

Pengembangan Video Animasi untuk Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SD Muhammadiyah 03 Medan

Irma Sri Dewi Siregar¹, Mawar sari²

Program Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

irmasridewi22@gmail.com, mawarsari@umsu.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine whether it is feasible to teach science to students at SD Muhammadiyah 03 Medan using animated films and to boost their passion for studying. This study is based on the Research and Development (R&D) development model with the ADDIE design; the phases that have been finished include analysis, design, development, implementation, and evaluation. Utilizing a quantitative approach, this study creates animated movies that motivate kids to study science. This study will employ non-test data gathering techniques such as observation, interviews, questionnaires, and documenting of the research's conclusions.

Keywords: Animation Video, learning motivation, science

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah layak untuk mengajarkan IPA kepada siswa di SD Muhammadiyah 03 Medan dengan menggunakan film animasi dan untuk meningkatkan semangat belajar mereka. Penelitian ini didasarkan pada model pengembangan Research and Development (R&D) dengan desain ADDIE; tahapan yang telah selesai meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, penelitian ini menciptakan film animasi yang memotivasi anak-anak untuk belajar sains. Penelitian ini akan menggunakan teknik pengumpulan data non tes seperti observasi, wawancara, angket, dan mendokumentasikan kesimpulan penelitian.

Kata Kunci: Video Animasi, motivasi belajar, IPA

PENDAHULUAN

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha yang disengaja dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan, akhlak mulia, kemandirian, kontrol, dan kekuatan agama dan spiritual yang mereka butuhkan untuk diri mereka sendiri, masyarakat mereka, bangsa mereka, dan negara mereka. Sederhananya, pendidikan mendorong masyarakat untuk mewujudkan potensinya secara maksimal sehingga dapat menyesuaikan diri dengan segala perubahan yang dibawa oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pendidik yang profesional harus mampu memajukan karirnya sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi serta tuntutan masyarakat, khususnya yang berkaitan dengan peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan kebutuhan

sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Mereka juga harus mampu bersaing di tingkat nasional dan dunia. Salah satu keunggulan dari perkembangan teknologi terkini adalah ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mempunyai pengaruh yang besar terhadap pendidikan sebagai salah satu cara untuk membantu pembelajaran. Sumber daya pendidikan modern juga mencerminkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK).

Menurut Pasal 28 Ayat 1 UUD 1945, setiap orang berhak mengembangkan diri dengan memenuhi kebutuhan pokoknya, berhak mendapat pendidikan, dan berhak menerapkan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya untuk meningkatkan taraf hidup setiap orang dan kesejahteraan. Seorang teknolog harus mampu mendukung guru dalam menerapkan inovasi di kelas; Inovasi yang dapat diimplementasikan harus dilakukan dengan dukungan infrastruktur dan sumber daya yang ada. Salah satu strategi untuk membantu siswa lebih memahami permasalahan dan menjadi lebih termotivasi untuk mematumahnya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran untuk mendukung guru dalam menyampaikan materi terkait.

Berdasarkan observasi dan wawancara kepada instruktur dan siswa SD Muhammadiyah 03 Medan, peneliti menyimpulkan adanya permasalahan pada pembelajaran. Secara khusus, pada saat observasi di kelas, mereka menemukan bahwa semangat belajar siswa sangat rendah. Setelah dicermati, sebagian besar siswa mengaku bosan dan mengantuk selama sesi berlangsung. Hal ini disebabkan karena guru masih terus menggunakan ceramah dan teknik pengajaran tradisional lainnya sehingga menurunkan semangat belajar siswa. Tulisan yang sulit dibaca di papan tulis dan suara guru yang tidak jelas saat menyampaikan informasi menjadi faktor tambahan yang membuat siswa enggan belajar. Siswa dengan demikian menjadi kurang terlibat sebagai pembelajaran utama.

Penciptaan media pendidikan adalah jawaban atas permasalahan tersebut. Agar pembelajaran menjadi lebih kreatif dan menyenangkan, media pembelajaran ini dibuat dengan tujuan untuk memberikan motivasi belajar siswa kelas IV SD. Pendekatan untuk membuat film animasi untuk tujuan pendidikan telah ditemukan oleh para peneliti. Gambar Bergerak Salah satu keuntungan menggunakan video sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dalam kegiatan pendidikan adalah dapat meningkatkan proses pembelajaran dan membantu siswa menggunakan pengetahuan yang mereka pelajari untuk mengatasi berbagai tantangan. Selain memudahkan kegiatan belajar mengajar bagi guru, media pembelajaran audiovisual (video) juga membantu siswa memahami dan memahami konten yang disampaikan guru.

Pembelajaran menggunakan film animasi juga dapat membuat konsep-konsep abstrak menjadi lebih nyata bagi anak-anak, sehingga mencegah mereka untuk sekadar melamun. Oleh karena itu, materi pembelajaran video animasi dapat mendorong pembelajaran anak dan mengurangi tantangan mereka selama proses belajar mengajar. Metodologi yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian dan pengembangan. Menurut Borrg dan Gall dalam Sugiyono, tujuan dari proses penelitian untuk penelitian dan pengembangan (R&D) adalah untuk menciptakan dan memverifikasi produk. Desain penelitian ini berfokus pada desain pengembangan model ADDIE yang

dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990-an dan merupakan singkatan dari Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate.

Penelitian ini menggunakan metodologi survei kuantitatif. Dalam survei, kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data untuk proyek penelitian. Banyak angka yang digunakan dalam penelitian kuantitatif, dimulai dengan pengumpulan data, interpretasi data, dan menyajikan hasilnya dalam bentuk numerik sebagai keluaran akhir. Penelitian ini termasuk dalam bidang penelitian *ex-postfacto*, di mana para ilmuwan mencari korelasi antar variabel dan kekuatannya tanpa mengubah kondisi awal variabel tersebut. Senada dengan kesimpulan penelitian tahun 2018 “Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran untuk Siswa Kelas IV SD” yang dilakukan oleh Putu Jerry Radita Ponza dan rekan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan desain video animasi pembelajaran dan menjelaskan temuan tentang keampuhan pembelajaran animasi.

Paradigma pembangunan yang digunakan disebut model ADDIE yang merupakan singkatan dari *assess, design, develop, implement, evaluation*. Data untuk penelitian ini dikumpulkan melalui tes dan wawancara. Panduan wawancara dan ujian objektif digunakan sebagai instrumen pengumpulan data. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Suherman, Anggi Rahmani, dan Alpiani (2022). Proyek yang diberi nama “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Mempelajari Materi Panas dan Pemindahannya di Kelas V Sekolah Dasar” telah selesai berkat lingkungan digital yang semakin kompleks saat ini. Konten video animasi ini dibuat untuk memastikan pendidikan mengikuti kemajuan modern. Data hasil observasi menunjukkan bahwa mahasiswa kurang memperhatikan perkuliahan ilmiah. Meskipun demikian, minat terhadap materi pelajaran mempunyai pengaruh yang besar terhadap hasil belajar dan proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah yang diperlukan dalam pembuatan video animasi dengan topik populer, serta kelayakan dan kegunaannya di kelas V. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau R&D. Model pengembangan ADDIE terdiri dari tahapan sebagai berikut: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Ini digunakan dalam beberapa jenis penelitian pengembangan. Terkait kesesuaian media pembelajaran, hanya empat orang ahli yang dapat dijadikan subjek kajian produk, yaitu ahli pembelajaran IPA, ahli media, bahasa, dan ahli materi.

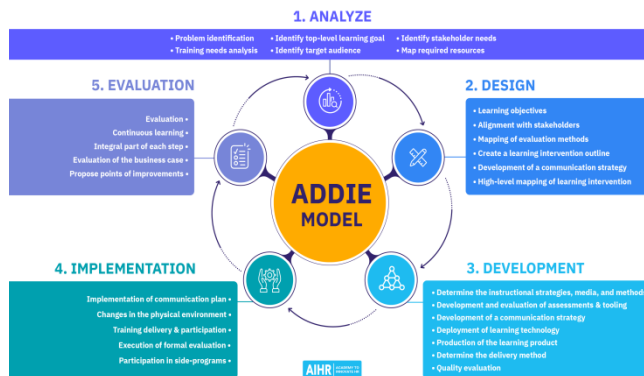
Siswa kelas V akan mengikuti uji coba produk yang menggunakan sampel dua puluh orang. Penelitian ini sedang berjalan, dengan hasil uji ahli media mencapai tingkat validitas 92%, ahli materi 81%, ahli topik 87%, dan ahli bahasa 83%. Materi pembelajaran materi panas dan transfernya di kelas V berbasis video animasi memenuhi syarat sangat baik/valid. Nilai pretest yang mengukur semangat belajar siswa adalah 453,3%, sedangkan nilai posttest adalah 815 atau 81,5%. Dengan demikian, minat belajar siswa yang semakin meningkat dalam menggunakan sumber belajar berbasis video animasi dapat dikategorikan dalam kategori sedang.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2023–2024 di SD Muhammadiyah 03 Medan. Populasi penelitian ini adalah dua puluh lima siswa kelas empat SD Muhammadiyah 03 Medan. Penelitian ini merupakan penelitian berskala kecil dan terbatas dengan 25 siswa kelas empat sebagai sampel. Dalam penelitian ini, peneliti mungkin melihat variabel berikut: produksi video pembelajaran ilmiah animasi. Metodologi yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian dan pengembangan.

Menurut Sugiyono (2017:297), metodologi penelitian penelitian dan pengembangan (R&D) adalah prosedur yang digunakan untuk menghasilkan komoditas tertentu dan menilai keampuhannya. Peneliti memanfaatkan pengembangan produk untuk video animasi. Desain penelitian ini berfokus pada desain pengembangan model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990-an dan merupakan singkatan dari Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate. Paradigma pengembangan ADDIE dicirikan oleh proses kerjanya yang sangat teliti dan perlu ditaati secara tepat dan permanen. Karena metode ini jelas dan terstruktur dengan baik, instruktur dapat dengan mudah memahaminya.

Gambar Tahapan ADDIE



Prosedur Pengembangan

a. Analisis

Pada titik ini, data dapat dikumpulkan dengan melakukan observasi awal di lapangan, atau dengan mengamati lingkungan sekitar. Berdasarkan penelitian observasional, data menunjukkan perlunya sumber belajar yang dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

b. Design

Pada titik ini, sebuah program akan dibuat menggunakan semua data yang dikumpulkan. Hasil analisis kebutuhan menjadi bahan pertimbangan dalam merancang produk media pembelajaran. Bagian desain penelitian ini antara lain meliputi pembuatan diagram alur, tata letak konten media, naskah, papan cerita, dan film instruksional.

c. Development

Script saat ini sedang dikembangkan menjadi perangkat lunak yang memiliki teks, musik, grafik, dan animasi. Para ahli di bidang media dan bahan menguji dan mengkonfirmasi perangkat lunak ini sebelum digunakan langsung.

d. Implementation

Pemanfaatan film pembelajaran yang telah dibuat dalam kegiatan pembelajaran dikenal dengan langkah implementasi. Kelas IV SD Muhammadiyah 03 Medan menggunakan film pendidikan sains ini dengan muatan gaya dan gerak.

e. Evaluation

Tahap terakhir dari proses ini adalah menilai film pembelajaran yang telah digunakan. Menilai makna dalam hal ini melibatkan penjelasan bagaimana film animasi dapat meningkatkan antusiasme siswa untuk mempelajari sains dengan menggunakan konten berbasis kekuatan dan gerakan. Sebelum menonton film pembelajaran, motivasi belajar siswa diukur dengan cara membagikan angket kepada siswa.

Selain metode pengembangan, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif (Research and Development). penyelidikan ilmiah sistematis terhadap komponen, fenomena, dan sebab akibat interaksinya dikenal sebagai penelitian kuantitatif. Untuk mendapatkan informasi yang dapat dipercaya mengenai keinginan belajar siswa, penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif. Teknik survei adalah strategi yang digunakan. Kuesioner digunakan dalam survei yang merupakan prosedur penelitian untuk memperoleh data.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data non tes seperti observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi akan digunakan dalam penelitian ini.

Teknik Analisis Data

Langkah-langkah yang digunakan untuk mengubah data penelitian menjadi pengetahuan sehingga dapat diambil kesimpulan disebut prosedur analisis data. Dalam penelitian ini, analisis deskriptif kuantitatif digunakan.

Kisi-kisi Instrumen Angket untuk Ahli Materi

No	Aspek	Indikator
1	Tujuan pembelajaran	Kejelasan tujuan pembelajaran
		Kesesuaian tujuan dengan materi
2	Materi pembelajaran	Kejelasan penyampaian materi
		Alur pembelajaran

3	Metode pembelajaran	Ketepatan pemilihan metode
4	Sumber pembelajaran	manfaat
5	Kegiatan pembelajaran	pendahuluan
		Isi
		penutup

Kisi-kisi Instrumen Angket untuk Ahli Desain Media

No	Kriteria	Indikator
1	Rekayasa Perangkat Lunak	Penggunaan media efektif dan efisien
		<i>Reliable</i> dan <i>reusable</i>
		<i>Maintainable</i> dan komparabilitas
		<i>Usable</i> (mudah digunakan)
		Ketepatan pemilihan jenis perangkat lunak untuk pengembangan
2	Desain Pembelajaran	Penyajian tujuan pembelajaran
		Penyajian keterkaitan tujuan pembelajaran dengan kurikulum
		Penyajian isi media dengan tujuan pembelajaran
		Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran dalam video
		Motivasi belajar
		Konstekstual dan aktual
3	Komunikasi Visual	Komunikatif
		Kreatif
		Animasi sederhana dan menarik
		Kualitas audio
		Kualitas visual

Kisi-kisi Instrumen Angket untuk Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator
1	Lugas	Ketepatan struktur kalimat
		Keefektifan kalimat
		Kebakuan istilah
2	Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi

3	Dialogis dan komunikatif	Kemampuan memotivasi peserta didik
		Kemampuan mendorong berfikir kritis
4	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik.	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual
		Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional
5	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Ketepatan bahasa
6	Penggunaan istilah, simbol, atau ikon.	Ketepatan ejaan
		Konsistensi penggunaan istilah
		Konsistensi penggunaan syimbol atau ikon

(Sumber: diadaptasi dari Abidin dan Rahmawati, 2018: Hakim, 2017)

Kisi-kisi Lembar Kuesioner Motivasi Belajar Siswa

Variabel	Indikator	Subindikator	No Item		Jumlah Butir
			Positif	Negatif	
Motivasi Belajar	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	Mengerjakan tugas tepat waktu	1, 2	3	8
		Tidak lekas puas dengan hasil yang dicapai	4, 5	6	
		Tertantang mengerjakan soal yang sulit	7, 8		
	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	Rasa ingin tahu	9, 10	11	4
		Minat dalam belajar	12		
	Adanya harapan dan	Upaya untuk meraih cita-cita	13, 14		3

	cita-cita masa depan	Ketekunan dalam belajar	15	16	
	Adanya penghargaan belajar	Ganjaran dan hukuman	17	18	3
		Mendapat pujian	19		
	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	Kreatif dalam penyampaian materi	20, 21	22	3
	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	Suasana tempat belajar	23, 24	25	3
Jumlah			18	7	25

Kisi-kisi instrumen untuk respon guru

NO	Indikator	Aspek
1	Media	Tampilan video animasi
		Penggunaan media pembelajaran <i>video animasi</i>
2	Materi	Penyajian materi
3	Manfaat	Kemudahan belajar
		Ketertarikan menggunakan video animasi
		Peningkatan motivasi belajar

Kisi-kisi instrumen untuk respon siswa

NO	Indikator	Aspek
1	Media	Tampilan video animasi
		Penggunaan media pembelajaran <i>video animasi</i>
2	Materi	Penyajian materi
3	Pembelajaran	Suasana pembelajaran
		Respon siswa

**Pedoman Pemberian Skor skala Likert
pada Angket Validasi Para Ahli**

Keterangan	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Buruk sekali	1

(Sumber : Wakhyudin, Permatasari, 2017)

Apabila ahli media, ahli bahasa, dan validator ahli materi menyatakan bahwa materi pembelajaran berbasis video animasi setidaknya memenuhi standar yang diperlukan untuk mendapatkan temuan analisis validitas yang dapat diterima dan skor optimal, maka materi tersebut dianggap sah. Validitasnya dievaluasi menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = persentase validitas

F = jumlah skor yang diperoleh

N = skor maksimal

Selain itu, kualifikasi yang dapat ditampilkan pada tabel berikut ditampilkan di bawah ini untuk memudahkan perhitungan:

Presentase Kevalidan

Presentase	Interpretasi
81-100%	Sangat Valid
61-80%	Valid
41-60%	Cukup Valid
21-40%	Kurang Valid
0-20%	Tidak Valid

Samudera,dkk (dalam Kustianing,dkk,2021)

Kategori Skala Likert

Pada Angket Kepraktisan

Keterangan	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

(Sumber : Wakhyudin, Permatasari, 2017)

Analisis data (angket respon) dalam penelitian menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = persentase validitas

F = jumlah skor yang diperoleh

N = skor maksimal

Selanjutnya untuk mempermudah perhitungan, maka dapat dilihat dibawah ini kualifikasi yang dapat disajikan ada table sebagai berikut:

Presentase Kepraktisan

Presentase	Interpretasi
81-100%	Sangat Praktis
61-80%	Praktis
41-60%	Cukup Praktis
21-40%	Kurang Praktis
0-20%	Tidak Praktis

Samudera,dkk (dalam Kustianing,dkk,2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siswa yang mempelajari prinsip-prinsip sains terkait gaya dan gerak di kelas empat sekolah dasar dapat melihat video animasi yang dihasilkan dari penelitian ini. Model Hannafin dan Peck tiga tahap digunakan dalam desain video animasi. Analisis adalah langkah pertama. Pada kesempatan ini saya dan guru kelas IV melakukan observasi dan wawancara kepada siswa untuk menganalisis karakteristik siswa kelas IV SD Muhammadiyah 03 Medan dengan mengacu pada tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran. Tahap desain merupakan tahap kedua. Saat ini flowchart dan papan narasi

digunakan sebagai dasar pembuatan film animasi melalui kegiatan desain produk. Langkah ketiga adalah pengembangan dan implementasi. Sepanjang proses pengembangan, hasil akhir dibuat sesuai dengan storyboard dan flowchart yang dibuat menggunakan Animaker, sebuah alat produksi animasi yang menghasilkan film animasi edukasi yang menarik dengan menggabungkan grafis animasi dan audio. Ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran melakukan uji coba individu dan kelompok kecil pada tahap pembelajaran untuk mengevaluasi kelayakan materi video animasi yang dihasilkan.

Setelah ketiga tahap tersebut selesai, dilakukan evaluasi formatif untuk menilai produk yang sedang dikembangkan. Evaluasi validitas ahli dan uji coba produk adalah dua contoh evaluasi formatif. Validitas konten video animasi dievaluasi menggunakan hasil uji coba individu dan kelompok kecil, ahli konten pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan evaluasi ahli media pembelajaran. Temuan validitas Tabel 11 ditunjukkan di bawah ini.

Tabel. 11

No.	Subjek Uji Coba E-Modul	Hasil Validitas (%)	Keterangan
1.	Uji Ahli Isi Mata Pelajaran	98,20%	Sangat Baik
2.	Uji Ahli Desain Pembelajaran	100%	Sangat Baik
3.	Uji Ahli Media Pembelajaran	98,6%	Sangat Baik
4.	Uji Coba Perorangan	95%	Sangat Baik
5.	Uji Coba Kelompok Kecil	95%	Sangat Baik

Dari hasil uji validitas produk di atas terlihat bahwa materi video animasi mempunyai validitas yang sangat baik dan dapat membantu guru dan siswa dalam memahami gagasan gerak dan gaya. Hasil uji validitas menunjukkan: Uji ahli isi pembelajaran memperoleh persentase kualifikasi sangat baik sebesar 98,20%; uji ahli desain pembelajaran menghasilkan persentase kualifikasi sangat baik sebesar 100%; uji ahli media pembelajaran menghasilkan persentase kualifikasi sangat baik sebesar 98,60%; dan uji coba individu menghasilkan persentase kualifikasi sangat baik sebesar 95%. Dari hasil uji validitas produk di atas terlihat bahwa materi video animasi mempunyai validitas yang sangat baik dan dapat membantu guru dan siswa dalam memahami gagasan gerak dan gaya. Hal ini terlihat dari hasil uji validitas: uji ahli isi pembelajaran memperoleh persentase kualifikasi sangat baik sebesar 98,20%; uji ahli desain pembelajaran menghasilkan persentase kualifikasi sangat baik sebesar 100%; uji ahli media pembelajaran menghasilkan persentase kualifikasi sangat baik sebesar 98,60%; dan uji coba individu menghasilkan persentase kualifikasi yang sangat baik sebesar 95%.





Gambar 1. Video Animasi yang dikembangkan

Hasil uji validitas yang dilakukan menunjukkan bahwa materi video pembelajaran animasi yang dihasilkan memenuhi standar kelayakan isi, desain, dan media pembelajaran. Selain itu, siswa kelas IV SD Muhammadiyah 03 Medan menjalani uji coba dalam kelompok kecil dan individu. Temuan menunjukkan bahwa video animasi mendapat apresiasi yang baik, menunjukkan bahwa konten yang dihasilkan sangat baik untuk tujuan pembelajaran. Ada beberapa penyebab terjadinya hal tersebut, beberapa di antaranya adalah sebagai berikut:

Pertama, konten video pembelajaran animasi yang dihasilkan layak digunakan dalam proses pengajaran karena kontennya mudah dipahami siswa. Hal ini disebabkan oleh kesesuaian materi video animasi yang mencakup kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran. Selain itu, karakter siswa sekolah dasar juga sangat cocok dengan animasi di film ini. Tujuan pembelajaran dan indikasi yang selaras satu sama lain dapat membantu siswa lebih mudah memahami suatu mata pelajaran. Sumber daya pendidikan yang digunakan dalam proses pembelajaran akan menghasilkan materi pembelajaran yang berkualitas dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Karena dapat menyimpulkan dan memahami berbagai macam peristiwa yang terjadi dalam kurun waktu yang panjang, siswa akan lebih mudah menyerap materi yang disampaikan ketika menonton film animasi. Siswa akan mudah mempelajari dan mengingat materi dalam video pembelajaran ini karena disampaikan dengan sangat jelas dan ringkas.

Kedua, konten video pembelajaran animasi yang dihasilkan layak digunakan dalam proses pengajaran karena dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Konsep-konsep yang disampaikan dalam film animasi relatif sederhana untuk dipahami dan berfungsi untuk memotivasi siswa dalam belajar. Guru dapat menyampaikan pengetahuan secara lebih efektif dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dapat ditingkatkan dengan menggunakan film animasi di dalam kelas. Video animasi dapat digunakan di kelas untuk membantu siswa mempelajari topik dan mempertajam ingatan mereka karena kontennya didasarkan pada peristiwa dunia nyata yang mempengaruhi siswa. Selain itu materi video animasi serta ide pembelajaran dan desainnya sesuai. Anak-anak didorong untuk belajar melalui gaya penyampaian kurikulum yang menarik. Memilih animasi yang relevan juga

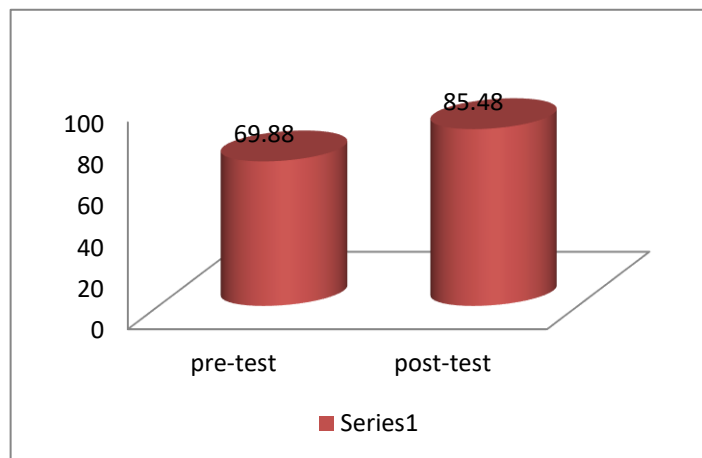
menarik minat siswa, memungkinkan mereka untuk fokus pada pelajaran yang disajikan dalam film animasi. Siswa dapat memiliki pemahaman yang lebih realistis tentang subjek yang kompleks dengan menonton film animasi. Untuk menarik minat anak-anak, pilihlah tema yang sesuai yang menggabungkan musik latar, animasi, dan latar belakang. Popularitas film animasi telah memberikan siswa akses terhadap lingkungan belajar baru, yang membantu mereka mengingat materi dengan lebih baik dan menghindari kebosanan.

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan Software adalah sebagai berikut:

Tabel 1.
Hasil Statistik Deskriptsi

Data	Jumlah Siswa	Min	Max	Total
<i>Pre-test</i>	25	47	88	69.88
<i>Post-test</i>	25	68	97	85.48

Tabel 1 menampilkan hasil Pre-Test yang memiliki minimal 47, maksimal 88, dan rata-rata 67,88; Hasil Post-Test menunjukkan nilai terendah sebesar 68, maksimum sebesar 97, dan rata-rata sebesar 85,48. seperti terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Diagram rata-rata skor pre-test dan post-test Motivasi Belajar Siswa

1. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya dua sampel yang diperoleh dari suatu populasi mempunyai distribusi yang teratur. Uji normalitas yang digunakan adalah Shapiro-Wilk, dan rumus mencari uji normalitas adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Kelas		Tests of Normality			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Motivasi Belajar menggunakan Video Animasi	Pre-test Menggunakan Metode Diskusi	0.100	25	.200*	0.933	25	0.102
	Post-test Menggunakan Metode Video Animasi	0.122	25	.200*	0.946	25	0.208

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Mengetahui apakah nilai sisa mempunyai distribusi normal atau tidak merupakan tujuan dari uji normalitas. Nilai dengan distribusi reguler ideal untuk model regresi. Pengambilan keputusan didasarkan pada apakah nilai sisa terdistribusi secara teratur dan apakah nilai signifikan lebih besar dari 0,05. Karena nilai signifikan pada kolom Shapiro-Wilk adalah $0,102 > 0,05$ dan $0,208 > 0,05$, maka data sebelumnya menunjukkan bahwa nilai residu berdistribusi teratur.

2. Hasil Uji Homogenitas

Setelah diketahui bahwa sampel mempunyai distribusi normal, maka harus dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah kedua sampel mempunyai varian yang sama atau tidak. Homogenitas kedua variasi diuji pada penelitian ini dengan menggunakan program Windows SPSS versi 26.0. Apabila nilai signifikansi melebihi 5% atau 0,05 maka kedua kumpulan data tersebut dianggap sama atau homogen.

Berikut adalah data hasil uji homogenitas:

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Motivasi Belajar Menggunakan Video Animasi	Based on Mean	0.424	1	49	0.518
	Based on Median	0.445	1	49	0.508

Based on Median and with adjusted df	0.445	1	47.675	0.508
Based on trimmed mean	0.417	1	49	0.522

Berdasarkan temuan output pada tabel di atas dan mean sebesar 0,518, diperoleh nilai signifikansi (sig.) > 0,05 dengan menggunakan program SPSS versi 25 for Windows. Oleh karena itu, variansi nilai data kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dianggap homogen. untuk hasil keluaran SPSS lebih teliti.

3. Hasil Uji T

Uji t digunakan untuk mengevaluasi hipotesis penelitian tentang kontribusi relatif masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen. Uji T menentukan apakah hipotesis bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara dua rata-rata sampel yang dipilih secara acak dari populasi yang sama benar atau tidak. Uji T menawarkan kerangka kerja berikut untuk mengambil keputusan:

- Jika nilai sig < 0,05 atau t-hitung > t-tabel maka terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y (H_a diterima dan H_0 ditolak)
- Jika nilai sig > 0,05 atau t-hitung < t-tabel maka tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y (H_0 diterima dan H_a ditolak)

Ringkasan perhitungan uji-t dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. Hasil Output Uji T

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	T	Sig.
		B	Std. Error			
1	(Constant)	0.642	0.360		1.783	0.000
	Hasil Motivasi Belajar Menggunakan	0.012	0.005	0.330	2.451	0.000

n Video Animasi					
-----------------	--	--	--	--	--

a. Dependent Variable: kelas

Temuan pengujian hipotesis (Uji T) tabel di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi variabel tersebut menunjukkan adanya hubungan antara variabel X (Video Animasi) dengan variabel Y (Motivasi Belajar).

KESIMPULAN

Animasi animasi yang memotivasi siswa untuk belajar tentang gaya dan gerak di kelas sains mendapat peringkat yang sangat baik. Konten video animasi ini dapat diterapkan atau digunakan dalam proses pendidikan untuk memastikan bahwa semua masalah pembelajaran ditangani secara memadai. Penggunaan film animasi di dalam kelas disarankan bagi seluruh instruktur agar dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alpani, Suherman, & Anggi Rahmani. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Panas dan Perpindahannya di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi*.
- Awalia, I., Pamungkas, A.S., & Alamsyah, T.P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*.
- Bungin, B. (2006). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Hendracipta, N., Milandari, H., & Alamsyah, T. P. (2023). Pengembangan Media Booklet Math Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VI SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- I komang Sudarma, Putu Jerry Radita Ponza, & I Nyoman Jampel. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Imamah, N. (2012). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Kooperatif Berbasis Konstruktivisme Dipadukan Dengan Video Animasi Materi Sistem Kehidupan Tumbuhan. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*.
- Koning, B.B. de., Marcus, N., Brucker, B., & Ayres, P. (2019). Does observing hand actions ini animations and static graphics diffrentially affect learning of hand-manipulative tasks?. *Computers & Education*.
- Lin, L., & Li, M. (2018). Optimizing learning from animation: Examining the impact of biofeedback. *Learning and Instruction*.

EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies

Vol 4 No 2 (2024) 854 - 870 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269

DOI: 47467/eduinovasi.v4i2.2222

- Mastur, Ferry Teguh Widiyanto, & Ahmad Sofyan. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Instructional Technology*.
- Siddiq., Sudarma., & Simamora. (2020). Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kela III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*.
- Sugiyono. (2021) *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Widiyasanti, M. & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*.