

Penggunaan Video Animasi Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

The Use of Animated Videos in Teaching to Enhance Student Motivation in the Islamic Cultural History Subject.

*¹⁾ Nihla Israwati, ²⁾ Muhammad Idris Hasanuddin
^{1,2,3)} Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene, Indonesia
*Corresponding author: nihlawati00@gmail.com.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan pembelajaran menggunakan video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di MI DDI Lipu, khususnya dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain kelompok tunggal pra dan pascates untuk mengukur pengaruh penerapan video animasi terhadap motivasi belajar peserta didik di MIS DDI Lipu pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif, dengan data yang diperoleh melalui angket yang dibagikan kepada seluruh populasi (18 orang) yang dijadikan sampel jenuh. Analisis data dilakukan dengan statistik deskriptif untuk menggambarkan data dalam bentuk persentase dan distribusi frekuensi, serta analisis inferensial menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji hipotesis menggunakan paired sample t-test atau uji Wilcoxon, tergantung distribusi data. Hasil penelitian, menunjukkan bahwa penerapan video animasi dalam pembelajaran efektif meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sebelum penerapan, motivasi belajar peserta didik tergolong rendah dengan rata-rata 22,27, namun setelah menggunakan video animasi, motivasi mereka meningkat menjadi kategori tinggi dengan rata-rata 26,72. Hal ini didukung oleh analisis statistik yang menunjukkan perubahan signifikan, dengan uji T menunjukkan nilai signifikansi 0,005 yang lebih kecil dari 0,05, yang berarti ada pengaruh signifikan antara penerapan video animasi dan peningkatan motivasi belajar. Selain itu, instrumen angket yang digunakan dalam penelitian ini valid dan reliabel, dan data yang diperoleh berdistribusi normal, memungkinkan penggunaan uji hipotesis yang tepat. Dengan demikian, video animasi terbukti sebagai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Kata Kunci : Penerapan, Pembelajaran Video Animasi, Meningkatkan, Motivasi Belajar, Peserta Didik

ABSTRACT

This study aims to investigate the implementation of animation-based learning to enhance student motivation at MI DDI Lipu, particularly in the subject of Islamic Cultural History. The research employs an experimental method with a one-group pretest-posttest design to measure the impact of animation-based learning on student motivation in Islamic Cultural History at MI DDI Lipu. A quantitative approach is used, with data collected through questionnaires distributed to the entire population (18 students), which were selected as a

saturated sample. Data analysis is performed using descriptive statistics to present the data in percentages and frequency distributions, as well as inferential analysis utilizing the Shapiro-Wilk normality test and hypothesis testing with paired sample t-test or Wilcoxon test, depending on the data distribution. The findings indicate that the implementation of animation-based learning effectively enhances student motivation. Before the implementation, students' motivation was categorized as low, with an average score of 22.27; however, after using animation videos, their motivation increased to the high category, with an average score of 26.72. This is supported by statistical analysis showing a significant change, with the t-test revealing a significance value of 0.005, which is smaller than 0.05, indicating a significant impact of animation-based learning on the improvement of student motivation. Furthermore, the questionnaire instrument used in this study was valid and reliable, and the data obtained were normally distributed, allowing for appropriate hypothesis testing. Therefore, animation videos have proven to be an effective learning media in enhancing student motivation.

Keynote : Implementation, animation-based learning, Enchance, Student Motivation, Students

PENDAHULUAN

Pembelajaran menggunakan video animasi merupakan metode pengajaran yang memanfaatkan elemen-elemen animasi visual untuk menyampaikan materi pelajaran, dengan tujuan untuk membuat proses belajar lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami (Manshuri. 2020). Dalam konsep ini, materi disajikan melalui video yang menggabungkan gambar bergerak, teks, suara, dan efek visual untuk menjelaskan konsep-konsep yang sulit dipahami secara tradisional. Video animasi dapat menggambarkan informasi kompleks dalam bentuk visual yang lebih sederhana, membantu peserta didik menghubungkan pengetahuan baru dengan yang sudah dimiliki, serta meningkatkan daya ingat dan pemahaman (Muslimin, 2017). Dengan kemampuannya untuk menarik perhatian dan menyajikan materi dengan cara yang lebih dinamis, video animasi tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga lebih efektif dalam memenuhi berbagai gaya belajar, baik visual maupun auditori, sehingga mendorong peningkatan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

Pembelajaran menggunakan video animasi dalam konteks meningkatkan motivasi belajar peserta didik merupakan salah satu metode yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif (Asnawati et al. 2023). Video animasi dapat menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih kreatif dan menyenangkan, memanfaatkan elemen visual yang mampu menarik perhatian peserta didik dan membantu mereka memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara yang lebih sederhana dan konkret (Sae et al. 2023). Animasi juga dapat menghidupkan materi abstrak dengan menggambarkannya dalam bentuk visual yang dinamis, sehingga lebih mudah dipahami dan diingat (Melati et al. 2023). Dengan menggunakan video animasi, proses belajar menjadi lebih menarik, mengurangi kejenuhan, dan memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan dibandingkan metode tradisional yang seringkali monoton.

Selain itu, video animasi juga berperan dalam membangun keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Irawan et al. 2021). Daya tarik visual dan suara dalam video animasi dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan memotivasi peserta didik untuk lebih aktif (Badaruddin et al. 2024) mengikuti materi yang diajarkan (Adiati et al. 2023). Metode ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar dengan cara yang lebih mandiri dan fleksibel, karena mereka dapat mengulang materi dengan mudah melalui video, sesuai dengan kecepatan mereka sendiri. Dengan cara ini, peserta didik tidak hanya merasa lebih terlibat, tetapi juga lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas dan mencapai tujuan pembelajaran. Secara keseluruhan, penggunaan video animasi dalam pembelajaran memberikan dampak positif dalam meningkatkan motivasi belajar, membantu peserta didik lebih fokus, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan penuh interaksi.

. Khususnya dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di tingkat SD memiliki urgensi yang sangat besar dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Mata pelajaran sejarah seringkali dianggap membosankan oleh sebagian besar siswa karena materi yang disajikan terkesan kaku dan sulit untuk dipahami, terutama bagi siswa yang lebih muda (Azhara et al. 2023). Video animasi dapat mengubah perspektif ini dengan menghadirkan materi secara lebih dinamis, visual, dan menarik. Dengan menggunakan animasi, konsep-konsep sejarah yang abstrak, seperti peristiwa penting dalam sejarah kebudayaan Islam, dapat disajikan dalam bentuk yang mudah dipahami dan lebih berkesan. Animasi yang menyertakan elemen cerita, karakter, dan visual yang berwarna dapat membuat siswa merasa lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran, sehingga motivasi mereka untuk mempelajari sejarah kebudayaan Islam dapat meningkat.

Selain itu, video animasi juga dapat membantu memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang diajarkan, karena gambar bergerak dan narasi yang disajikan dengan cara yang kreatif membuat informasi lebih mudah diingat dan dipahami. Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam melalui video animasi (Prasetya et al. 2023) memungkinkan siswa untuk menghubungkan fakta sejarah dengan konteks visual yang lebih hidup, sehingga mereka dapat membayangkan dan merasakan peristiwa sejarah tersebut dengan lebih baik. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap sejarah, tetapi juga memperdalam apresiasi mereka terhadap warisan budaya Islam (Nasrodin et al. 2023). Dengan demikian, penerapan video animasi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SD memiliki peran penting dalam mengubah pengalaman belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif, yang pada gilirannya dapat memotivasi siswa untuk lebih antusias dalam mempelajari materi sejarah.

Terdapat beberapa masalah yang perlu diidentifikasi dan diatasi dalam pembelajaran menggunakan video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Susanti.

2021). Salah satu masalah utama adalah rendahnya motivasi belajar siswa, terutama di tingkat dasar, yang sering kali disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang monoton dan kurang menarik (Siregar et al. 2024). Banyak siswa merasa jenuh dengan metode pembelajaran konvensional (Nurfajria et al. 2024) yang mengandalkan buku teks dan ceramah guru, sehingga mereka cenderung kurang tertarik dan tidak terlibat secara aktif dalam proses belajar (Khasanah et al. 2023). Ini mengarah pada minimnya pemahaman dan rendahnya prestasi akademik, khususnya dalam mata pelajaran yang dianggap sulit atau membosankan seperti sejarah kebudayaan Islam. Oleh karena itu, penting untuk menemukan metode alternatif yang lebih menarik dan efektif dalam menarik perhatian siswa, salah satunya melalui penggunaan video animasi.

Namun, meskipun video animasi menawarkan potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar, ada tantangan dalam penerapannya, terutama dalam hal keterbatasan akses teknologi di beberapa sekolah dan keterbatasan keterampilan guru dalam merancang dan menggunakan video animasi secara efektif (Wahyudi et al. 2024). Beberapa sekolah, terutama di daerah dengan fasilitas terbatas, mungkin tidak memiliki peralatan atau infrastruktur yang memadai untuk mendukung penggunaan media berbasis teknologi. Selain itu, tidak semua guru memiliki keterampilan atau pemahaman yang cukup dalam mengintegrasikan video animasi dalam proses pembelajaran secara tepat, yang dapat mengurangi efektivitasnya (Damayanti et al. 2023). Masalah lainnya adalah kebutuhan untuk menciptakan video animasi yang tidak hanya menarik, tetapi juga edukatif, sesuai dengan kurikulum yang ada, dan dapat menyampaikan pesan dengan cara yang mudah dipahami oleh siswa (Farizki et al. 2024). Oleh karena itu, meskipun video animasi dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar, berbagai tantangan teknis dan pedagogis ini perlu diatasi untuk memastikan penerapannya berjalan dengan efektif (Nur Syajida et al. 2024) dan dapat memberikan dampak yang maksimal bagi siswa.

Hasil analisis kesenjangan dalam literatur mengenai pembelajaran menggunakan video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik menunjukkan adanya beberapa perbedaan dan kekurangan yang perlu diperhatikan dalam penelitian yang ada. Pertama, meskipun banyak penelitian yang mengakui potensi video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar, sebagian besar fokus pada penggunaan animasi di mata pelajaran atau konteks yang lebih umum, seperti matematika atau sains, sementara masih terbatas kajian yang secara khusus menguji penerapannya dalam mata pelajaran lain yang dianggap lebih kompleks atau membosankan, seperti sejarah atau kebudayaan Islam. Hal ini menunjukkan adanya kekurangan penelitian yang mengkaji efektivitas video animasi dalam konteks pembelajaran yang lebih spesifik dan berbeda dari bidang ilmu pengetahuan alam, yang cenderung lebih dipilih untuk penggunaan media ini.

Selain itu, meskipun banyak penelitian yang menunjukkan dampak positif penggunaan video animasi terhadap motivasi belajar, ada kesenjangan dalam hal metodologi yang digunakan, terutama dalam hal pengukuran motivasi yang lebih mendalam. Banyak penelitian hanya mengandalkan kuantifikasi melalui skor tes atau angket tanpa menggabungkan metode kualitatif untuk memahami pengalaman peserta didik secara lebih holistik, seperti wawancara atau observasi langsung. Hal ini dapat mengabaikan aspek emosional dan psikologis yang juga berperan dalam motivasi belajar. Selain itu, beberapa penelitian lebih banyak fokus pada pengujian konsep atau teknologi yang digunakan, tanpa cukup mengeksplorasi tantangan yang dihadapi guru dalam merancang dan mengintegrasikan video animasi ke dalam kurikulum dengan efektif. Dengan demikian, terdapat kesenjangan dalam pemahaman tentang bagaimana faktor-faktor teknis dan pedagogis saling berinteraksi untuk mempengaruhi keberhasilan penggunaan video animasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal di MI DDI Lipu, motivasi belajar peserta didik terlihat bervariasi, dengan sebagian besar siswa menunjukkan tingkat motivasi yang rendah dalam mengikuti pembelajaran. Beberapa siswa tampak kurang antusias dan cenderung pasif selama kegiatan belajar mengajar, terutama pada mata pelajaran yang dianggap sulit atau kurang menarik, seperti Sejarah Kebudayaan Islam. Hal ini terlihat dari kurangnya partisipasi aktif dalam diskusi kelas, jarang mengajukan pertanyaan, dan terkadang siswa lebih memilih untuk tidak terlibat dalam tugas yang diberikan. Fenomena ini mengindikasikan bahwa sebagian peserta didik belum menemukan keterkaitan langsung antara materi yang diajarkan dengan kehidupan mereka, yang berdampak pada rendahnya minat dan motivasi mereka untuk belajar.

Selain itu, faktor pengajaran yang menggunakan metode konvensional juga berperan dalam menurunnya motivasi belajar peserta didik. Pembelajaran yang lebih banyak berfokus pada ceramah dari guru dan penggunaan buku teks yang monoton cenderung membuat siswa merasa bosan dan kehilangan minat untuk belajar. Kurangnya inovasi dalam media pembelajaran yang digunakan semakin memperburuk situasi ini. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk merancang pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, salah satunya dengan memanfaatkan video animasi yang dapat meningkatkan daya tarik materi dan memperkaya pengalaman belajar siswa. Video animasi, yang memiliki unsur visual dan naratif yang kuat, diyakini dapat menjadi solusi untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa di MI DDI Lipu.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan pembelajaran menggunakan video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di MI DDI Lipu, khususnya dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi perubahan tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan setelah penerapan video animasi sebagai metode pembelajaran.. Dengan

demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai efektivitas penggunaan video animasi dalam meningkatkan antusiasme, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen (Ramdan. 2021) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan video animasi dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik. Menurut Sugiyono (2013), penelitian eksperimen dilakukan untuk mencari pengaruh tindakan tertentu terhadap objek dalam kondisi yang terkendalikan. Dalam hal ini, peneliti menerapkan video animasi dalam pembelajaran dan mengukur pengaruhnya terhadap motivasi belajar peserta didik.

Desain Penelitian yang digunakan adalah desain kelompok tunggal (Saifuddin, 2020) dengan pra dan pascates (one group pretest-posttest design). Peneliti memberikan angket sebelum dan setelah perlakuan (penerapan video animasi) untuk mengetahui perubahan motivasi belajar peserta didik.

Penelitian ini dilaksanakan di MIS DDI Lipu pada tahun ajaran 2022/2023, dengan fokus pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dan materi tertentu. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, yang bertujuan mengukur pengaruh penerapan video animasi terhadap motivasi belajar. Pendekatan kuantitatif ini menggunakan data angka yang dianalisis secara statistik.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VI MI DDI Lipu, yang berjumlah 18 orang. Karena jumlah populasi kurang dari 30, maka jenis sampel yang digunakan adalah sampel jenuh, yaitu seluruh populasi menjadi sampel (Sugiyono.2013).

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan membagikan angket kepada peserta didik, yang akan mengukur perubahan motivasi belajar mereka setelah penerapan video animasi.

Teknik Pengolahan dan Analisis Data:

1. Analisis Statistik Deskriptif (Silvia. 2020): Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif, yang berupa persentase dan distribusi frekuensi. Beberapa rumus yang digunakan dalam analisis ini antara lain:
 - Persentase: $P = (\text{Skor Perolehan} / \text{Jumlah Skor}) \times 100\%$
 - Range: $R = \text{Skor Maksimal} - \text{Skor Minimal}$
 - Mean Hipotetik: $\text{Mean} = (\text{Skor Maksimal} + \text{Skor Minimal}) / 2$
 - Standar Deviasi Hipotetik: $\text{SD} = (\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Minimal}) / 6$
2. Analisis Statistik Inferensial (Sutopo. 2017):
 - Uji Normalitas: Digunakan untuk memeriksa apakah data terdistribusi normal, dengan uji Shapiro-Wilk menggunakan software SPSS.

- Uji Hipotesis: Jika data berdistribusi normal, pengujian hipotesis menggunakan paired sample t-test dengan tingkat signifikansi lebih dari 0,05. Jika data tidak berdistribusi normal, digunakan uji non-parametrik Wilcoxon.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan untuk menganalisis motivasi belajar peserta didik kelas VI MI DDI Lipu sebelum dan setelah penerapan media video animasi dalam proses pembelajaran. Penelitian dilakukan dalam empat pertemuan yang dilakukan pada tanggal 18 Juli, 22 Juli, 26 Juli, dan 29 Juli 2023, dengan rincian sebagai berikut:

1. Pertemuan pertama (18 Juli 2023): Pada pertemuan ini, peneliti membagikan pretest kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat motivasi belajar mereka sebelum penerapan media video animasi.
2. Pertemuan kedua (22 Juli 2023): Pada pertemuan ini, peneliti menerapkan media video animasi dalam proses pembelajaran.
3. Pertemuan ketiga (26 Juli 2023): Penerapan media video animasi dalam pembelajaran kembali dilanjutkan pada pertemuan ketiga.
4. Pertemuan keempat (29 Juli 2023): Pada pertemuan ini, peneliti membagikan posttest kepada peserta didik untuk mengetahui perubahan dalam motivasi belajar mereka setelah penerapan video animasi.

Peserta didik yang terlibat dalam penelitian ini adalah 18 orang dari kelas VI MI DDI Lipu, dengan rincian data sebagai berikut: 10 laki-laki dan 8 perempuan.

1. Analisis Motivasi Belajar Sebelum Penerapan Pembelajaran Menggunakan Video Animasi

Pada penelitian ini, peneliti melakukan survei terhadap 18 responden dengan menggunakan angket yang bertujuan untuk mengukur motivasi belajar peserta didik sebelum penerapan pembelajaran menggunakan video animasi. Data yang diperoleh dari hasil angket kemudian ditabulasikan dan dianalisis untuk mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik berdasarkan skor yang diperoleh.

- a. Rentang Data: Rentang data diperoleh dengan mengurangi skor maksimal dengan skor minimal. Berdasarkan data yang ada, skor maksimal yang diperoleh adalah 40, sementara skor minimal adalah 10. Oleh karena itu, rentang data (R) dapat dihitung sebagai berikut:

$$R = \text{Skor Maksimal} - \text{Skor Minimal} = 40 - 10 = 30$$

Rentang data sebesar 30 menunjukkan selisih antara nilai tertinggi dan terendah dalam distribusi motivasi belajar peserta didik.

- b. Mean Hipotetik: Mean hipotetik dihitung dengan menggunakan rumus rata-rata antara skor maksimal dan skor minimal, yaitu:

$$\text{Mean} = \frac{\text{Skor Maksimal} + \text{Skor Minimal}}{2} = \frac{40 + 10}{2} = 25$$

- f. Rata-rata Motivasi Belajar: Berdasarkan data yang dihitung, rata-rata motivasi belajar peserta didik sebelum penerapan video animasi adalah 22.27, yang dapat dibulatkan menjadi 22. Nilai rata-rata ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik berada dalam kategori rendah dalam hal motivasi belajar.

Dari hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik sebelum penerapan pembelajaran menggunakan video animasi termasuk dalam kategori rendah. Hal ini terlihat dari rata-rata skor yang diperoleh sebesar 22, yang berada pada kategori rendah menurut pedoman yang telah ditentukan. Sebagian besar peserta didik memiliki motivasi belajar yang sangat rendah, yang menjadi alasan penting untuk menerapkan metode pembelajaran yang inovatif, seperti pembelajaran menggunakan video animasi, guna meningkatkan motivasi belajar mereka.

Penerapan video animasi diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan motivasi belajar, karena metode ini dapat lebih menarik perhatian peserta didik dan membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.

2. Analisis Motivasi Belajar Setelah Penerapan Pembelajaran Menggunakan Video Animasi

Pada penelitian ini, peneliti juga mengukur motivasi belajar peserta didik setelah penerapan pembelajaran menggunakan video animasi. Data yang diperoleh dari angket yang dibagikan kepada 18 responden kemudian ditabulasikan untuk dianalisis dan mengetahui apakah penerapan video animasi memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik.

- a. Rentang Data: Rentang data dihitung dengan cara mengurangi skor maksimal dengan skor minimal. Berdasarkan data yang ada, skor maksimal yang diperoleh adalah 40, dan skor minimal adalah 10. Oleh karena itu, rentang data (R) dapat dihitung sebagai berikut:

$$R = \text{Skor Maksimal} - \text{Skor Minimal} = 40 - 10 = 30$$

Rentang data sebesar 30 menunjukkan bahwa selisih antara nilai tertinggi dan terendah pada distribusi motivasi belajar peserta didik adalah 30.

- b. Mean Hipotetik: Rata-rata hipotetik (mean) dihitung dengan menggunakan rumus rata-rata antara skor maksimal dan skor minimal. Nilai mean hipotetik adalah:

$$\text{Mean} = \frac{\text{Skor Maksimal} + \text{Skor Minimal}}{2} = \frac{40 + 10}{2} = 25$$

Mean hipotetik yang diperoleh adalah 25, yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata motivasi belajar yang diharapkan sebelum penerapan video animasi adalah 25.

- c. Standar Deviasi Hipotetik: Standar deviasi hipotetik dihitung untuk mengetahui sebaran data motivasi belajar peserta didik terhadap nilai rata-rata yang diharapkan. Rumus yang digunakan adalah:

$$\text{SD Hipotetik} = \frac{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Minimal}}{2} = \frac{40 - 10}{2} = 15$$

Dengan standar deviasi sebesar 5, ini menunjukkan bahwa data motivasi belajar peserta didik memiliki variasi yang cukup besar di sekitar nilai rata-rata.

- d. Kategori Motivasi Belajar: Motivasi belajar peserta didik setelah penerapan pembelajaran menggunakan video animasi dikelompokkan ke dalam empat kategori berdasarkan pedoman yang telah ditentukan. Kategori tersebut adalah:

- 1) Sangat tinggi: $X > M + 1 \text{ SD}$ (> 30)
- 2) Tinggi: $M < X \leq M + 1 \text{ SD}$ (26 – 30)
- 3) Rendah: $M - 1 \text{ SD} < X \leq M$ (21 – 25)
- 4) Sangat rendah: $X \leq M - 1 \text{ SD}$ (≤ 20)

Dimana M adalah nilai rata-rata hipotetik (25) dan standar deviasi adalah 5.

- e. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Setelah Penerapan: Tabel distribusi frekuensi menunjukkan sebaran peserta didik berdasarkan kategori motivasi belajar setelah penerapan video animasi sebagai berikut:

Tabel 2. Tabel distribusi sebaran peserta didik berdasarkan kategori motivasi belajar setelah penerapan pembelajaran menggunakan video animasi

Kriteria	Frekuensi	Kategori	Persentase
> 30	4	Sangat tinggi	22,2%
26 – 30	6	Tinggi	33,3%
21 – 25	5	Rendah	27,7%
≤ 20	3	Sangat rendah	16,6%
Total	18		100%

Berdasarkan distribusi frekuensi di atas, dapat disimpulkan bahwa setelah penerapan video animasi, motivasi belajar peserta didik mengalami perubahan yang signifikan. Sebanyak 22,2% (4 peserta) memiliki motivasi belajar yang sangat tinggi, dan 33,3% (6 peserta) memiliki motivasi belajar yang tinggi. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang positif setelah penerapan video animasi. Sementara itu, 27,7% (5 peserta) termasuk dalam kategori rendah, dan 16,6% (3 peserta) berada dalam kategori sangat rendah.

- f. Rata-rata Motivasi Belajar: Setelah dianalisis, rata-rata motivasi belajar peserta didik setelah penerapan video animasi adalah 26.72, yang dibulatkan menjadi 27. Nilai rata-rata ini menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik setelah penerapan video animasi berada pada kategori tinggi.

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan video animasi memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Hal ini terbukti dengan meningkatnya jumlah peserta didik yang memiliki motivasi belajar

pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Sebanyak 55,5% peserta didik menunjukkan motivasi belajar yang berada pada kategori tinggi (33,3%) dan sangat tinggi (22,2%). Rata-rata skor yang diperoleh setelah penerapan video animasi sebesar 27, yang menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan dengan sebelum penerapan pembelajaran.

Dengan demikian, pembelajaran menggunakan video animasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Video animasi sebagai media pembelajaran mampu menarik perhatian peserta didik dan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, yang pada gilirannya dapat mendorong peserta didik untuk lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

3. Analisis Uji Validitas dan Reliabilitas Angket, Uji Normalitas, serta Uji Hipotesis

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan video animasi efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sebagai bagian dari analisis data, dilakukan beberapa uji untuk memastikan kualitas instrumen yang digunakan, serta untuk menguji hipotesis yang diajukan.

a. Uji Validitas Angket

Uji validitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana instrumen (angket) yang digunakan dalam penelitian ini dapat mengukur variabel yang dimaksud dengan tepat. Tabel berikut menunjukkan hasil uji validitas angket yang dilakukan terhadap 10 item angket berdasarkan data yang diperoleh dari 18 responden.

Tabel 3. Hasil Validitas Angket

No.	r hitung	r tabel	Nilai Signifikansi	Keterangan
1	0,586	0,468	0,011	Valid
2	0,490	0,468	0,039	Valid
3	0,715	0,468	0,001	Valid
4	0,629	0,468	0,005	Valid
5	0,654	0,468	0,003	Valid
6	0,720	0,468	0,001	Valid
7	0,478	0,468	0,045	Valid
8	0,553	0,468	0,017	Valid
9	0,535	0,468	0,022	Valid
10	0,605	0,468	0,008	Valid

Berdasarkan tabel di atas, seluruh item soal dinyatakan valid. Hal ini dikarenakan r hitung untuk setiap item lebih besar dari r tabel (0,468) dan nilai signifikansi untuk semua item lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, instrumen angket ini dapat digunakan untuk mengukur variabel motivasi belajar dengan akurat.

b. Uji Reliabilitas Angket

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui konsistensi hasil yang diperoleh dari instrumen yang digunakan dalam penelitian. Pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan Cronbach's Alpha, yang mengukur sejauh mana setiap item dalam angket saling berhubungan atau memiliki konsistensi internal.

Hasil Uji Reliabilitas Angket:

- 1) Cronbach's Alpha: 0,798
- 2) Jumlah Item: 10

Nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,798 menunjukkan bahwa instrumen angket memiliki reliabilitas yang baik. Umumnya, instrumen dianggap reliabel jika nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,60. Dengan nilai 0,798, angket ini dapat dianggap cukup reliabel untuk digunakan dalam penelitian ini.

c. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal, yang merupakan salah satu prasyarat untuk melakukan uji hipotesis. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan terhadap data pretest dan posttest menggunakan Shapiro-Wilk dan Kolmogorov-Smirnov (González-Estrada et al. 2019).

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Angket

Uji	Statistik	df	Sig.
Pretest	0.947	18	0.386
Posttest	0.969	18	0.775

- 1) Pada data *pretest*, nilai signifikansi (0.386) lebih besar dari 0,05, yang menunjukkan bahwa data pretest berdistribusi normal.
- 2) Pada data *posttest*, nilai signifikansi (0.775) juga lebih besar dari 0,05, yang menunjukkan bahwa data posttest juga berdistribusi normal.

Karena kedua data (pretest dan posttest) berdistribusi normal, maka uji hipotesis dapat dilakukan menggunakan Uji T (*paired sample t-test*).

d. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji apakah penerapan video animasi dalam pembelajaran efektif meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sebelum uji T dilakukan, hipotesis yang diajukan adalah:

- 1) H_0 (*Hipotesis Nol*): Penerapan video animasi tidak berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik.
- 2) H_1 (*Hipotesis Alternatif*): Penerapan video animasi berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil uji normalitas yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, uji yang digunakan adalah Uji T (paired sample t-test).

Tabel 5. Hasil Uji T (Paired Sample T-Test)

Paired Differences	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval	t-value	df	Sig. (2-tailed)
Pretest - Posttest	-4.4444	5.86337	1.38201	-7.36023, 1.52866	-3.216	17	0.005

Hasil uji T menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) adalah 0,005, yang lebih kecil dari **0,05**. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti ada pengaruh yang signifikan antara penerapan video animasi dan peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan analisis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Instrumen angket yang digunakan dalam penelitian ini valid dan reliable, dengan nilai validitas yang baik dan nilai reliabilitas yang memenuhi syarat.
2. Data yang diperoleh dari pretest dan posttest berdistribusi normal, yang memungkinkan dilakukan uji hipotesis.
3. Hasil uji T (paired sample t-test) menunjukkan bahwa penerapan video animasi berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik, karena nilai signifikansi (0,005) lebih kecil dari 0,05.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan video animasi dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Analisis Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik melalui Pembelajaran Menggunakan Video Animasi

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan video animasi dalam pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Sebelum penerapan video animasi, motivasi belajar peserta didik berada pada kategori rendah, dengan rata-rata sebesar 22,27. Namun, setelah penerapan video animasi, motivasi belajar peserta didik meningkat menjadi kategori tinggi, dengan rata-rata 26,72.

Hasil ini sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya, seperti yang diungkapkan oleh Dewi et al 2021, yang menyatakan bahwa penggunaan video animasi terbukti secara empiris efektif meningkatkan motivasi belajar peserta didik, terutama untuk tingkat sekolah dasar, karena animasi dapat menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa video animasi adalah media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini membuka peluang

bagi para pendidik untuk lebih memanfaatkan media animasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas proses belajar mengajar.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan video animasi dalam pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Sebelum penerapan video animasi, mayoritas peserta didik menunjukkan motivasi belajar yang rendah, dengan rata-rata skor 22,27. Namun, setelah pembelajaran menggunakan video animasi, motivasi belajar peserta didik meningkat secara signifikan, dengan rata-rata skor 26,72, yang masuk dalam kategori tinggi. Perubahan ini mencerminkan bahwa video animasi efektif dalam menarik perhatian peserta didik dan mendorong keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Hasil analisis distribusi frekuensi menunjukkan bahwa penerapan video animasi tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mengubah persebaran motivasi peserta didik. Sebelum penerapan, sebagian besar peserta didik berada pada kategori "sangat rendah" dan "rendah", sementara setelah penerapan, jumlah peserta didik dalam kategori "tinggi" dan "sangat tinggi" meningkat signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa video animasi berhasil menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, yang dapat memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam belajar.

Penerapan video animasi juga terbukti didukung oleh hasil uji validitas dan reliabilitas yang menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini akurat dan konsisten. Uji hipotesis dengan menggunakan uji T (paired sample t-test) juga memperkuat temuan ini, karena nilai signifikansi yang diperoleh menunjukkan bahwa perbedaan motivasi belajar sebelum dan setelah penerapan video animasi adalah signifikan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa video animasi merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiati, C. C., Firdaus, R., & Nurwahidin, M. (2023). Efektivitas video animasi terhadap hasil belajar siswa. *Akademika*, 12(01), 69-81. <https://doi.org/10.34005/akademika.v12i01.2663>.
- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 64-72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>.
- Azhara, S., & Syarifah, S. (2024). Penerapan Media Video Pembelajaran Animasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas 1A Sekolah Dasar Negeri 7 Ciamis. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(2), 74-80. <https://riset-iaid.net/index.php/jpm/article/view/1758>.
- Badaruddin, S., Muhkam, M. F., Syajida, N., & Nurmaida, N. (2024). The Influence of Active Learning By Integrating Religious Moderation Values On PPKN Learning Outcomes By

- Students. *JED (Jurnal Etika Demokrasi)*, 9(2), 134-144. <https://doi.org/10.26618/jed.v9i2.12851>
- Damayanti, D., & Nuzuli, A. K. (2023). Evaluasi efektivitas penggunaan teknologi komunikasi dalam pengajaran metode pendidikan tradisional di sekolah dasar. *Journal of Scientech Research and Development*, 5(1), 208-219. <https://doi.org/10.56670/jsrd.v5i1.130>.
- Dewi, N. M. L. C., & Negara, I. G. A. O. (2021). Meningkatkan semangat belajar siswa melalui video animasi IPA pada pokok bahasan sistem pernapasan kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 122-130. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32501>
- Farizki, M. W., Wiyono, D. F., & Mustafida, F. (2024). Pengembangan Video Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Islam Nusantara Malang. *Vicratina: Jurnal Ilmiah Keagamaan*, 9(8), 158-172. <https://jim.unisma.ac.id/index.php/fai/article/view/25245>.
- González-Estrada, E., & Cosmes, W. (2019). Shapiro–Wilk test for skew normal distributions based on data transformations. *Journal of Statistical Computation and Simulation*, 89(17), 3258-3272. <https://doi.org/10.1080/00949655.2019.1658763>
- Irawan, T., Dahlan, T., & Fitriani, F. (2021). Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(01), 212-225. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.738>.
- Khasanah, F. N., & Rigianti, H. A. (2023). Upaya Guru Dalam Menghadapi Peserta Didik Yang Mengalami Kebosanan Saat Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Renjana Pendidikan Dasar*, 3(4), 266-77. <https://prospek.unram.ac.id/index.php/renjana/article/view/507>.
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan media pembelajaran video animasi materi volume bangun ruang untuk SD kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893-903. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35876>.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732-741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>.
- Muslimin, M. I. (2017). Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan kelas II SD. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 26-34. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/fiptp/article/view/6106>.
- Nasrodin, N., Muttaqin, A. I., & Dhani, D. A. (2023). Penerapan Video Animasi Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Guna Memperdalam Pemahaman Peserta Didik Di Era Digital. *INCARE, International Journal of Educational Resources*, 4(4), 324-338. <https://doi.org/10.59689/incare.v4i4.864>.
- Nurfajria, Nurmaida, & Badaruddin, S. (2024). Cara Menangani Siswa SD/MI Yang Memiliki Kemampuan Pengetahuan Yang Bervariasi. *Passikola: Jurnal Pendidikan Dasar & Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 1-15. <https://jurnal.stainmajene.ac.id/index.php/pgmi/article/view/1197>.
- Prasetya, T. A., Yanti, R. D., Nurrahman, Z., & Aeni, A. N. (2022). Pemanfaatan Video Animasi WOL (way of life) sebagai Media Pembelajaran SKI siswa di Kelas 4 SD/MI. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 16353-16359. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.5073>.

- Ramadhan, M. (2021). *Metode penelitian*. Surabaya: Cipta Media Nusantara.
- Ruswan, A., Rosmana, P. S., Fazrin, D. N., Maulidawanti, D., Nurlaela, I., Pebriyanti, P., ... & Amelia, S. (2024). Penerapan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar (Studi Literatur). *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 1468-1476.
- Sae, H., & Radia, E. H. (2023). Media Video Animasi Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 2(2), 65-73. <https://doi.org/10.56916/ijess.v2i2.474>.
- Saifuddin, A. (2020). Apakah Desain Eksperimen Satu Kelompok Layak Digunakan?. *Literasi: Jurnal Kajian Keislaman Multi-Perspektif*, 1(1), 1-22. <https://doi.org/10.22515/literasi.v1i1.3255>.
- Siregar, R., Hasibuan, A. D., & Sofiyah, K. (2024). Permasalahan Matematika Yang Ada Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu*, 8(11). <https://oaj.jurnalhst.com/index.php/jimt/article/view/6075>.
- Sugiyono, (2013). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, Bandung: Alfabeta.
- Susanti, A. I. (2021). *Media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK)*. Pekalongan: Penerbit NEM.
- Sutopo, E. Y., & Slamet, A. (2017). *Statistik inferensial*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Silvia, Vivi, S. E. (2020). *Statistika Deskriptif*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Syajida, N., Ahyadi, N., Alfina, & Zuhdiah. (2024). Strategi Pembelajaran Yang Efektif Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa SD/MI. *Passikola: Jurnal Pendidikan Dasar & Madrasah Ibtidaiyah*, 1 (1), 50–62. <https://jurnal.stainmajene.ac.id/index.php/pgmi/article/view/1198>.
- Wahyudi, N. G., & Jatun, J. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pendidikan: Tantangan dan Peluang Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 444-451. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i4.1138>