

## Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Motivasi Belajar IPS

Sukasih<sup>1</sup>, Sunarti<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Magister Pendidikan IPS, FKIP, Universitas PGRI Yogyakarta

### ARTICLE INFO

#### Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v3i.374](https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.374)

Submitted:

February 14, 2022

Accepted:

April 20, 2022

Published:

June 1, 2022

#### Keywords:

Social Studies Learning,  
Animation Media, Learning  
motivation

### ABSTRACT

*This research takes the theme of learning media. This research was conducted in the fifth grade of SD Negeri Kalirejo, Bagelen, Purworejo. The purposes of this study are (1) to describe the social studies learning process by using animation media, (2) to find out how much students' learning motivation before and after using animation media, (3) to find out the effect of using animation media on students' social studies learning motivation. The design of this study uses a full experimental design (true experimental design) through pretest and posttest. The pretest and posttest were carried out in the same group. The subjects or population in this study were fifth grade students at SD Negeri Kalirejo, Bagelen, Purworejo, Academic Year 2020/2021. The data sampling technique was carried out by interview and observation questionnaires. While the data were analyzed descriptively and inferentially. The results of the research show that: (1) The use of animation media in social studies learning is carried out through the planning, implementation and evaluation stages. (2) There is an increase in students' learning motivation for social studies after using animation media compared to before using animation media from what was in the moderate category to the very good category. (3) There is an effect of using animation media on social studies learning motivation of fifth grade students at SD Negeri Kalirejo, Bagelen, Purworejo.*

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



#### Corresponding Author:

**Sunarti**

Program Magister PIPS ,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta

Jl. IKIP PGRI I Sonosewu No.117, Sonosewu, Ngestiharjo, Kec. Kasihan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55182.

Email: [bunartisadja@gmail.com](mailto:bunartisadja@gmail.com)

### 1. PENDAHULUAN

Untuk menjadi bangsa ataupun negara yang maju sangatlah penting diupayakan peningkatan kualitas dari sumber daya manusia (SDM). Apalagi dalam era global seperti sekarang ini. Sumber daya manusia yang handal sangatlah diperlukan untuk menghadapi persaingan yang semakin ketat. Pendidikan mempunyai tugas menyiapkan sumber daya manusia untuk pembangunan. Pada Ps. 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 juga menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan kehidupan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesatuan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Oleh karena itu maka bisa dikatakan bahwa hal yang sangat penting untuk memajukan bangsa adalah peningkatan sumber daya manusia sedini mungkin.

Dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia ini sangat dipengaruhi oleh kualitas pendidikan. Untuk itu kualitas pendidikan haruslah menjadi hal utama yang harus diprioritaskan. Tenaga pendidik atau guru mempunyai peran yang sangat penting serta mempunyai tanggung jawab yang besar terhadap peningkatan kualitas pendidikan ini. Guru juga dituntut untuk bisa mengatasi permasalahan-permasalahan yang muncul dalam bidang pendidikan. Keberhasilan suatu pendidikan ditandai dengan perubahan yang terjadi pada peserta didik yang meliputi aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif (1). Pendidikan dapat berlangsung di keluarga, sekolah, dan masyarakat. Sedangkan penyampaian materi dilakukan oleh Guru atau Dosen dengan cara atau metode tertentu untuk mencapai tujuan yang diinginkan (2).

Pembelajaran di Sekolah Dasar saat ini menggunakan Kurikulum 2013 dimana pembelajaran dilaksanakan secara tematik dengan pendekatan saintifik dari kelas I sampai dengan kelas VI. Pembelajaran tematik saintifik mengedepankan penalaran induktif dibanding penalaran deduktif. Pada kurikulum 2013 juga menuntut kegiatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik aktif dalam belajar. Guru tidak hanya mengajar tetapi juga harus berpikir bagaimana proses transfer ilmu itu terjadi. Bagaimana peserta didik dapat memahami apa yang disampaikan dalam pembelajaran. Bagaimana cara agar peserta didik dapat menguasai dan memahami materi pelajaran yang disampaikan.

Tujuan Mata pelajaran IPS menurut Permendiknas No 22 Tahun 2006 yakni agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (a) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. (b) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial. (c) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. (d) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global. Tujuan IPS adalah mengembangkan peserta didik untuk menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang memadai untuk berperan serta dalam kehidupan demokrasi dimana konten mata pelajarannya digali dan diseleksi berdasarkan sejarah dan ilmu sosial, serta banyak hal termasuk humaniora dan sains (3). Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah menjadikan peserta didik memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang memadai sebagai bekal kehidupan di masyarakat dan memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis.

Pada era ini seorang guru dituntut untuk dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Dengan suasana yang menarik tersebut diharapkan dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Seorang guru dalam menjalankan dan mengelola proses pembelajaran di kelas dituntut untuk dapat mencapai tujuan yang diharapkan (4). Pendapat lain mengatakan bahwa cara untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah dengan menciptakan suasana yang menyenangkan (5).

Pembelajaran di Sekolah Dasar khususnya dalam muatan pelajaran IPS saat ini biasanya masih dilakukan secara konvensional, dimana seorang guru hanya menerangkan sedangkan peserta didik memperhatikan. Pembelajaran masih mengutamakan transfer pengetahuan sehingga penggunaan media pembelajaran yang sifatnya interaktif masih sangat kurang. Hal ini tentu berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Motivasi adalah suatu stimulus atau dorongan dari dalam maupun dari luar peserta didik untuk belajar secara aktif. Motivasi berpangkal dari kata “motif” yang dapat diartikan sebagai daya penggerak yang ada dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan (6).

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung [1]. Pendapat lain mengemukakan bahwa motivasi belajar adalah kekuatan (*power motivation*), daya pendorong (*driving force*), atau alat pembangun kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri peserta didik untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor (7).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, motivasi belajar adalah daya penggerak atau dorongan internal maupun eksternal pada peserta didik untuk melakukan perubahan dalam belajar guna mencapai hasil belajar yang optimal. Faktor internal adalah faktor dari dalam diri peserta didik itu sendiri. Sedangkan faktor eksternal adalah motivasi dari luar peserta didik baik itu guru, bahan ajar, metode, media dan lingkungan belajar.

Salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi motivasi adalah media pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan akan menciptakan kesenangan dalam kegiatan belajar (5). Media pembelajaran yang digunakan akan mempengaruhi motivasi. Jika dalam proses pembelajaran telah memanfaatkan media, diharapkan dapat memotivasi peserta didik dalam belajar. Dalam meningkatkan motivasi peserta didik, terlebih dahulu harus menciptakan kesenangan dalam belajar. Salah satu cara menciptakan kesenangan peserta didik yaitu dengan menggunakan media animasi dalam pembelajaran. dengan animasi ternyata sangat efektif dalam menunjang sistem pembelajaran dalam mengisi isi informasi ilmu pengetahuan dan teknologi secara mendalam. Sejak tahun 1993 penggunaannya dalam ensiklopedia dan alat-alat di sekolah telah begitu meluas hingga mencapai 45%. Bentuk animasi- animasi ini lebih banyak dimanfaatkan oleh pendidik, murid, pembuat *review* dan tim pemasaran (5). Sehubungan dengan

itu, pemanfaatan media animasi dalam pembelajaran sangatlah membantu dalam hal meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, dan apa yang terjadi dengan kondisi sekarang dalam proses pembelajaran, terutama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dimana penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif dapat menyebabkan kurangnya motivasi dalam belajar. Maka sebagai seorang guru dalam mengelola proses pembelajaran seyogyanya menggunakan media pembelajaran yang interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar.

Fakta yang terjadi saat ini dalam dunia pendidikan terutama dalam pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar (SD), yaitu dalam proses pembelajaran guru masih sangat minim dalam hal penggunaan media yang inovatif seperti halnya yang terjadi di SD N Kalirejo, Bagelen, Purworejo. Banyak peserta didik yang terlihat bosan dengan pembelajaran yang monoton sehingga peserta didik tidak terlihat aktif serta terlihat kurang termotivasi.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Animasi dalam Pembelajaran IPS terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Kelas V SD Negeri Kalirejo, Bagelen, Purworejo”. Animasi yang akan dipakai untuk melakukan penelitian ini adalah media animasi yang sudah jadi. Hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh proses yang signifikan penggunaan animasi terhadap motivasi belajar IPS Peserta didik kelas V SD Negeri Kalirejo, Bagelen, Purworejo.

## 2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen (*true eksperiment design*). Jenis penelitian ini dipilih karena rancangan ini menerapkan prosedur random dalam assignment (R) pada para partisipan untuk dimasukkan kedalam dua kelompok (A dan B) yaitu kelompok eksperimen dan kontrol. Untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu dengan mengumpulkan seluruh peserta didik, kemudian diberi tes motivasi belajar peserta didik yaitu untuk mengetahui hasil motivasi belajar peserta didik. Dari hasil angket motivasi belajar peserta didik dihasilkan motivasi belajar peserta didik dengan dengan kategori, tinggi sedang dan rendah, dari ketiga kategori ini diambil sebagian peserta didik untuk dijadikan sampel dan dibentuk menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Pada sampel baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol sebelum perlakuan diberikan tes angket motivasi belajar peserta didik, ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana motivasi awal peserta didik. Setelah hasil motivasi belajar peserta didik sebelum perlakuan untuk masing-masing kelompok, maka di laksanakanlah perlakuan penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS pada kelompok eksperimen dan perlakuan pada penggunaan media buku dengan bantuan DLP (*Display Light Proyekto*) dan *Laptop* dalam pembelajaran IPS pada kelompok kontrol, setelah perlakuan dilaksanakan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan tes angket motivasi belajar peserta didik. Hasil angket motivasi belajar peserta didik sebelum dan setelah perlakuan baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen didapatkan untuk dijadikan bahan perbandingan motivasi belajar peserta didik.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara , angket, observasi dan, teknik pengumpulan data itu dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran IPS dengan menggunakan media animasi, untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS, baik yang terjadi di kelas eksperimen maupun dikelas kotrol diperoleh diagnosis dapat menggunakan untuk analisis deskriptif dan teknik analisis statistik inferensial.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil

#### 1. Gambaran Penggunaan Media animasi dalam pembelajaran IPS

Gambaran penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS dilaksanakan dengan tahapan seperti penjelasan dibawah ini:

##### a. Perencanaan

Pada tahap ini guru mengidentifikasi kebutuhan antara lain proses wawancara terhadap peserta didik atau sampel, dimana untuk mengetahui bagaimana persepsi masing-masing peserta didik terhadap penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS. Dari pertimbangan wawancara tersebut, maka peneliti bersama guru yang dikonsultasikan terhadap pembimbing mengembangkan silabus, materi, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar kerja peserta didik (LKS), lembar observasi guru dan peserta didik, serta menyusun butir-butir soal atau alat evaluasi peserta didik pada setiap pertemuan.

##### b. Pelaksanaan

###### 1) Tahapan Kegiatan awal

Hasil pengamatan yang dilakukan di SD N Kalirejo, Bagelen, Purworejo tentang mekanisme kegiatan pembelajaran IPS dengan menggunakan media animasi pada tahap kegiatan awal, guru terlebih dahulu

mempersiapkan kelas mulai dari perlengkapan seperti buku paket, perangkat pembelajaran antara lain RPP dan LKS, Terutama persiapan kelengkapan media pembelajaran meliputi, laptop, DLP *Display Light Projector*, *speaker*, *software CD* animasi pembelajaran. Pada kegiatan ini guru memulai kegiatan awal seperti biasanya, membuka pelajaran dengan salam, berdoa, melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

## 2) Tahapan Kegiatan Inti

Hasil pengamatan pada tahap penyajian materi dengan menggunakan media animasi pada kegiatan ini, guru menjelaskan karakteristik media animasi kepada peserta didik yaitu: medianya diterbitkan oleh NN Group: MEDSA yang berbentuk CD, didalamnya terdapat pula berbagai macam pilihan mata pelajaran dan gambar untuk menjelaskan materi pembelajaran terutama mata pelajaran IPS, kemudian guru menjelaskan cara penggunaan media animasi kepada peserta didik yang terdiri dari tujuh langkah yaitu pertama membuka tayangan animasi smartedu melalui aplikasi ultra ISO kemudian akan muncul tampilan awal; kedua pada tampilan awal media berisi, pilihan setiap mata pelajaran, tes interaktif, BSE, cerita rakyat dan edugame; ketiga klik mata pelajaran yang akan dibahas, dalam hal ini mata pelajaran IPS; keempat akan muncul bahan materi interaktif berisi beberapa pokok bahasan pada mata pelajaran IPS; kelima klik pilihan pokok bahasan perkembangan teknologi, komunikasi dan transportasi; keenam akan muncul sub pokok bahasan dari perkembangan teknologi, komunikasi, dan transportasi yang terdiri dari empat pilihan yaitu: pengertian teknologi, perkembangan teknologi, komunikasi, dan transportasi; dan ketujuh klik keempat pilihan tersebut untuk melanjutkan materi yang akan dibahas. Dalam penjelasan penggunaan media ini peserta didik terlihat senang, serius dalam memperhatikan guru menjelaskan penggunaan media animasi.

Setelah guru menjelaskan materi pelajaran dengan menggunakan media animasi, guru mengelompokkan peserta didik kedalam 3 kelompok yang terdiri dari 5 orang dalam 1 kelompok, setelah itu guru membagikan LKS masing-masing kelompok untuk dikerjakan dan membimbing peserta didik pada saat peserta didik bekerja kelompok. Setelah hasil kerja kelompok selesai peserta didik mempersentasikan hasil diskusi kelompok dengan menggunakan media animasi yang telah dipersiapkan oleh guru, disini peserta didik terlihat aktif senang dan interaktif dalam menggunakan media animasi serta mempersentasikan hasil diskusinya.

### c. Evaluasi

Setelah peserta didik mempersentasikan hasil diskusi kelompoknya menggunakan media animasi guru mengadakan tanya jawab kepada peserta didik dan mempersilahkan peserta didik bertanya apa yang tidak dimengerti sebelum guru bertanya kembali mengenai materi yang telah dipelajari, kemudian guru bersama murid menyimpulkan materi pelajaran dan memberikan evaluasi kepada peserta didik serta menyampaikan pesan-pesan moral kepada peserta didik tentang bagaimana pentingnya dalam belajar sekaligus menutup pelajaran. Dari ketiga kegiatan ini mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir pelaksanaannya terlaksana sebanyak lima kali pertemuan.

Pelaksanaan pembelajaran yang dijelaskan diatas dengan penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS di laksanakan sebanyak lima kali pertemuan dan ini dapat dilihat dari hasil observasi aktifitas guru dari pertemuan pertama sampai dengan pertemuan terakhir yaitu, dimana pada pertemuan pertama hasil observasi penggunaan media animasi berada pada kategori baik dengan persentase 78,33%, begitu juga dengan pertemuan kedua dan ketiga dimana hasil observasi penggunaan media animasi berada pada kategori baik dengan persentase 83,33%, sedangkan pada pertemuan keempat dan kelima hasil observasi penggunaan media animasi berada pada kategori sangat baik dengan persentase 85,88% dan 88,33%. Dalam hal ini penggunaan media animasi mengalami peningkatan yang signifikan dengan rata-rata persentase sebesar 84,66% yang berada pada kategori baik.

## 2. Gambaran Motivasi Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran IPS Dengan Penggunaan Media Animasi

Data hasil perolehan nilai motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS kelas V SD Negeri Kalirejo, Bagelen, Purworejo, baik yang berada pada kelas kontrol maupun eksperimen dapat dilihat sebagai berikut:

### a. Gambaran motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS sebelum penggunaan media animasi

Berdasarkan hasil motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol yaitu menunjukkan bahwa memiliki motivasi belajar yang tidak berbeda secara signifikan dimana dari 15 orang peserta didik terdapat 5 orang peserta didik yang motivasi belajarnya berada pada interval skor (32 – 40) dengan kategori sangat baik dengan persentase (33,33%), sedangkan pada interval skor (24 – 31) terdapat 5 orang peserta didik dengan kategori baik dengan kata lain persentasenya (33,33%). pada interval skor (16 – 23) juga terdapat 5 orang peserta didik dengan kategori baik dengan kata lain persentasenya (33,33%), pada interval skor (8 – 15) tidak terdapat peserta didik dengan motivasi belajarnya sangat kurang dengan kata lain persentasenya

0%, untuk interval skor (0 – 7) tidak terdapat peserta didik dengan motivasi belajarnya sangat kurang dengan kata lain persentasenya 0%.

Hasil angket motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS, sebelum pelaksanaan pembelajaran atau *pretest* pada kelas eksperimen yaitu rata-rata motivasi belajar peserta didik sebesar (28,8) yang berada pada kategori cukup dengan persentase (72%) sedangkan pada kelas kontrol rata-rata motivasi belajar peserta didik sebesar (28,7) yang berada pada kategori cukup dengan persentase (71,75%). Hasil ini menunjukkan dan membuktikan bahwa rata-rata motivasi belajar peserta didik yang dimiliki tidak berbeda secara signifikan yang masing-masing berada pada kategori cukup.

b. Gambaran motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS setelah penggunaan media animasi

Dari hasil motivasi belajar peserta didik menunjukkan bahwa pada kelas kontrol dimana dari 15 orang peserta didik terdapat 10 orang peserta didik yang motivasi belajarnya berada pada interval skor (32 – 40) dengan kategori sangat baik dengan persentase (66,66%), sedangkan pada interval skor (24 – 31) terdapat 5 orang peserta didik dengan kategori baik dengan kata lain persentasenya (33,33%). Pada interval skor (16 – 23) tidak terdapat peserta didik dengan motivasi belajar sangat kurang dengan kata lain persentasenya 0%, pada interval skor (8 – 15) tidak terdapat peserta didik dengan motivasi belajarnya sangat kurang dengan kata lain persentasenya 0%, untuk interval skor (0 – 7) juga tidak terdapat peserta didik dengan motivasi belajarnya sangat kurang dengan kata lain persentasenya 0%.

Sedangkan pada kelas eksperimen yaitu dari 15 peserta didik yang diukur motivasi belajarnya terdapat 11 orang peserta didik yang motivasi belajarnya berada pada interval skor (32 – 40) dengan kategori sangat baik dengan persentase (73,33%), sedangkan pada interval skor (24 – 31) terdapat 4 orang peserta didik dengan kategori baik dengan kata lain persentasenya (26,66%). Pada interval skor (16 – 23) tidak terdapat peserta didik dengan motivasi belajar sangat kurang dengan kata lain persentasenya 0%, pada interval skor (8 – 15) tidak terdapat peserta didik dengan motivasi belajarnya sangat kurang dengan kata lain persentasenya 0%, untuk interval skor (0 – 7) juga tidak terdapat peserta didik dengan motivasi belajarnya sangat kurang dengan kata lain persentasenya 0%.

Dari penjelasan perbandingan di atas mengenai hasil distribusi frekwensi pada tabel 4.3 baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol motivasi, belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan, tetapi peningkatan motivasi belajar peserta didik pada kelas yang menggunakan media animasi (kelas eksperimen) peningkatannya lebih besar dibandingkan dengan kelas yang menggunakan media buku dengan bantuan *DLP* (*Display Light Proyektor*) dan *Laptop* (kontrol). Hal ini didukung dengan hasil observasi aktifitas peserta didik pada pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan media animasi pada setiap pertemuan, dimana pada pertemuan pertama kegiatan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran IPS dengan penggunaan media animasi (kelas eksperimen) berada pada kategori baik dengan persentase 76% yang mengalami peningkatan sampai pertemuan kelima dimana aktifitas peserta didik berada pada kategori sangat baik dengan persentase 88%. Sedangkan pada kelas kontrol aktifitas belajar peserta didik pada pertemuan pertama berada pada kategori cukup dengan persentase 64,44% dan mengalami peningkatan aktivitas siswa pada pertemuan kelima dengan kategori baik dengan persentase 73,33%.

Berdasarkan penjelasan data di atas mengenai distribusi frekwensi motivasi belajar peserta didik baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol yang dimana mengalami peningkatan signifikan dan didukung dengan hasil observasi aktifitas peserta didik. Peningkatan yang signifikan ini tidak hanya didukung dari hasil observasi aktifitas peserta didik tapi juga didukung dengan hasil motivasi belajar setiap kelompok sebelum dan setelah perlakuan baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol yaitu, pada kelompok eksperimen nilai rata-rata hasil motivasi belajar peserta didik sebelum perlakuan yaitu (28,8) pada kategori cukup dengan persentase (72%) dan setelah perlakuan rata-rata hasil motivasi belajar peserta didik sebesar (36,6) dengan kategori sangat baik dan persentase sebesar (86,5%). Sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata hasil motivasi belajar peserta didik sebelum perlakuan yaitu (28,7) pada kategori cukup dengan persentase (71,75%) dan setelah perlakuan rata-rata hasil motivasi belajar peserta didik sebesar (33,4) dengan kategori baik dan persentase sebesar (83,5%).

### 3. Pengaruh Penggunaan Media Animasi dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar IPS Peserta didik Kelas V

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah diperoleh dari motivasi belajar peserta didik, maka data tersebut diolah menggunakan SPSS dan hasilnya menunjukkan bahwa  $t$  hitung adalah -4,882,  $df$  (derajat kebebasan) yaitu 14, yang menghasilkan  $t$  tabel sebesar 2,145, dimana  $H_0$  diterima, jika  $-t \text{ tabel} < t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ , dan  $H_0$  ditolak, jika  $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$  atau  $-t \text{ hitung} < -t \text{ tabel}$ , berdasarkan hasilnya  $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$  maka dengan kata lain  $H_0$  ditolak. Selanjutnya nilai hasil analisis kovarian untuk data motivasi belajar peserta didik terlihat bahwa nilai ( $\text{sig. 2-tailed}$ ) = (0,000). Berdasarkan hasil yang telah diperoleh tersebut jelas bahwa nilai signifikansi  $< 0,05$ ; dengan kata lain  $H_0$  ditolak dan, Hal ini Menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V SD N Kalirejo, Bagelen,



Purworejo. Sehingga dapat diartikan bahwa dengan menggunakan media animasi dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini dikuatkan dengan nilai mean = -5,800, dimana ketika nilai mean bernilai negatif artinya terjadi peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Uji hipotesis dengan analisis kovarian dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V dalam pembelajaran IPS di SD N Kalirejo, Bagelen, Purworejo. Berdasarkan hasil uji hipotesis data menunjukkan bahwa nilai hasil analisis kovarian untuk data motivasi belajar peserta didik terlihat bahwa nilai p value (sig) = (0,000). Berarti nilai p value < 0,05 atau (p < 0,05) artinya terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS. Jadi dapat diartikan bahwa dengan menggunakan media animasi dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini dikuatkan dengan nilai mean = -5,800, dimana ketika nilai mean bernilai negatif artinya terjadi peningkatan motivasi belajar peserta didik.

## B. Pembahasan

Motivasi belajar merupakan indikator keberhasilan suatu proses pembelajaran, banyak faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, diantaranya faktor internal dan faktor eksternal. Salah satu faktor pendukung yang dapat mempengaruhi motivasi belajar yaitu dengan memanfaatkan atau menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangatlah membantu dalam proses pelaksanaan pembelajaran yang dimana, peserta didik akan dapat bekerja sesuai dengan kemampuannya sendiri sedangkan guru hanya mengarahkan pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan. Manfaat media pembelajaran yaitu “menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan serta memungkinkan peserta didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya” (8).

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan menciptakan kesenangan dalam kegiatan proses pembelajaran. Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian ini penggunaan media pembelajaran animasi dalam pembelajaran IPS sangatlah berperang aktif dalam peningkatan motivasi belajar peserta didik dimana peserta didik dapat menjadi lebih interaktif dalam proses pembelajaran. Sehubungan dengan itu Penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan menciptakan kesenangan dalam kegiatan belajar (5). Dalam hal ini penggunaan media pembelajaran animasi dalam proses pembelajaran IPS dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Pengaruh penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar mempunyai faktor pendukung dari bagaimana pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik salah satunya dari cara seorang guru dalam menggunakan media animasi. Guru harus merancang dan mengolah pembelajaran dengan efektif untuk mencapai tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran IPS sehingga dapat membuat peserta didik menjadi aktif, kreatif dan merasa senang ketika mengikuti pembelajaran (9).

Aktifitas guru dalam mentransfer pengetahuan kepada peserta didik bukan lagi sebagai sosok yang mendominasi pembelajaran, melainkan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sebagai fasilitator, dimana guru memfasilitasi peserta didik dalam belajar menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan peserta didik dalam mengeluarkan pengetahuannya, sehingga peserta didik dapat senang, aktif dan antusias dalam belajar serta dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Mengajar untuk berpikir mengharuskan guru tidak hanya memberikan informasi, melainkan harus menempatkan diri sesuai kondisi peserta didik, memahami apa yang ada dalam benak peserta didik. Guru juga harus membangun kemampuan peserta didik mengolah atau menggunakan informasi yang diperoleh dengan bertanya: “mengapa” dan “bagaimana”, sehingga keaktifan dan keberhasilan peserta didik dalam memecahkan masalah akan meningkatkan rasa percaya diri mereka.

Pada proses pembelajaran dengan menggunakan media lebih menekankan agar peserta didik dipandang sebagai subyek belajar. Hal ini dimaksudkan agar dalam pelaksanaan pembelajaran bukan hanya guru sebagai sumber dalam belajar tetapi baik buku, media, guru dan peserta didik termasuk dalam sumber belajar sehingga, peserta didik dalam belajar menghasilkan pembelajarannya yang lebih bermakna. Dalam mengajar guru mengatur lingkungan sehingga terbentuk suasana yang sebaik-baiknya bagi anak didik/peserta didik untuk belajar (8). Peserta didik itu sendirilah yang belajar, dan guru hanya sebagai pembimbing. Maka dipergunakan segala faktor dalam lingkungan, baik buku, media/alat peraga lainnya”. Dengan demikian hasil belajar yang diperoleh peserta didik akan lebih berkesan dan bertahan lama karena peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran merupakan faktor pendukung dimana guru dapat berperang aktif sebagai fasilitator dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Salah satu penggunaan media pembelajaran yaitu media animasi yang merupakan media interaktif, dimana dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini berhubungan dengan pendapat. Manfaat media pembelajaran yaitu: Menyampaikan materi pembelajaran dapat diseragamkan; proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik; proses pembelajaran lebih intensif; efisiensi dalam waktu dan tenaga; meningkatkan kualitas hasil belajar anak didik; media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja; media dapat menumbuhkan sikap

positif anak didik terhadap materi dan proses belajar; dan mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif (10).

Manfaat media animasi diantaranya “proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, kualitas pengajaran menjadi meningkat, sikap positif peserta didik terhadap apa yang dipelajari dapat ditingkatkan, dapat mengubah peran positif guru, serta membangkitkan kemauan bertindak” (11). Sehubungan dengan pendapat tersebut dengan aktifitas guru dan peserta didik dalam penelitian menggunakan media animasi yaitu untuk mengelola pembelajaran, selalu mengasah kemampuan mengajar dan meminimalisir kesalahan dalam mengelola pembelajaran pada pertemuan sebelumnya dengan memahami apa yang ada dalam benak peserta didik serta meningkatkan rasa percaya diri peserta didik atau peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias dalam belajar. Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan mengasah kemampuan mengajar guru dan memperbaiki kesalahan untuk meningkatkan kemampuan mengelola pembelajaran menggunakan media animasi, dapat mempengaruhi kegiatan atau aktifitas peserta didik menjadi lebih antusias, aktif dan dapat memotivasi peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran.

Pembelajaran menggunakan media animasi sebagai alat bantu pembelajaran dalam pelajaran IPS, merupakan salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Bukan hanya itu disini peningkatan motivasi peserta didik diukur dari setiap indikator motivasi belajar yang terdiri dari ketekunan dalam belajar, ulet dalam menghadapi kesulitan, motivasi dan ketajaman perhatian dalam belajar, berprestasi dalam belajar, mandiri dalam belajar. Peningkatan kelima indikator motivasi ini didukung dengan perubahan aktifitas peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran yang dimana peserta didik semakin aktif dan antusias dalam pelaksanaan pembelajaran dikelas, sikap peserta didik dalam merespon guru, dan usaha menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru yang semakin meningkat. Peningkatan ini terlihat dari hasil observasi aktivitas peserta didik pada setiap pertemuan baik pada kelas yang menggunakan media animasi maupun media buku dengan bantuan *DLP* dan *laptop*.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap peserta didik (12). Dengan menggunakan media animasi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (11). Berdasarkan uraian di atas diketahui bahwa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media animasi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, dan hasil yang diperoleh sebagaimana yang telah diuraikan sebelumnya, maka diperoleh kesimpulan dari hasil yang diperoleh. Adapun kesimpulan dan saran yang dimaksud diuraikan sebagai berikut:

- a. Penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS memiliki tahapan pembelajaran dimana, setiap pertemuan terdapat tiga tahapan utama yang dilaksanakan oleh guru yakni perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi yang kemudian dirancang sesuai dengan langkah-langkah penggunaan media animasi dengan kategori baik
- b. Motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS memberikan perubahan motivasi belajar pada peserta didik, terlihat dari hasil motivasi belajar sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media animasi mengalami peningkatan yang signifikan yaitu sebelum perlakuan berada pada kategori cukup dan setelah perlakuan motivasi belajar peserta didik meningkat dengan kategori sangat baik.
- c. Penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V SD N Kalirejo, Bagelen, Purworejo.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sosialita J, Sabari DJ, Si M, Permana SA, Pd M. Kajian dan Pendidikan Ilmu pengetahuan Sosial Daftar Isi Sunaryodan SamsiHaryanto ..... Amin ..... 2014;5(117).
- [2] Dr. H. Sukardi, SE., SH. M, Sulistyono, DR. T.M.Pd. M. ILMU PENDIDIKAN Seri 1 (KONSEP DASAR). 2017. p. 204.
- [3] Sapriya. Pendidikan IPS. Bandung: Remaja Rosdakarya; 2007. 13 p.
- [4] Susanto. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group; 2014. 35 p.
- [5] Filanio JF. Efektivitas Penggunaan Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. J Pendidik Progr Pascasarj Univ Pendidik Indones [Internet]. 2013; Available from: <http://journal.untad.ac.id>
- [6] Sardiman. Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar. Depok: PT. Raja Grafindo Persada; 2018. 102 p.
- [7] Hanafiah N& CS. Konsep Strategi Pembelajaran. Bandung: Rafika Aditama; 2012. 26 p.
- [8] Mangewa M. Perencanaan Pembelajaran. Makasar: Badan Penerbit UNM; 2010. 16 p.
- [9] Nurdianti. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Media

- Gambar di Kelas IV SD Inpres Ambesia Kecamatan Tomini. J Untad [Internet]. 2015;4:96. Available from: <http://journal.untad.ac.id>
- [10] Aqib Z. Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual. Bandung: Yrama Widya; 2013. 51 p.
- [11] Sukiyasa. Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem kelistrikan. J UNY [Internet]. 2013;3 no.1:129. Available from: <http://journal.uny.ac.id>
- [12] Arsyad A. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada; 2013. 19 p.