Jurnal Cakrawala Pendas
Vol. 8 No. 3, Juli 2022
DOI: http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2559

p-ISSN: 2442-7470
e-ISSN: 2579-4442

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR

Lizra Afrilia[1*], Neviyarni[2], Darnis Arief[3], Risda Amini[4]
[1,2,3,4]Universitas Negeri Padang
[1]lizraaprilia44@gmail.com

Abstract
Animated video is a learning instrument that combines various sound elements with images that contain the material to be delivered. The purpose of this study was to find out how effective the use of animated video-based learning instruments was in increasing learning motivation, and to find out how to increase the learning motivation of fourth grade elementary school students when using animated video-based learning media. This study uses experimental methods for quantitative research because the data obtained are related to numbers that can be calculated systematically. The population of this study were fourth graders at SDN Lhok Pawoh, while the sample in this study was the fourthgrade students at SDN Lhok Pawoh totaling 40 students. The number of students in class IV.1 SDN Lhok Pawoh is 20 people and class IV. as many as 20 people. The results showed that the T-test illustrates that the value obtained is 0.45 which is in a significant level with a T-tebel of 0.25. The results describe t-test > t-tebel, until Ho is rejected and it can be concluded that an increase in learning motivation was found in elementary school students by applying animated video-based learning media (Ha accepted). So that it can be proven that the use of Animation Video-Based Learning Media can increase students' learning motivation.
Keywords: *animated video media: learning motivation*

Abstrak
Video animasi ialah suatu instrumen pembelajaran yang memadukan berbagai unsur suara dengan gambar yang didalamnya memuat materi yang akan disampaikan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan instrumen pembelajaran berbasis video animasi dalam peningkatan motivasi belajar, dan untuk mengetahui bagaimana peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas IV SD saat menggunakan media pelajaran berbasis video animasi. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen untuk penelitian kuantitatif karena data yang diperoleh berhubungan dengan angka-angka yang dapat dihitung secara sistematis. Populasi ipenelitian ini adalah siswa kelasiIV SDN Lhok Pawoh, sedangkan dalam penelitian yang dijadikan sebagai sampel ialah siswa kelas IV SDN Lhok Pawoh berjumlah 40 siswa. Banyaknya siswa kelas IV.1 SDN Lhok Pawoh sebanyak 20 orang dan kelas IV. sebanyak 20 orang. Hasil penelitian menunjukan bahwa T-tes menggambarkan bahwa nilai yang didapatkan ialah 0,45 yang berada dalam taraf signifikan dengan T-tebel 0,25. Hasilnya menggambarkan t-test > t-tebel, hingga Ho ditolak serta bisa ditarik kesimpulan bahwasanya ditemukan peningkatan motivasi belajar pada siswa SD dengan menerapkan media pembelajaran berbasis video animasi (Ha diterima). Sehingga dapat membuktikan bahwa dengan penggunaan *Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.
Kata Kunci: media video animasi; motivasi belajar

Received	: 2022-05-31	Approved	: 2022-07-10
Reviesed	: 2022-07-08	Published	: 2022-07-31

Jurnal Cakrawala Pendas is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Pendahuluan

Kemajuan teknologi merupakan suatu faktor yang mempengaruhi perkembangan dunia pendidikan, terutama bagi negara-negara yang berkembang karena mereka mengetahui betapa pentingnya peranan teknologi bagi kehidupannya. Kemajuan teknologi ialah suatuyang tidak dapat dipungkiri pada kehidupan dikarenakan kemajuan teknologi dapat berjalan berdasarkan

kemajuan ilmu pengetahuan (Marryono, 2018). Perkembangan dunia pendidikan tidak terlepas dari kemajuan teknologi, bahan ajar serta media belajar yang digunakan sudah berbasis teknologi. Menurut Habibah, (2020) media ajar telah maju serta berkembang seiring dengan lahirnya revolusi komunikasi yang bisa dimanfaatkan dalam pencapaian tujuan belajar misalnya pendidik, buku serta papan tulis. Pendidik harus dapat menciptakan sebuah kegiatan pembelajaran yang efektif, kreatif, inovatif dan menyenangkan bagi peserta didik. Efektivitas pembelajaran digambarkan dari segi aktivitas siswa saat belajar dan respon siswa terhadap pelajaran atau penguasaan materi pembelajaran yang disampaikan.

Media ajar adalah alat belajar yang sangat penting dalam melakukan pembelajaran kegiatan. Media berasal dari kata Latin 'medius' yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Astuti & Prestiadi, (2020) mengemukakan bahwasanya media dapat dijadikan sebagai perantara dalam penyampaian informasi ataupun materi pembelajaran yang dapat menambah wawasan pengamat ataupun pelajar. Association for Education and Communication Technology (AECT), mengemukakan bahwasanya media sebagai instrumen yang dapat menyalurkan serta dipergunakan dalam penyampaian informasi (Mumtaz, 2000). National education association menjelaskan bahwasanya media merupakan semua benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca ataupun didiskusikan menggunakan alat-alat yang digunakan pada proses belajar (Muhson, 2010). Media dapat mendukung terlaksananya kegiatan belajar mengajar yang mampu memberikan peningkatan terhadap pencapaian belajar pada siswanya. Media yang baik dapat membantu siswa saat memahami bahan ajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Falahudin, 2014). Seiring dengan perkembangan teknologi dan perkembangan kurikulum pendidikan pendidik harus mampu menguasai berbagai macam media pembelajaran agar mampu menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Pendidik harus mampu mengembangkan suatu media yang dapat mendukung keberhasilan dalam pencapaian tujuan pelajaran. Wibisono et al., (2020) menjelaskan ada delapan jenis media pembelajaran, yaitu: (1) media cetak, (2) media pajang, (3) *over head transparancies* (OHP) (4) *tape recorder* (5) *slide show dan filmstrips* (6) penyajian *multi-image* (7) rekaman video dan film (8) Komputer

Penggunaan perangkat pembelajaran dalam kegiatan mengajar harus dapat merangsang perhatian siswa dan membuat siswa lebih termotivasi dan antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Instrumen pembelajaran mempunyai tujuan dalam penyampaian suatu materi pembelajaran pada peserta didik saat proses pembelajaran yang bertujuan dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik. perangkat belajar ialah media yang dapat dipergunakan saat kegiatan pembelajaran dalam penyampaian pokok bahasan untuk perhatian, minat atau pikiran dan perasaan guna mencapai tujuan pendidikan. Proses belajar mengajar dan belajar lebih bermakna bagi siswa. Motivasi belajar merupakan salah satu penentu rendah atau tingginya pencapaian belajar yang di dapatkan peserta didik (Risda Amini, 2015). Menurut Prananda, (2019) motivasi ialah suatu dorongan yang dapat diberikan oleh guru pada peserta didiknya untuk meningkatkan rasa percaya diri serta semangat belajar pada peserta didiknya. Pendidik dapat menerapkan instrumen pembelajaran berbasis materi untuk mendukung kegiatan belajar-mengajar sehingga materi yang disampaikan bermakna bagi siswa dan dapat menambah pengetahuan atau wawasan siswa. media Selain sebagai alat untuk mencapai pembelajaran, media juga dapat dipergunakan sebagai instrumen pembantu dalam memberikan peningkatan terhadap perhatian peserta didik selama kegiatan pembelajaran, dengan adanya media diharapkan pendidik mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan efektif.

Berdasarkan observasi awal peneliti pada SDN Lhok Pawoh yang terletak di kecamatan Sawang kabupaten Aceh Selatan Propinsi Aceh, peneliti menemukan bahwa masih adanya kesenjangan pada proses belajar baik itu pada pendidik ataupun peserta didik, seperti terlihat masih kurangnya kreativitas serta kurang terampilnya pendidik dalam penggunaan media pembelajaran, serta masih adanya keterbatasan fasilitas yang ada disekolah tersebut, oleh karena itu pendidik masih sering menggunakan media konvensional, yakni hanya menggunakan fasilitas buku dan papan tulis untuk memberi penjelasan materi kepada peserta didik, hal itu membuat peserta didik terlihat bosan dan lalai dengan kesibukannya sendiri, tidak memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh pendidik.

Maka dari itu ditemukannya banyak jenis media yang bisa dipergunakan oleh pendidik dalam menarik minat siswa dan meningkatkan pembelajaran motivasi baik berbentuk audio ataupun visual atau audio visual. Media audio ialah alat bantu yang memuat materi pembelajaran secara rekaman yang dapat meningkatkan indra pendengaran seseorang. Media visual ialah media yang hanya melalui indra penglihatan dari dua Pengertian tersebut bisa disimpulkan bahwasanya media audio visual ialah media yang lebih baik serta menangkap perhatian siswa karena media penyiaran yang dapat dinikmati oleh indra pendengaran dan penglihatan secara kasat mata, adapun media yang memiliki keunggulan terhadap kedua aspek tersebut adalah media video pembelajaran salah satunya video animasi karena melalui media tersebut materi pelajaran dapat disampaikan secara utuh (Abrilla & Amini, 2021).

Salah satu bentuk media audio visual yang diharapkan efektiv dipergunakan saat proses belajar ialah video animasi. Menurut (Sardiman,2006), video animasi dipilih karena memiliki latar, karakter dan tuntutan peristiwa atau peristiwa, elemen gambar yang ada juga membuat jalan cerita yang dialami oleh karakter didalamnya lebih banyak dan menarik, beberapa keunggulan dalam media animasi ini ialah dijadikan sebagai media untuk peningkatan berbagai keterampilan. Media animasi sangat cocok digunakan dalam pembelajaran karena tampilannya yang menarik, penggunaanya yang mudah dan dapat digunakan berkali-kali (Pratama & Arief, 2018). Media pembelajaran berbasis video animasi ini merupakan media yang dapat tidak hanya didengar, tetapi juga dilihat dan diamati secara langsung oleh siswa. Materi pembelajaran yang akan disampaikan berupa video animasi yang berisi cerita atau sesuai dengan materi yang akan disampaikan oleh pendidik, diharapkan pembelajaran berbasis anime ini dapat mampu membuat belajar lebih menyenangkan membuat orang lebih termotivasi untuk belajar, lebih mudah memahami informasi dan isi pelajaran yang disampaikan, mampu meningkatkan kreativitas pendidik serta membuat pendidik lebih efektiv dan praktis dalam mengajar.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dikemukakan, maka penelitimelakukan pengidentifikasian terhadap suatu permasalahan pendidik masih melaksanakan pembelajaran secara konvensional yakni hanya menggunakan fasilitas papan tulis, buku cetak, dan buku catatan sehingga tidak membangkitkan semangat belajarrpeserta didik. Pendidik harus menggunakan instrumen pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran. Peserta didik kurang termotivasi saat belajar sehingga membutuhkan suatu media yang dapat menarik perhatian atau merangsang peserta didik agar bersemangat saat pembelajaran berlangsung. Sedangkan tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan, efektivitas penggunaan instrumen pembelajaran berbasis video animasi dalam peningkatan semangat belajar siswa kelas IV SD, serta untuk mengetahui bagaimana peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas IV SD saat menggunakan media pelajaran berbasis video animasi.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan tenatng efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Metode Penelitian

Penelitian diatas menggunakan metode eksperimen dalam penelitian kuantitatif dikarenakan data yang didapatkan berkaitan dengan angka-angka yang dapat dihitung secara sistematis (Of & Review, 2020). Penelitian eksperimen ialah suatu penelitian yang dapat mengimplementasikan kegiatan yang terdapat pada lapangan dengan adanya perlakukan dari variabel dalam penelitian. Dalam tahap penelitian ini mengamati dampak terhadap perilaku pada variabel yang diteliti (Heriwan & Taufina, 2020). Pola eksperimental semu atau *quasi experiment* merupakan eksperimen yang menggunakan perlakuan atau treatment terhadap seluruh subjek dalam kelompok belajar, subjek yang digunakan tidak diambil secara acak atau random (Masyhud, 2014). Dalam penelitian ini kedua kelas diberikan soal untuk mengukur pemahaman masing-masing kelompok. Melaui tes awal tersebut dapat ditentukan kelompok control dan kelompok eksperimen, selanjutnya kelompok eksperimen diberikan perlakuan *(treatment)* yaitu dengan penerapan media video animasi sedangkan kelompok kontrol tidak diberi perlakuan. Setelah proses pembelajaran selesai pada akhirnya kedua kelompok diberikan soal utntuk mengukur pemahaman akhirnya serta melihat apakah ada efektivitas penggunaan video animasi tersebut terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Untuk mengukur tingkat efektivitas penggunaan video animasi digunakan rumus statistik analisis uji beda *(t-test),* apabila ditemukannya perbedaan yang signifikan pada kedua kelas yang dapat memberikan pengaruh terhadap kedua kelas.

Populasi yaitu objek yang dapat dijadikan sebagai bahan penelitian. Pada penelitian ini populasinya adalah siswa kelasi IV SDN Lhok Pawoh. Sedangkan dalam penelitian yang dijadikan sebagai sampel ialah siswa kelas IV SDN Lhok Pawoh berjumlah 40 siswa. Banyaknya siswa kelas IV SDN Lhok Pawoh sebanyak 20 orang dan kelas IV sebanyak 20 orang. Teknik pengumpulan data bertujuan untuk mengetahui data penelitian yang relevan, karena data penelitian diperlukan untuk melakukan penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik observasi, dokumentasi dan angket. Teknik penganalisisan data yang dapat dipergunakan saat meneliti dengan menggunakan penelitian eksperimen ialah analisis data t-tes. Penganalisisan data t-tes dilakukan dalam menguji signifikansi perbedaan rata-rata antara dua variabel yang keduanya berupa data interval. Data yang diuji tersebut merupakan hasil pengukuran dari suatu percobaan atau eskperimen terhadap dua kelompok yang mendapat perlakuan berbeda. Hasil analisis data t tersebut kemudian digunakan untuk menguji hipotesis penelitian yang mengarah pada ada atau tidak adanya perbedaan sebagai keefektifan dari dua macam perlakuan yang berbeda. Pengujian hipotesis penelitian yang menggunakan hasil t-tes biasanya ditunjukkan untuk menolak hasil hipotesis nihil (Ho) yang menjelaskan tidak terdapatnya efektivitas serta menerima hipotesis kerja (Hα) yang menjelaskan ditemukannya efektivitas terhadap perlakuan.

Tingkat keefektifan penggunaan alat bantu berbasis video animasi dapat dianalisis menggunakan cara mengetahui nilai *gain*. Gain ialah perbandingan nilai antara posttest dan pretest yang menggambarkan bahwasanya terjadinya suatu peningkatan terhadap potensi peserta didik dalam penguasaan suatu materi saat selesai melakukan proses belajar. Selain itu

N-gain merupakan perbandingan skor gain yang didapatkan siswa dengan nilai gain tertinggi yang memungkinkan didapatkan oleh siswa (Sugiyono, 2015).

Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran yang dilakukan pada penelitian diatas didasarkan pada tema-tema terpadu kurikulum 2013. Penelitian dilakukan dalam dua belas (12) sesi, dari 10 November sampai 25 November, termasuk enam (6) pertemuan kelas eksperimen dan enam (6) kali pertemuan kelas kontrol. Data tes akhir (posttest) adalah data yang didapatkan pada kelas eksperimen ataupun kontrol setelah mendapatkan perlakuan. Penelitian tersebut dilakukan di SDN Lhok Pawon dengan menerapkan media ajar berbasis video animasi kepada peserta didik kelas IV. Data yang diperoleh mengenai keefektifan media ajar berbasis video animasi pada peningkatan semangat belajar siswa adalah sebagai berikut:

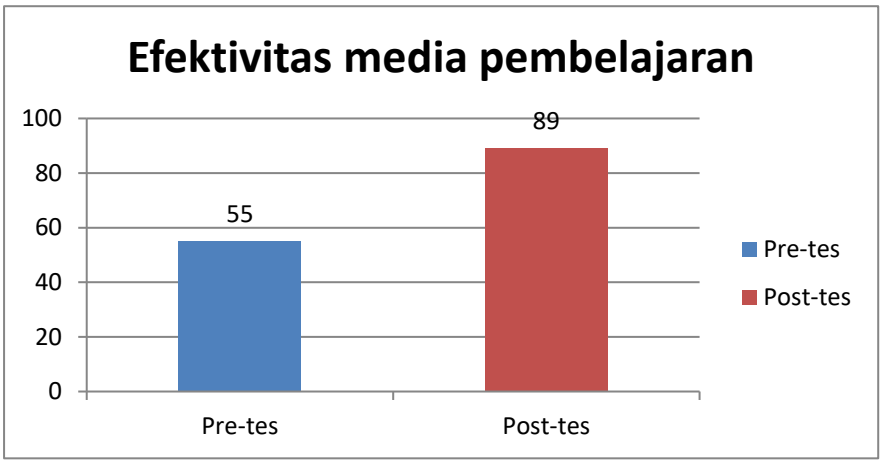
Penggunaan alat peraga video animasi yang diterapkan kepada peserta didik kelas IV SD mampu mengubah suasana kelas yang peneliti amati lebih efisien, sehingga pembelajaran tampak lebih aktif. dan menyenangkan. Materi pembelajaran video animasi yang yang disajikan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Materi tidak lagi harus dibacakan atau dijelaskan secara mendetail sehingga membuat pendidik lebih praktis dalam penyampaian materi. Pada penerapan *Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi* suasana pembelajaran menjadi lebih bersemangat, beberapa siswa yang terlihat pasif pun menjadi sangat bersemangat untuk mengikuti proses belajar. Hal ini berbanding terbalik saat peneliti melaksanakan pengamatan dalam kelas kontrol menggunakan media konvensional, antusias peserta didik terhadap pembelajaran lebih dominan dengan adanya penerapan *Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi* ini. Interaksi antara pendingin dan siswa meningkat, dan jawaban pada materi pembelajaran juga muncul setiap siswa. Pembelajaran animasi multimedia berbasis video ini tepat untuk memotivasi siswa selama kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan keterampilan siswa rasa ingin tahu untuk materi yang bagus menggunakan media animasi Pembelajaran Ini pada video.

Selain itu penerapan *Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi* sangat menguntungkan bagi para pendidik dalam menyampaikan materi dari penelitian yang peneliti lakukan selain dari pada siswa guru disini juga sangat dimudahkan dalam pempersiapkan materi yang akan di ajarkan, guru hanya menampilkan materi yang ingin disampaikan melalui tayangan video animasi untuk diamati oleh peserta didik selain dari pada itu media ini juga mudah untuk diulang-ulang sehingga tidak membuat guru kelelahan dalam mengulang materi, hal yang terpenting diingikan oleh guru yaitu tercapainya sebuah pembelajaran pun dengan mudah didapatkan karena besarnya antusias siswa dalam merespon pokok bahasan yang disampaiakan pendidik.

Meningkatkan semangat belajar siswa setelah mereka menyelesaikan proses belajar mengajar dengan materi pembelajaran berbasis video animasi dengan melaksanakan tes tulis yang berbentuk princess ataupun proses yang disajikan sebelum ataupun sesudah peserta didik melaksanakan kegiatan belajar. Adapun data efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa yaitu dari data yang di dapatkan dari posttest ataupun pretest. penelitian yang dilaksanakan pada 2 kelas yakni eksperimen yang berjumlah 20 siswa saat menggunakan media ajar berbasis video animasi, sementara dalam kelas kontrol ditemukannya perbandingan yang berjumlah 20 orang Tidak menggunakan media ajar berbasis video animasi.

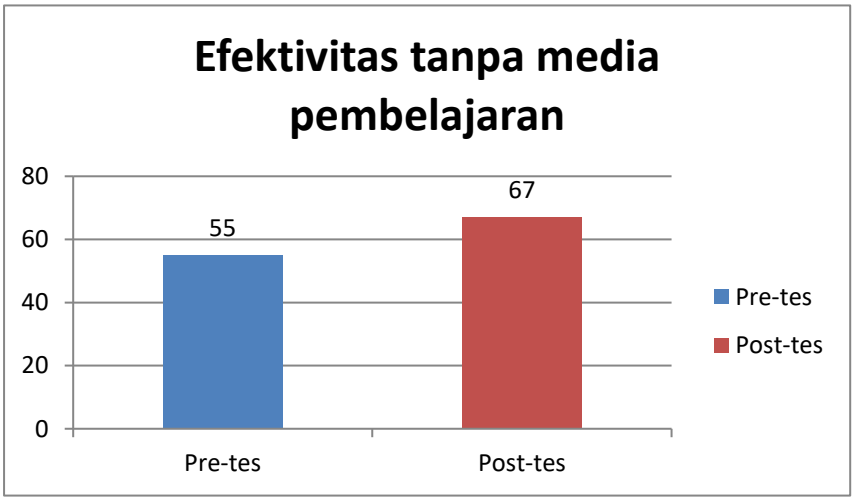
Jurnal Cakrawala Pendas Vol. 8, No. 3, Juli 2022, pp. 710-721

Dari hasil pencarian yang dilaksanakan bisa dinyatakan sebagai berupa skor pretest ataupun postes serta gain skor. skor perolehan yang didapatkan berdasarkan konflik antara skor dari pretest serta posttest. Hasil pengujian instrumen dan pengolahannya adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi.

Berdasarkan Gambar 1 yang diolah dari hasil tes kognitif (pre-test dan Post-test) pada kelas IV.1 bahwa rata-rata nilainya pada kelas IV.1 *pretest* ialah 55 sedangkan rata-rata nilainya dalam *posttes* ialah 89,25 dan Nilai Gain 0,73. dari data penilaian pretest ataupun proses dalam kelas eksperimen didapatkan nilai gain nya ialah 0.73 hal ini dapat memperoleh efektivitas *Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi* di kelas eksperimen tergolong tinggi. bisa ditarik kesimpulannya bahwasanya efektivitas mengimplementasian media ajar berbasis video animasi pada kelas eksperimen mendapat nilai yang tinggi daripada kelas kontrol. Pada kelas kontrol yang menerapkan media konvensional terlihat efektif yang masih tergolong pada kategori rendah. Uraian ini tergambar dalam diagram berikut:



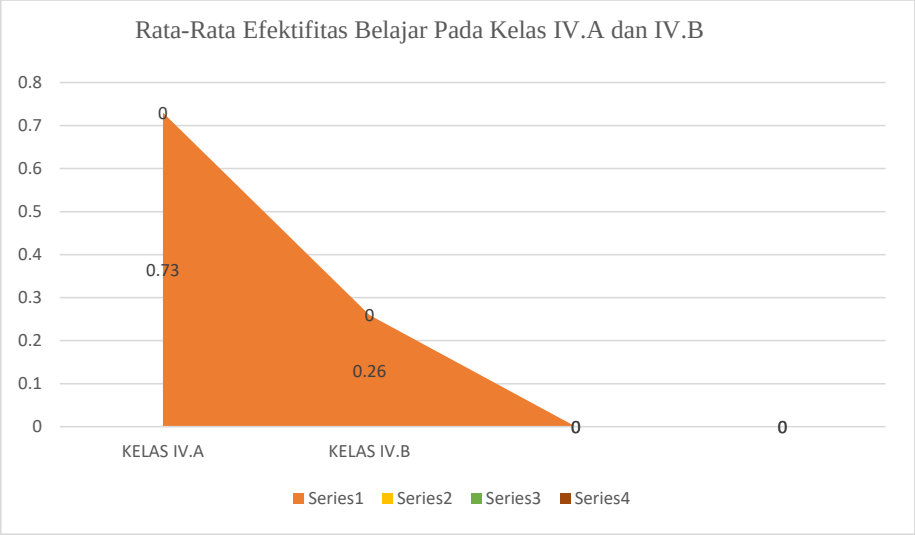
Gambar 2. Efektivitas Tanpa Menggunakan media pembelajaran berbasis video

Berdasarkan gambar 2 yang diolah dari hasil tes kognitif pada kelas IV.2 bahwa rata-rata nilainya pada kelas IV.2 *pretest* ialah 55 sementara rata-rata nilainya *posttest* ialah 67,75 dan Nilai *Gain 0,26.* dari perolehan nilai postes ataupun pretest dalam kelas kontrol didapatkan

gainnya ialah 0.26 hal ini dapat memperoleh nilai keefektivan penggunaan media konvensional di kelas kontrol tergolong Rendah.

Dari kedua hasil tersebut bisa ditarik kesimpulannya bahwasanya efektivitas penerapan *Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi* dalam kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang tidak menerapkan media ajar berbasis video animasi. uraian tersebut membuktikan bahwasanya penerapan media ajar berbasis video animasi mengembangkan semangat belajar siswa. Senada dengan pendapat Hujair AH, materi pembelajaran video animasi membantu siswa mengembangkan motivasi belajar, keterampilan berpikir, keterampilan untuk mendewasakan siswa melalui peniruan dan menjadikan siswa mandiri.

Adapun nilai rata-rata Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada semangat belajar peserta didik kelas IV.1 dan IV.2 SDN Lhok Pawoh tergambar gambar 3.



Gambar 3. Grafik perbandingan rata-rata Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi terhadap Motivasi belajar kelas IV.1 dan IV.2

Dari gambar 3 menggambarkan bahwasanya semangat belajar peserta didik saat selesai melaksanakan kegiatan belajar yang berdasarkan media ajar berbasis video animasi mencapai peningkatan yakni Efektifitas Pada Kelas IV.1 0,73 Sedangkan pada Kelas IV.2 nilai rata-rata Efektifitas 0,26 dapat disimpukan bahwasannya pengimplementasian *Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi* sangatlah membantu untuk peningkatan semangat belajar peserta didik.

Selanjutnya peneliti menguji pengaruh yang signifikan, t-tes (t_0) dengan membandingkan t table pada taraf signifikan 5%. Hasil percobaan tergambar dalam tabel 1.

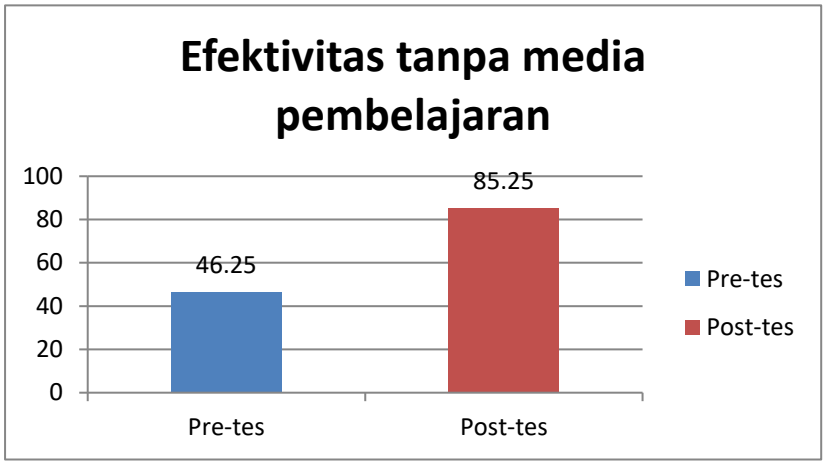
Tabel 1. Analisis Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi terhadap Peningkatan Motivasi belajar Data Menggunakan Uji t-tes

Nilai	Rata-rata		Taraf signifikan	t-tes	ttabel
Experimen	89,25	20			
			0,05	0,42	0,25
Kontrol	67,75	20			

Dari perhitungan T-tes menggambarkan bahwasanya nilai yang didapatkan ialah 0,45 yang berada dalam taraf signifikan T-tebel 0,25. Hasilnya menggambarkan t-test > t-tebel, hingga Ho ditolak serta bisa ditarik kesimpulannya bahwasanya ditemukannya peningkatan semangat belajar pada peserta didik Sekolah Dasar dengan menerapkan media pembelajaran

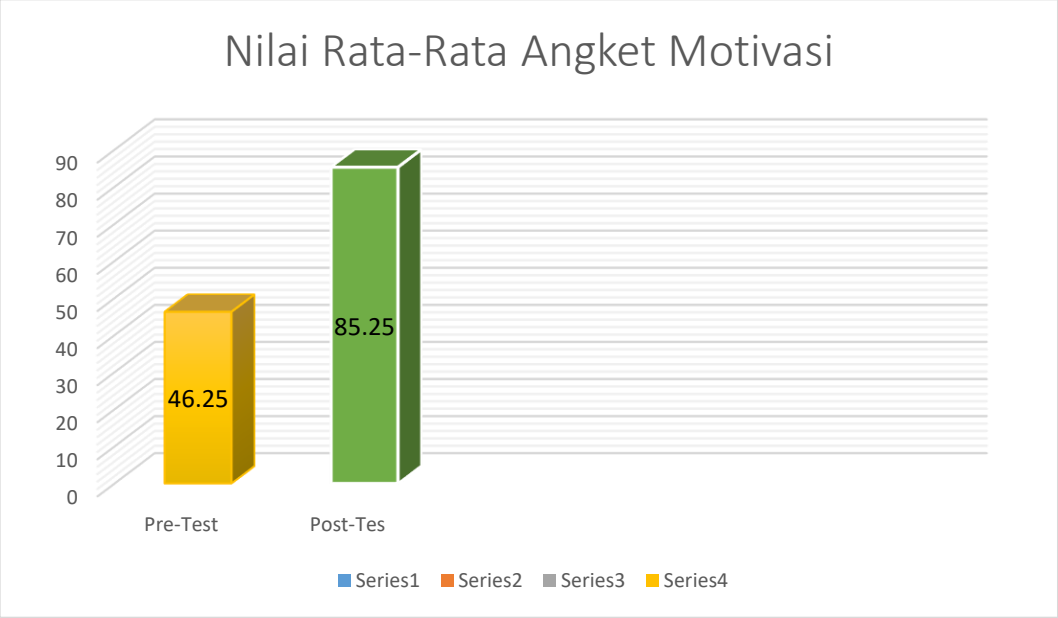
Jurnal Cakrawala Pendas Vol. 8, No. 3, Juli 2022, pp. 710-721

berbasis video animasi (Ha diterima). hasil penyebaran angket motivasi juga membuktikan dibandingkan materi pembelajaran video animasi sangat efektif untuk peningkatan semangat belajar seperti menyebarkan lembaran Pertanyaan pada peserta didik yang memuat 10 pertanyaan. hasil penyebaran lembaran pertanyaan yang disajikan pada peserta didik saat selesai belajar berdasarkan penerapan media pembelajaran berbasis video animasi selesai. Prosentase lembaran tanggapan peserta didik dalam pembelajaranberdasarkan media ajar berbasis video animasi terhadap peserta didik kelas IV.1 tergambar pada gambar 4.



Gambar 4. Persentase Data Angket Motivasi Siswa

Dari gambar 4 antusias siswa belajar selama pembelajaran video animasi berbasis media pembelajaran baik. Rata-rata antusias siswa untuk belajar pada dengan menggunakan alat peraga pembelajaran video animasi juga ditunjukkan pada grafik.



Gambar 5. Grafik Angket Motivasi Siswa Yang dibelajarkan Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi

Nilai rata-rata posttest lembaran semangat belajar peserta didik dapat di kriteriakan baik sekali. Sedangkan pada nilai pretest tergolong pada kategori kurang.

Tabel 2. Nilai rata-rata persentase post-test angket

No	Indikator	Persentase pernyataan		Rata-rata	Kategori
		+	-		
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	91	88	89	Baik
2	Adanya dorongan dan kebutuhan belajar	87	90	88	Baik Sekali
3	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	83	87	85	Baik
4	Adanya penghargaan dalam belajar	85	90	87	Baik Sekali
5	Adanya kegiatan belajar yang menarik	92	86	89	Baik Sekali
	Rata – Rata			**87**	**Baik Sekali**

Penggunaan media video animasi dalam kegiatan belajar-mengajar yang mempunyai tujuan dalam peningkatan semangat belajar diawali saat menentukan topik atau materi pembelajaran, yaitu materi kelas IV Tema 5 "Pahlawanku". Menentukan kompetensi dasar serta indikator kompetensi berdasarkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Menentukan video animasi yang sesuai, video yang dipilih yakni video yang berisikan teks/cerita serta animasi bergerak sesuai dengan materi pelajaran. Membentuk Kelompok diskusi peserta didik. Menayangkan video animasi beberapa kali agar dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik dan memahami materi pelajaran melalui video. Setelah menayangkan video, peserta didik yang telah membentuk kelompok diminta untuk berdiskusi yang bertujuan untuk melatih kemampuan peserta didik mengamati video, mencari permasalahan, membuat pertanyaan serta jawaban atau informasi yang muncul dari video yang telah ditayangkan. Diskusi tersebut dilakukan bertujuan agar peserta didik tidak hanya memandang bahwa video animasi sebagai hiburan semata namun dalam video tersebut berisi informasi yang harus dipahami oleh peserta didik. Dalam tahapan akhir, pendidik memberikan tes es berupa pertanyaan-pertanyaan mengenai apa yang dapat mereka tangkap dalam video animasi yang telah mereka lihat dan amati. Tes tersebut bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pemahaman peserta didik mengenai materi ajar.

Pada saat penerapan media ajar berbasis video animasi peserta didiksangat termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar dikarenakan belum adanya media ajar berbasis video animasi sehingga siswa sangat fokus dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Berbagai macam pertanyaan mengenai materi yang disajikan pendidik, tanya jawab antara pendidik bersama peserta didik juga semakin bersemangat dikarenakan siswa terlihat memahami materi yang disampaikan sehingga guru pun tidak menemukan kesulitan dalam menyampaikan pembelajaran.

Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Lina Novita tahun 2019, penelitian mengenai penggunaan video tersebut dilakukan untuk meningkatkan pencapaian belajar peserta didik, beliau menjelaskan bahwa pencapaian belajar dapat meningkat apabila didukung oleh media ajar yang praktis dan menarik salah satunya ialah media video, hasil penelitian tersebut telah membuktikan bahwa setelah adanya penerapan media video terdapat adanya peningkatan terhadap pencapaian belajar pada peserta didik sekolah dasar (Novita et al., 2019). Hal tersebut terjadi karena dengan adanya penggunaan media yang diterapkan pada pada kelas

Jurnal Cakrawala Pendas Vol. 8, No. 3, Juli 2022, pp. 710-721

ekperimen salah satunya menggunakan *Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi*, mengakibatkan adanya peningkatan nilai pada kelas ekperimen tersebut baik dari segi motivasi belajar dan juga hasil belajar yang didapatkan pada akhir pembelajaran.. Sehingga dapat dibuktikan bahwasannya penggunaan *Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi* tersebut mampu mendongkrak nilai belajar siswa pada kelas ekperimen.

Peningkatan motivasi belajar peserta didik menunjukkan bahwasanya media ajar berbasis video animasi sangat efektif diterapkan saat proses belajar mengajar. hal ini dikarenakan peserta didik mencapai peningkatan seperti yang terdapat dalam tabel 4.1 yang mana rata-ratanya dalam penerapan media pembelajaran berbasis video animasi tergolong ke dalam kategori efektivitas tinggi. hal ini menggambarkan bahwa Sanya penerapan media ajar berbasis video animasi mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik, senada yang dikemukakan oleh Fani Sichelia Dewi yang menjelaskan bahwasanya penerapan media ajar berbasis video animasi saat kegiatan belajar mengajar mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik dibanding peserta didik yang tidak menggunakan media ajar video.

dari data nilai postes ataupun pretes diperoleh rata-rata dalam kelas eksperimen yang mana nilai gen nya yakni 0,37 pada kelas kontrol yakni 0, 26. Nilai tersebut di interpretasikan dalam kriteria nilai <*g*>, didapatkan dari efektivitas media ajar berbasis video animasi pada kelas eksperimen yang digolongkan tinggi dibandingkan nilai gain pada kelas kontrol.

Menurut Doby Putro, pemberian bahan ajar berdasarkan media berbasis video sangat efektif saat kegiatan belajar mengajar. Terlihat banyaknya tanggapan yang merasa bahan ajar tersebut dapat membantu pada kegiatan belajar mengajar. serta pendidik juga lebih kreatif ataupun inovatif pada penyajian materi ajar dikarenakan materi Bisa dijelaskan dalam bentuk video (Parlindungan et al., 2020). Penelitian lain juga menjelaskan bahwasanya video pembelajaran ialah suatu instrumen yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh. Media pembelajaran ini dapat berupa visual, audio, gerak. Dalam proses pembelajaran video mempunyai peranan dalam penyampaian ataupun penghantar informasi dari pendidik pada peserta didik. Bahan ajar yang disampaikan dapat diulang untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap bahan ajar yang telah disampaikannya. Media video ini dapat menghindarkan siswa dari kegiatan belajar mengajar yang membosankan, media video dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar yang akan berlangsung. Siswa mengalami pengalaman di luar kampus, seperti melihat alam banjir atau gempa bumi terjadi. Keunggulan ini secara tidak langsung akan berdampak pada peningkatan prestasi akademik siswa (Hadi, 2017). Beberapa kelebihan yang telah dijelaskan membuktikan bahwa Sanya video ialah instrumen yang banyak memberikan nilai positif pada kegiatan belajar mengajar serta dapat meningkatkan pencapaian belajar peserta didik saat mengikuti kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung. Keterkaitan dari kedua penelitian diatas bahwasannya efektifitas belajar siswa itu juga sangat dipengaruhi dari penggunaan media pembelajaran sebagai faktor pendukung meningkatnya motivasi belajar anak, senada dengan hasil penelitian para peneliti diatas penelitian yang berjudul *Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar* ini juga berhasil membuktikan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti tersebut sangat efektiv dan berdampak terhadap peningkatan motivasi belajar siswa khususnya sekolah dasar.

Hal ini terjadi karena kedua aplikasi tersebut dilakukan pada masing-masing kelas dan menggunakan perlakuan yang berbeda pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi dan pada kelas kontrol yang menggunakan media tradisional, yang menyebabkan perbandingan keduanya semakin tinggi nilai eksperimen kelas

yang mana. , semakin tinggi validitasnya dibandingkan dengan kelas kontrol. Oleh karena itu, dapat dibuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar dan nilai akhir siswa pada kelas eksperimen.

Dari uraian tersebut setiap pendidik harus mampu memilih serta menyesuaikan media belajar serta bisa dipergunakan sebagai pendukung terlaksananya proses pembelajaran yang maksimal. Kegiatan belajar yang maksimal mampu meningkatkan semangat belajar peserta didiks serta membangkitkan minat peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar. Seperti hasil penelitian yang telah didapatkan melalui uji coba instrument tes, penyebaran angket, serta hasil analisis keefektivan media yang mana pada percobaan tersebut mendapatkan nilai uji-t tes sebesar 89,25 dengan efektivitas 0,73 nilai tersebut diperoleh berdasarkan hasil jawaban siswa melalui uji coba tes, penyebaran angket motivasi, sehingga mampu membuktikan bahwa media ajar berbasis video animasi mampu memberikan peningkatan semangat belajar peserta didik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi dalam peningkatan semangat belajar peserta didik, berdasarkan penelitian tersebut maka dapat ditarik kesimpulannya bahwasanya pengimplementasian media pembelajaran berbasis video animasi ini sangatlah menguntungkan terutama bagi guru, guru tidak lagi memberikan ceramah sepanjang hari, guru mudah mengontrol siswa yang tidak memperhatikan dan juga guru sangat dimudahkan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu siswa juga mendapatkan kemudahan saat memahami bahan ajar yang dijelaskan guru hingga siswa merasa lebih termotivasi, semangat, keingintahuan siswa terhadap materi pembelajaran juga semakin meningkat. Penggunaan media ajar yang sesuai mampu memberikan peningkatan dalam pencapaian belajar peserta serta penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi mampu menumbuhkan semangat belajar siswa.

Daftar Pustaka

Abrilla, N., & Amini, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Sparkol Videoscribe Berbasis Pendekatan Saintifik di Kelas III SD. *Journal of Basic Education Studies*, *4*(1).

Astuti, A. D., & Prestiadi, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Belajar Dengan Sistem Daring. *Prosiding Web-Seminar Nasional (Webinar) "Prospek Pendidikan Nasional Pasca Pandemi Covid-19" Fakultas Ilmu Pendidikan – Universitas Negeri Malang*, *August*, 129–135.

Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, *1*(4), 104–117.

Habibah, R., Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Andaresta, O., & Yulianingsih, D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, *2*(02), 1. https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.1070

Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media. *Prosiding TEP & PDs*, *Tema: 1 No*, 96–102.

Heriwan, D., & Taufina, T. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *4*(3), 673–680.

https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.416

Marryono Jamun, Y. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *The Journal of Pendidikan Dan Kebudayaan*, *1*(10), 48–52.

Masyhud, S. (2014). Metode penelitian pendidikan. *Jember: LPMPK*, *80*.

Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, *8*(2). https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949

Mumtaz, S. (2000). Factors affecting teachers' use of information and communications technology: A review of the literature. *Journal of Information Technology for Teacher Education*, *9*(3), 319–342. https://doi.org/10.1080/14759390000200096

Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan*, *3*(2), 64.

Of, J., & Review, E. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Koopertif Pair Checks Terhadap Kemampuan Menyimpulkan Isi Berita Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 10*. *3*(1), 45–51.

Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1–8.

Prananda, G., & Hadiyanto, H. (2019). Korelasi antara Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, *3*(3), 909-915.

Pratama, A., & Arief, D. (2018). *The Effect of Using Animated Film Media And Basic Knowledge towards Narratives Writing Skill in Learning Indonesian*. *263*(Iclle), 223–228.

Risda Amini. (2015). Pengaruh Penggunaan Project Learning dan Motivasi belajar Terhadap hasil Belajar siswa kelas v SD. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi 2015, Yang Diselenggarakan Oleh Prodi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Muhammadiyah Malang, Tema: "Peran Biologi Dan Pendidikan Biologi Dalam Menyiapkan Generasi Unggul Dan Berdaya Saing Global," 4*(2007), 339–345.

Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In *Bandung : ALFABETA.*

Wibisono, H. A., Situmorang, R., & Solihatin, E. (2020). Pengembangan Video Animasi Tutorial Ujian Tanda Kecakapan Khusus Pramuka Sekolah Dasar. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, *34*(2), 125–136.