

The Effect OF The Use Animation Media On Students Learning Movivation In Online Learning Of Grade 3 Elementary

**Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam
Pembelajaran Daring Siswa Kelas III SD**

Nuriaty Mangkay*
SD Negeri 1 Tutuyan 3

Received:
Revised:
Accepted:

Abstract

This study aims to determine the effect of using animation media on student motivation in online learning for third grade elementary school students. This study uses a quantitative method with a sampling technique using cluster sampling. The sample in this study were all third grade students of SD Negeri 1 Tutuyan 3 totaling 40 students, class A students were 20 students in the experimental group and class B students were 20 students in the control group who received online learning treatment using animation media. The data collection technique used is a cognitive learning outcome test with the data tested using the t test also requires a prerequisite test, namely the homogeneity and normality test using SPSS. Based on the results of the study by conducting the normality test and homogeneity test as prerequisites then t test, hypothesis results and discussion of research results, in this study there was an effect of using animation media on learning motivation in online learning for class III SD with a significance level of 0.05, the significance value was obtained (2-tailed) of $0.000 < 0.05$, it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted. This is indicated by the average value of learning outcomes between the experimental class (A) which is higher than the control class (B) which is 80.95 while the control class (B) is 61.50.

Keywords: The use of animation media, Learning Motivation, Quantitative

(*) Corresponding Author: mangkaynuriaty@gmail.com

How to Cite: Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pembelajaran, XX (x): x-xx.

PENDAHULUAN

Motivasi adalah titik awal bagi siswa agar pembelajaran berjalan dengan baik dan sesuai tujuan. Motivasi belajar merupakan suatu penggerak atau pendorong bagi seorang siswa untuk belajar, dalam hal ini motivasi dalam diri siswa itu sendiri tanpa ada paksaan dari orang lain (Emda, 2018). Dalam meningkatkan motivasi

belajar perlu adanya peran penting guru maupun orang tua, mengapa dikatakan orang tua juga perlu, karena di masa pandemi *Covid-19* ini semua aktivitas baik sekolah maupun kegiatan lainnya di rumahkan agar dapat meminimalisir penularan penyakit ini, maka dari itu peran orang tua dalam memotivasi anaknya diperlukan dirumah agar siswa bisa melaksanakan pembelajaran dengan baik dan berprestasi (Cahyati dan Kusumah, 2020).

Pendidikan saat ini bisa kita lihat bahwa segala sesuatu dilakukan berdasarkan kreatifitas dan kemandirian siswa dirumah, mulai dari belajar sendiri, membuat tugas sesuai dengan kemampuan masing-masing (Badaruddin, 2015) dan masih banyak lagi hal yang dilakukan siswa dirumah, namun dalam pembelajaran daring saat ini, siswa mengalami penurunan dalam motivasinya untuk belajar (Rusdiana, 2020), salah satu penyebabnya karena media animasi yang digunakan oleh guru selama pembelajaran daring saat sedikit kurang kreatif (Panjaitan, dkk:2021). Kurangnya media yang digunakan menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan malas dalam mengerjakan tugas (Pratiwi, dkk:2019). Hal-hal tersebut menjadi perhatian penting, karena berdampak pada motivasi siswa dalam belajar, apabila siswa tidak memiliki motivasi maka pembelajaran tidak dapat berjalan sebagaimana mestinya (Huda, 2017).

Menyikapi permasalahan diatas, diperlukan suatu inofasi yang membantu guru dalam pembelajaran daring, agar siswa lebih termotivasi. Dalam hal ini teknologi dapat menjadi salah satu alternatif diantara berbagai media yang digunakan agar lebih mempermudah dalam pembelajaran (Arsyad, 2011). Pembelajaran saat ini sangat diharapkan bisa membantu siswa dalam belajar dan dapat meningkatkan motivasi siswa, akan tetapi pernyataan tersebut tidak sesuai dengan kenyataan yang ada, guru yang tidak kreatif membuat siswa cepat bosan dan malas. Begitupula dengan profesionalitas guru dalam menemukan solusi untuk berbagai masalah. Tetapi kenyataannya guru hanya mau cari gampang dan memberikan tugas lebih banyak, membuat siswa bosan dan malas membuat tugas karena tidak ada apresiasi dari guru (Panjaitan, 2019). Guru harus lebih sering mengapresiasi siswa seperti memberikan penghargaan, memuji siswa berprestasi, dan lain sebagainya (Sahputra, 2017). Hal tersebut dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar dan membuat tugas.

Berdasarkan permasalahan diatas saya merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh penggunaan media animasi terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran daring siswa kelas III SD, untuk memperoleh pengetahuan tentang hasil yang diperoleh dari pembelajaran daring terhadap motivasi siswa.

METODE

Metode kuantitatif adalah metode pengukuran data melalui perhitungan ilmiah berasal dari sampel siswa atau penduduk yang diminta menjawab sejumlah

pertanyaan tentang survei sesuai dengan presentase tanggapan mereka (Siyoto dan Sodik, 2015). Teknik pengambilan sampel menggunakan cluster sampling. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 1 Tutuyan 3 yang berjumlah 40 siswa, siswa kelas A adalah 20 siswa dalam kelompok eksperimen dan siswa kelas B adalah 20 siswa dalam kelompok kontrol yang mendapat perlakuan pembelajaran daring menggunakan media animasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes hasil belajar kognitif dengan Data di uji menggunakan uji t juga mengharuskan uji prasyarat yaitu uji homogenitas dan normalitas menggunakan SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada penelitian ini di ambil sampel hasil belajar kognitif dari kelas III SD Negeri 1 Tutuyan 3 yang berjumlah 40 siswa kelas A dan B dengan 20 siswa kelas A sebagai kelompok eksperimen dan 20 siswa kelas B sebagai kelompok kontrol sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Belajar Kognitif Matematika

Kelas Eksperimen (A)	Kelas Kontrol (B)
78	60
79	58
80	61
74	65
85	65
87	64
83	65
78	63
75	58
85	65
90	62
78	63
80	64
77	57
86	61
78	58
85	65
80	62
83	58
78	56

Kemudian untuk mengetahui signifikansi perbedaan pada kelas A sebagai kelas eksperimen dan kelas B sebagai kelas kontrol, maka dilakukan uji T pada hasil

belajar kognitif siswa tapi sebelum itu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas menggunakan aplikasi SPSS Statistics 22 sebagai berikut :

Tabel 2. *Tests of Normality*

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Matematika	Kelas Eksperimen	.187	20	.064	.945	20	.303
	Kelas Kontrol	.172	20	.125	.891	20	.028

Berdasarkan hasil uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan program SPSS 22 memperlihatkan bahwa data hasil belajar matematika pada kelas eksperimen (A) memiliki nilai signifikansi 0,64 yaitu lebih besar dari 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa data hasil belajar matematika kelas eksperimen (A) terdistribusi normal. Sedangkan kelas kontrol (B) memiliki nilai signifikansi 0,125 yaitu lebih besar dari 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa data hasil belajar matematika kelas kontrol (B) terdistribusi normal.

Tabel 3. *Test of Homogeneity of Variances*

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.944	1	38	.094

Berdasarkan hasil uji homogenitas dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS 22 dengan test *Levene Statistic* memperlihatkan bahwa hasil belajar matematika pada kelas eksperimen (A) dan kelas kontrol (B) memiliki nilai signifikansi sebesar 0,094 ($>0,05$) sehingga disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian yang sama atau homogen.

Kemudian dilakukan uji T terhadap hasil belajar kelas eksperimen (A) dan kelas kontrol (B) dengan bantuan aplikasi SPSS sebagai berikut :

Tabel 4. *Group Statistics*

Kelas		N	Mean	Std. Deviaton	Std. Error Mean
Hasil Belajar Matematika	Kelas Eksperimen	20	80.95	4.298	.961
	Kelas Kontrol	20	61.50	3.086	.690

Tabel 5. *Independent Samples Test*

	Levene's Test for Equality	t-test for Equality of Means
--	----------------------------	------------------------------

		of								
		Variances		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.						Lower	Upper
Hasil Belajar Matematika	Equal variances assumed	2944	.094	16439	38	.000	19450	1.183	17055	21845
	Equal variances not assumed			16439	34481	.000	19450	1.183	17047	21853

Berdasarkan uji T dengan *Independent Samples Test* memperlihatkan nilai signifikansi (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Sehingga terdapat perbedaan skor point yang berarti antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pembahasan

Dari hasil uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* pada tabel 2 terlihat bahwa hasil belajar kelas eksperimen (A) dan kelas kontrol (B) terdistribusi normal, dengan dasar pengambilan keputusan jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, maka data penelitian berdistribusi normal sedangkan, jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$, maka data penelitian tidak berdistribusi normal. Selanjutnya dari hasil uji homogenitas *Levene Statistic* pada tabel 3 maka terlihat bahwa hasil belajar kelas eksperimen (A) dan kelas kontrol (B) adalah sama atau homogen, dengan dasar pengambilan keputusan jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$, maka dikatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama (tidak homogen). Sedangkan, nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, maka dikatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama (homogen).

Hipotesis penelitian dengan uji T sebagai berikut:

Ho = tidak ada pengaruh penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen (A) dengan kelas kontrol (B).

Ha = ada perbedaan pengaruh penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen (A) dengan kelas kontrol (B).

Dengan dasar pengambilan keputusan jika nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$ maka Ho diterima dan Ha ditolak, yang berarti tidak ada pengaruh penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen (A) dengan kelas

kontrol (B). Sedangkan, jika nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti ada perbedaan pengaruh penggunaan media animasi terhadap motivasi hasil belajar siswa antara kelas eksperimen (A) dengan kelas kontrol (B).

Berdasarkan hasil uji T pada tabel 4 *Group Statistics* terlihat bahwa hasil belajar kognitif matematika terlihat bahwa pada kelas eksperimen (A) yang menggunakan media animasi memiliki rata-rata nilai sebesar 80,95 sedangkan, pada kelas kontrol (B) yang tidak menggunakan media animasi memiliki rata-rata nilai sebesar 61,50. Dengan demikian secara deskriptif statistic dapat disimpulkan ada perbedaan pengaruh penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen (A) dengan kelas kontrol (B). Dan berdasarkan tabel 5 *Independent Sampe Test* pada bagian *equal variances assumed* diketahui bahwa nilai Signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat simpulkan bahwa ada perbedaan signifikan pengaruh penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen (A) dengan kelas kontrol (B).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan melakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai prasyarat kemudian uji t, hasil hipotesis dan pembahasan hasil penelitian, dalam penelitian ini terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran daring kelas III SD dengan taraf signifikansi 0,05 diperoleh nilai Signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen (A) lebih tinggi dari kelas kontrol (B) yaitu sebesar 80,95 sedangkan kelas kontrol (B) sebesar 61,50.

DAFTAR PUSTAKA

- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172-182.
- Cahyati, N., & Kusumah, R. (2020). Peran orang tua dalam menerapkan pembelajaran di rumah saat pandemi Covid 19. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 152-159.
- Badaruddin, A. (2015). *Peningkatan motivasi belajar siswa melalui konseling klasikal*. CV Abe Kreatifindo.
- Rusdiana, K. (2020). PERAN ORANG TUA TERHADAP PENCEGAHAN PENYALAHGUNAAN SMARTPHONE BAGI SISWA KELAS IV MI

MA'ARIF GLOBAL BLOTONGAN DALAM PEMBELAJARAN DARING.

- Panjaitan, W., Yantoro, Y., & Pamela, I. S. (2021). *Analisis kreativitas guru dalam merancang pembelajaran jarak jauh (PJJ) melalui pembelajaran daring pada kelas tinggi di sekolah dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Pratiwi, S. A., Iriani, Z., & Astuti, F. (2019). Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Seni Tari di SMP N 3 Padang. *Jurnal Sendratasik*, 7(3).
- Huda, M. (2017). Kompetensi Kepribadian Guru dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal penelitian*, 11(2), 237-266.
- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran.
- Panjaitan, C. N. (2019). PENGARUH PEMBERIAN REWARD DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI SMA NEGERI 2 PERCUT SEI TUAN DELI SERDANG TAHUN AJARAN 2019/2020.
- Sahputra, S., Nursahanah, N., & Martunis, M. (2017). pola komunikasi guru dengan anak keterbelangan mental di YYPC Banda Aceh. *JIMBK: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan & Konseling*, 2(2).
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. Literasi Media Publishing.