaan gedung sekolah SMP Negeri 1 Lemahabang. Observasi yang dilakukan untuk melihat perilaku siswa yang sedang belajar dengan menggunakan media animasi. Observasi secara langsung yang dilakukan untuk melihat motivasi belajar siswa bagaimana semangat belajar siswa pada saat proses pembelajaran apakah senang atau tidak senang, aktif atau tidak aktif dalam belajar.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel saja, yaitu variabel bebas (X) yaitu penggunaan media animasi dan variabel terikat (Y) yaitu motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas VII di SMP Negeri 1 Lemahabang. Dalam penelitian ini terdapat empat indikator motivasi belajar siswa yaitu Attention (perhatian), Relevance (relevan), Confidence (percaya diri), Satisfaction (kepuasan). Sugiyono (2014) ; (Fajri et al., 2022) mengemukakan bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Dalam penelitian ini yang menjadi populasinya adalah seluruh siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Lemahabang tahun ajaran 2023/2024, yang terdiri dari 10 kelas dengan jumlah 369 siswa.

Pengambilan sampel yaitu 74 siswa yang terdiri dari dua kelas. Adapun teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel ini adalah dengan menggunakan sampling purposive yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2014:124 ; (Rabiana & Akib, 2020). Dalam hal ini pengambilan sampel didasarkan pada kelas dengan motivasi belajar siswa rendah. Berdasarkan langkah penarikan sampel tersebut kelas yang terpilih sebagai sampel dalam penelitian ini adalah kelas VII.8 dengan motivasi belajar siswa 40% yang berjumlah 37 siswa sebagai kelas eksperimen dan VII.10 dengan motivasi belajar 38% yang berjumlah 37 siswa sebagai kelas kontrol. Uji persyaratan instrumen yaitu validitas dan reliabilitas, uji persyaratan analisis data yaitu uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis; uji t-test.

Tabel 1. 1 Jumlah sampel

Sumber : Dokumentasi di SMP Negeri 1 Lemahabang tahun ajaran 2023/2024

No	Kelas	Jumlah siswa	Keterangan	Bentuk perlakuan
1	VII.8	37 Siswa	Kelas eksperimen	Penggunaan media animasi
2	VII.10	37 siswa	Kelas kontrol	Penggunaan media gambar
	Jumlah	74 Siswa		

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti didapatkan hasil rekapitulasi nilai rata-rata tingkat motivasi belajar siswa pada kelas VII.8 sebagai kelas eksperimen, dalam penelitian ini nilai rata-rata tingkat motivasi belajar siswa pada pertemuan pertama sebesar 60% dengan kategori cukup baik. Pada pertemuan kedua nilai rata-rata tingkat motivasi belajar siswa sebesar 63% dengan kategori baik. Selanjutnya pada pertemuan ketiga nilai rata-rata tingkat motivasi belajar siswa sebesar 66% dengan kategori baik. Pertemuan keempat nilai rata-rata tingkat motivasi belajar siswa 76% dengan kategori baik. Pertemuan kelima nilai rata-rata tingkat motivasi belajar sebesar 78% dengan kategori baik. Pertemuan keenam nilai rata-rata tingkat motivasi belajar sebesar 80% dengan kategori baik. Total secara keseluruhan nilai rata-rata kelas eksperimen dari pertemuan pertama sampai pertemuan keenam sebesar 70% dengan kategori baik.

Berdasarkan data yang diperoleh, kategori tingkat motivasi sangat baik sebanyak lima siswa, kategori baik sebanyak 32 siswa, kategori cukup baik sebanyak nol siswa, kategori kurang sebanyak nol siswa, dan kategori sangat kurang sebanyak nol siswa. Dengan demikian, kategori tingkat motivasi belajar paling banyak muncul yaitu kategori baik berjumlah 32 siswa, maka pada kelas VII.8 sebagai kelas eksperimen dapat dikatakan tingkat motivasi belajar siswa baik.

Selanjutnya berdasarkan rekapitulasi rata-rata persentase keseluruhan observasi pada kelas kontrol selama enam kali observasi dengan jumlah 37 siswa. Pada pertemuan pertama nilai rata-rata tingkat motivasi belajar siswa sebesar 42% dengan kategori cukup baik. Pada pertemuan kedua nilai rata-rata tingkat motivasi belajar siswa sebesar 46% dengan kategori cukup baik. Pada pertemuan ketiga nilai rata-rata tingkat motivasi belajar siswa sebesar 51% dengan kategori cukup baik. Pada pertemuan keempat nilai rata-rata tingkat motivasi belajar siswa sebesar 47% dengan kategori cukup baik. Pertemuan kelima nilai rata-rata tingkat motivasi belajar siswa sebesar 62% dengan kategori baik dan pada pertemuan keenam nilai rata-rata tingkat motivasi belajar siswa sebesar 55% dengan kategori cukup baik sehingga total keseluruhan dari pertemuan pertama sampai keenam didapatkan nilai rata-rata tingkat motivasi belajar siswa sebesar 50% dengan kategori cukup baik.

Berdasarkan data yang diperoleh, kategori tingkat motivasi sangat baik sebanyak nol siswa, kategori baik sebanyak tiga siswa, kategori cukup baik sebanyak 34 siswa, kategori kurang sebanyak nol siswa dan kategori sangat kurang sebanyak nol siswa. Dengan demikian, dari 37 siswa pada kelas kontrol tingkat motivasi belajar siswa paling banyak muncul dengan kategori cukup baik sebanyak 34 orang maka dapat disimpulkan bahwa pada kelas VII.10 sebagai kelas kontrol tingkat motivasi belajar siswa cukup baik. Adapun total keseluruhan nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 70% dengan kategori baik, sedangkan total nilai rata-rata pada kelas kontrol sebesar 50% dengan kategori cukup baik. Dengan demikian, motivasi belajar siswa dengan menggunakan media animasi lebih tinggi dibandingkan motivasi belajar siswa yang tidak menggunakan media animasi.

Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Observasi motivasi belajar siswa yang berjumlah 16 item semuanya bernilai valid artinya instrumen sudah dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur. Hasil uji validitas lembar observasi pada kolom Corrected Item-Total Correlation untuk menentukan apakah suatu butir item observasi valid atau tidak valid, maka harus dibandingkan antara Corrected Item-Total Correlation dengan $\alpha = .05$. Jika nilai corrected item-total correlations $> .05$ maka item dapat dinyatakan valid. Didapat nilai corrected item-total correlations dari nomor item 1-16 yaitu .630 s.d .704 lebih besar dari .05 artinya 16 butir item dinyatakan valid (terlampir).

Tabel 1. 2 Hasil Uji Reliabilitas
Sumber : Data primer diolah tahun 2024

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.654	16

Uji Persyaratan Analisis Data

Sebelum melakukan uji beda dengan uji-t maka syarat yang harus dipenuhi oleh data tersebut adalah data yang ada berdistribusi normal dan homogen. Uji normalitas dan homogenitas dilakukan menggunakan bantuan SPSS. Hasil uji normalitas dan homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Hasil Uji Normalitas Data

Tabel 1. 3 Hasil Uji Normalitas
Sumber : Aplikasi SPSS

Kolmogorov-Smirnov ^a	Shapiro-Wilk
---------------------------------	--------------

	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	,137	37	,176	,923	37	,174
Kontrol	,162	37	,065	,937	37	,169

Berdasarkan hasil pengolahan data uji normalitas di atas karena pada kelas eksperimen signifikansi $.176 > .05$ artinya data berdistribusi normal. Pada kelas kontrol signifikan $.065 > .05$ artinya data berdistribusi normal.

Hasil Uji Homogenitas Data

Tabel 1. 4 Hasil Uji Homogenitas
Sumber : Aplikasi SPSS

Test of Homogeneity of Variances			
Eksperimen dan kontrol			
Levene Statistic	df 1	df2	Sig.
,725	1	72	,874

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi $.874 > .05$ maka dapat disimpulkan bahwa varian kelompok data sama atau homogenitas.

Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas dinyatakan bahwa data yang ada berdistribusi normal dan homogen. Sehingga dapat dilakukan uji hipotesis melalui uji-t dengan jenis uji independent sampel t-test dengan menggunakan program SPSS, adapun hasilnya sebagai berikut :

Tabel 1. 5 Hasil Uji Hipotesis
Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Eksperimen	1	37	70,44	5,739	,943
dan kontrol	2	37	50,47	6,648	1,093

Tabel 1. 6 Independent Sample Test

Independent Samples Test									
Levene's Test for Equality of Variances					t-test for Equality of Means				
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95 % Confidence Interval of the difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	,725	,874	14,09	72	,000	20,351	1,444	17,473	23,23
Equal variances not assumed			14,09	70,49	,000	20,351	1,444	17,472	23,23

Berdasarkan hasil uji statistik independent sample t-tes pada pengujian hipotesis uji beda dua rata-rata dari dua kelompok data yaitu kelompok eksperimen dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 70,44, sedangkan pada kelas kontrol dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 50,47 maka diperoleh hasil nilai rata-rata pada kelas eksperimen 70,44 lebih tinggi daripada nilai rata-rata kelas kontrol 50,47. Dengan demikian, tingkat motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan tingkat motivasi belajar siswa pada kelas kontrol. Hasil pengujian levene's test untuk kesamaan ragam, diperoleh nilai Sig sebesar .874 (Sig > .05) sehingga dapat disimpulkan varian kelompok data sama atau homogen artinya jika varian sama maka menggunakan uji t pada baris pertama (equal variances assumed), diperoleh nilai Sig sebesar .000. Kriteria pengujian sebagai berikut: Jika signifikansi > .05 maka H_0 diterima, Jika signifikansi < .05 maka H_0 ditolak.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas VII di SMP Negeri 1 Lemahabang.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas VII di SMP Negeri 1 Lemahabang.

Signifikansi yang didapat sebesar .000 < .05 maka H_0 ditolak. Dengan demikian H_a diterima artinya terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas VII di SMP Negeri 1 Lemahabang.

PEMBAHASAN

Berdasarkan deskripsi hasil observasi tingkat motivasi belajar siswa yang didapat oleh peneliti saat proses pembelajaran pada kelas VII.8 sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media animasi dan kelas VII.10 sebagai kelas kontrol dengan menggunakan media gambar, diperoleh hasil observasi dari pertemuan pertama sampai pertemuan keenam dengan total keseluruhan nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 70% dengan kategori baik, sedangkan total nilai rata-rata pada kelas kontrol sebesar 50% dengan kategori cukup baik.

Motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media animasi lebih tinggi daripada motivasi belajar siswa pada kelas kontrol yang menggunakan media gambar, hal ini dikarenakan penggunaan media animasi dapat menarik perhatian siswa sebab tampilan gambar dan teks yang bergerak menjadikan pembelajaran yang menarik apalagi disertai dengan suara, sehingga media animasi tidak hanya sekedar menggunakan panca indra penglihatan saja tapi juga pendengaran, artinya siswa tidak hanya sekedar melihat tetapi juga mendengar animasi yang ditampilkan pada saat proses pembelajaran.

Hal ini terlihat pada saat observasi dari pertemuan pertama sampai pertemuan keenam saat proses pembelajaran berlangsung siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru, siswa mendengarkan cerita animasi tentang materi pembelajaran sesuai pada setiap pertemuan, kemudian siswa menceritakan kembali maksud dari animasi yang ditampilkan serta menyampaikan pendapat atau argumentasi dari masing-masing siswa mengenai materi yang disampaikan melalui media animasi. Setelah siswa menyampaikan pendapat, siswa yang lainnya bisa berkomentar atau menambahkan pendapat dari materi yang disampaikan. Hal ini terlihat saat proses pembelajaran siswa bersemangat untuk belajar PPKn dengan menggunakan media animasi yang membuat belajar siswa tidak bosan serta lebih memahami materi yang disampaikan, apalagi siswa antusias sekali saat menjawab pertanyaan dari guru, disini terlihat bahwa siswa senang dengan pembelajaran yang menggunakan media animasi. Berbeda halnya dengan media gambar yang digunakan pada kelas kontrol, motivasi belajar siswa lebih rendah dari motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media animasi karena media gambar hanya sekedar menggunakan panca indra penglihatan artinya gambar hanya bisa dilihat serta menunjukkan objek gambar dalam posisi diam sehingga siswa terkadang sulit untuk mendeskripsikan

dari gambar yang ditampilkan. Sebagaimana menurut dalam (Salsabila, U. H., Seviarica, H. P., & Hikmah, 2020) bahwa “gambar merupakan media visual yang hanya mengendalikan indra penglihatan, oleh sebab itu media ini tidak memberikan media yang mendalam tentang sesuatu hal”. Media gambar tidak akan jelas jika tidak diberi penjelasan yang detail, baik dari segi waktu ataupun kualitas misalnya pada saat pertemuan pertama dengan materi sidang BPUPKI media yang digunakan yaitu gambar sidang BPUPKI, maka dari gambar tersebut siswa tidak tahu peristiwa tersebut terjadi, hari apa, tanggal berapa ataupun jumlah anggota BPUPKI karena tidak tertulis disitu. Kemudian gambar biasanya hanya menampilkan suasana perwakilan dari seluruh kejadian yang terjadi, selain itu gambar biasanya dimaknai oleh siswa dengan berbeda-beda sehingga menimbulkan pemahaman yang berbeda pula antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya. Hal tersebut didukung pula oleh hasil uji t jenis independent sampel t-tes menggunakan program SPSS untuk melihat apakah hipotesis H_0 ditolak atau diterima maka menggunakan uji t pada baris pertama (equal variances assumed), diperoleh nilai Sig sebesar .000 artinya Signifikansi yang didapat sebesar $.000 < .05$ maka H_0 ditolak dengan demikian H_a diterima artinya terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas VII di SMP Negeri 1 Lemahabang.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan diatas, diperoleh hasil observasi dari pertemuan pertama sampai pertemuan keenam dengan total keseluruhan nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 70% dengan kategori baik, sedangkan total nilai rata-rata pada kelas kontrol sebesar 50% dengan kategori cukup baik. Dan hasil uji T-Test yang dilakukan mendapatkan nilai signifikan sebesar $.000 < .05$ yang dimana H_0 ditolak dan H_a diterima dan dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas VII di SMP Negeri 1 Lemahabang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arwani, A. (2020). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Edutainment. *Jurnal Al-Fatih*, 1(1), 1–18.
<http://jurnal.stit-al-ittihadiahlabura.ac.id/index.php/alfatih/article/view/99>
- Bararah, I. (2020). Pengelolaan Sarana Dan Prasarana Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal MUDARRUSUNA*, 10(2), 351–370. <http://dx.doi.org/10.22373/jm.v10i2.7842>
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital Dasar Teori* (Nickodemus (ed.)). C.V Andi Offset.
- El Emil, F, & Hidayah, N, C. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Kelas Vii Di Smp Negeri 18 Palembang. *Jurnal Bhineka Tunggal Ika*, 4(2), 76.
- Erpiyana, I., Sulistiono, S., & ... (2022). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Biologi Materi Sel Kelas XI MIA 5 SMAN 4 Kediri. ... *Kesehatan, Sains Dan ...*, 108–111.
<https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/seinkesjar/article/view/3002>
- Fajri, C., Amelya, A., & Suworo, S. (2022). Pengaruh Kepuasan Kerja dan Disiplin Kerja terhadap Kinerja Karyawan PT. Indonesia Applicad. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(1), 369–373.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v5i1.425>
- Fitriyanti, Y. (2015). *Pengaruh Film Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kisah Nabi Adam A.S Mata Pelajaran PAI Kelas IV SD NEGERI 27 Palembang*.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Lidi, M. W., & Daud, M. H. (2019). Penggunaan Media Animasi pada Mata Kuliah Biologi Dasar Materi Genetika. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 3(1), 1–9.
- Masni, H. (2015). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Dikdaya*, 5(01), 35.

- <http://dikdaya.unbari.ac.id/index.php/dikdaya/article/view/64%0Ahttp://dikdaya.unbari.ac.id/index.php/dikdaya/article/viewFile/64/63>
- Munar, A. (2021). Penggunaan Media Animasi dalam Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini. *Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 155. <http://dx.doi.org/10.24014/kjiece.v4i2.13207>
- Ningsih, T. B. C. (2020). Pengaruh Penggunaan Media film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Teks Eksposisi Dalam Pembelajaran Daring Siswa Kelas X SMAN 6 Kediri Tahun Pelajaran 2020-2021.
- Rabiana, R., & Akib, B. (2020). Pengaruh Kepercayaan Dan Kualitas Informasi Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Marketplace Shopee (Studi Kasus:Pengguna Aplikasi Shopee). *Jurnal Kajian Ekonomi Syariah*, 47(3), 1–8.
- Ramdani, P. (2020). *Media Pembelajaran Animasi* (R. Fauzian (ed.)). farha Pustaka.
https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=QI9JEAQAQBAJ&oi=fnd&pg=PA28&dq=media+animasi+ada+lah+salah+satu+sarana+yang+sangat+kreatif+dan+inovatif+untuk+menangkap+konsep+materi+yang+disampaikan&ots=pPUfCsuUyr&sig=3cZTQ8y5XW8xc1FtpFQG72whN5w&redir_esc=y#
- Salsabila, U. H., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi Penggunaan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*.
<https://ejournal.uinsaizu.ac.id/Index.Php/Insania/Article/View/4221>
- Sevtiana, A., Saputra, G. T., & Wisata, D. (2020). Perancangan Video Animasi Edukatif Perubahan Energi Pada Siswa Kelas Tiga Sekolah Dasar. *Jurnal Digit*, 9(2), 178. <https://doi.org/10.51920/jd.v9i2.118>
- Suhendra, A. (2011). *Implementasi Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan Di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Model Padangsidempuan*.
- Sukiyasa, K., & Sukoco, S. (2013). Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa materi sistem kelistrikan otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 126–137.
<https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1588>
- Susilana, R., & Riyana, C. (2019). *Media Pembelajaran*. CV Wacana Prima.
[https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=yqHAAQAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Susilana,+R.,+dan+Riyana,+C.,+\(2009\).+Media+Pembelajaran.+Bandung:+CV.+Kencana+Prima.&ots=EIPmVyon60&sig=nj5_QhkKdIGbx5D6AoK9OGJY2Ac&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=yqHAAQAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Susilana,+R.,+dan+Riyana,+C.,+(2009).+Media+Pembelajaran.+Bandung:+CV.+Kencana+Prima.&ots=EIPmVyon60&sig=nj5_QhkKdIGbx5D6AoK9OGJY2Ac&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Utami, D. (2011). Efektifitas Animasi Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1), 44–52.
- Widiasih, R., Widodo, J., & Kartini, T. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Bervariasi Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 11(2), 103. <https://doi.org/10.19184/jpe.v11i2.6454>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yanuardianto, E. (2018). Edutainment menjawab problematika pembelajaran di sekolah. *Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 03(1), 1–23.