

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN KELAS VII
DI SMP NEGERI 18 PALEMBANG**

Oleh:

Noor Hidayah S, Umi Chotimah, Emil El Faisal

Universitas Sriwijaya

Email: hjumich@gmail.com

***Abstract :** This study aims to determine the effectiveness of using animation media towards students learning motivation on the subjects of Pancasila and Citizenship Education to the seventh grade of the State Junior High School 18 of Palembang. Qualitative research is used in this study with quasi eksperimental design which is nonequivalent control grup design. In this study, the population are the students of seventh grade. The technique to collecting the samples by using purposive sampling with class VII.8 and class VII.10. The techniques collecting the data are documentation technique and observation. The technique that used in data analysis is the data analysis technique statistic parametric through hypothesis testing the by using t-test independent sample and analysis results obtained sig value .000 for significance $.000 < .05$ it means H_0 was rejected and H_a was accepted. In other words, the hypothesis proposed in this study was accepted that there are significant effect from using animation media towards students learning motivation on the subjects of Pancasila and Citizenship Education to the seventh grade of the State Junior High School 18 of Palembang.*

***Key words:** Media Animation, Students Learning Motivation, PPKn.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas VII di SMP Negeri 18 Palembang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian quasi eksperimental design dengan menggunakan bentuk desain nonequivalent control grup design. Pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas VII. Teknik dalam pengambilan sampel yaitu teknik purposive sampling maka sampel dalam penelitian ini adalah kelas VII.8 dan kelas VII.10. Adapun teknik pengumpulan data yaitu teknik dokumentasi dan observasi. Teknik yang digunakan dalam analisis data yaitu teknik analisis data statistik parametris melalui uji hipotesis dengan menggunakan uji independent sample t-tes dan hasil analisis diperoleh nilai sig sebesar .000 karena signifikansi $.000 < .05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima kebenarannya bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa pada

mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas VII di SMP Negeri 18 Palembang.

Kata-kata kunci: Media Animasi, Motivasi Belajar Siswa, PPKn.

PENDAHULUAN

Dalam sistem pembelajaran, guru dan siswa merupakan komponen terpenting di sekolah, sebab guru dan siswa memiliki tugas utamanya masing-masing yaitu guru tugas utamanya mengajar, dan siswa tugas utamanya belajar. Tidak hanya itu dalam proses pembelajaran guru tidak hanya sekedar mengajar melainkan membimbing serta mendidik siswa sehingga memiliki kecerdasan, kepribadian, serta keterampilan. Proses pembelajaran merupakan kegiatan belajar antara guru dan siswa yang dilaksanakan secara interaktif, inovatif, dan menarik perhatian siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Sebagaimana Peraturan Pemerintah No 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 19 ayat (1) menyatakan bahwa:

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta (Umbara, 2011:70).

Sekolah menyediakan sarana dan prasarana untuk menunjang proses pembelajaran guna membantu keberhasilan mutu pendidikan. Peraturan Pemerintah No 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 42 ayat (1) menyatakan bahwa:

Setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, bahan habis pakai, serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan (Umbara, 2011:82).

Dalam proses pembelajaran, sarana pembelajaran sangat diperlukan yaitu media yang digunakan oleh guru harus sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga mampu merangsang dan menumbuhkan motivasi belajar siswa. Menurut Aryani dan Haryanto (2010:75) “untuk mencapai keberhasilan proses belajar, faktor motivasi merupakan kunci utama”. Guru memiliki tugas dan tanggung

jawab yang erat kaitannya dengan kemampuan guru dalam usahanya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga mendapatkan hasil belajar yang optimal. Keberhasilan siswa dalam menguasai materi pelajaran dapat dilihat dari motivasi belajar. Hasil belajar akan optimal kalau ada motivasi belajar. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Donald (dalam Sardiman, 2008:74) “motivasi adalah perubahan energi pada diri setiap individu manusia yang ditandai dengan munculnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan”. Kurangnya motivasi siswa terhadap pembelajaran di sekolah disebabkan oleh media yang digunakan oleh guru masih konvensional. Semakin berkembangnya kemajuan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) guru semakin dituntut untuk serba bisa dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa.

Sehubungan dengan hal tersebut motivasi muncul dari diri seseorang dan muncul karena adanya rangsangan dari luar. Sebagaimana menurut Kyriacou (2012:52) bahwa:

Motivasi terbagi menjadi dua yaitu motivasi intrinsik berasal dari dorongan biologis berupa rasa ingin tahu dan motivasi ekstrinsik mengacu pada situasi belajar dimana pendorong motivasi berasal dari fakta bahwa keberhasilan penyelesaian tugas adalah sarana menuju tujuan tertentu yang lain.

Dari teori tersebut bahwa motivasi tidak hanya muncul dalam diri seseorang saja melainkan bisa juga muncul karena adanya rangsangan dari luar. Dengan demikian, untuk menimbulkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran berlangsung diperlukan adanya media pembelajaran sebagai sarana untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang menarik.

Sanaky (2011:4) mengemukakan bahwa “manfaat media pembelajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar”. Salah satu untuk membangkitkan motivasi belajar siswa yaitu dengan menggunakan media animasi. Sanjaya (2012:232) mengemukakan bahwa terdapat kelebihan dalam penggunaan animasi, di antaranya:

(a) Menggunakan animasi yang sesuai sehingga dapat menambah motivasi belajar siswa, (b) Film animasi dapat dikemas untuk menyampaikan berbagai jenis materi pelajaran sesuai dengan tujuan

pembelajaran baik kognitif, afektif, dan psikomotorik, (c) Menggunakan film animasi dapat menekan biaya produksi dibandingkan dengan menggunakan pameran yang sesungguhnya, (d) Memproduksi multimedia dengan film animasi, akan lebih muda mengorganisasi sesuai dengan kehendak penulis naskah.

Animasi dalam penelitian ini yaitu animasi berupa gambar bergerak dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar tersebut dapat berupa makhluk hidup, benda mati ataupun tulisan. Munir (2012:18) mengemukakan bahwa “animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik, dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan”. Selanjutnya menurut Sutopo (2012:108) “animasi berarti gerakan *image* atau video, seperti gerakan orang yang sedang melakukan kegiatan, dan lain-lain”. Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan media animasi merupakan tampilan bergerak antara media gambar, teks dan diiringi suara/*sound* yang seolah-olah objek/gambar tersebut kelihatan hidup dengan adanya alur gerak yang menggunakan bantuan *software adobe flash*.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, menuntut adanya peningkatan kualitas pendidikan, terjadi berbagai perubahan dalam masyarakat yang memiliki potensi yang cukup pesat. Hal ini tentu memerlukan kesiapan sumber daya manusia yang mampu untuk berkompetisi secara global. Teknologi informasi diharapkan mampu mengatasi hambatan dalam proses pembelajaran. Dengan dikemasnya penggunaan media animasi dengan menggunakan *software adobe flash* melibatkan seluruh panca indra siswa sehingga siswa dapat mengembangkan kreatifitas, inovasi, serta emosi siswa dapat berkembang dengan baik. Sebagaimana menurut Aryani dan Haryanto (2010:15) “dalam konteks pembelajaran, media animasi adalah salah satu sarana yang sangat kreatif dan inovatif untuk menangkap konsep materi yang disampaikan”.

Penelitian yang relevan pernah dilakukan oleh Kadek Sukiyasa (2013) Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul thesis “Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif”. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu hasil belajar dan motivasi belajar

siswa kelas X SMK Negeri 1 Seyegan pada materi sistem kelistrikan otomotif yang diajarkan dengan media animasi lebih tinggi dari hasil belajar dan motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan media *powerpoint*. Letak perbedaan dari penelitian saya yaitu penelitian saya menggunakan media gambar sebagai kelas kontrol, sedangkan pada penelitian di atas menggunakan media *powerpoint* sebagai kelas kontrolnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 18 Palembang yaitu SMP Negeri 18 Palembang memiliki fasilitas yang cukup memadai seperti fasilitas ruang komputer dan LCD (*Liquid Cristal Display*), tetapi fasilitas tersebut jarang dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Guru cenderung menggunakan media yang bersifat konvensional. Berdasarkan hasil observasi motivasi belajar siswa yaitu siswa cepat bosan dalam belajar, kurang aktif dalam bertanya, jika ditanya guru mengenai pelajaran siswa tidak menjawab, setelah diamati pada saat proses pembelajaran terlihat kurangnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, seperti yang peneliti ketahui masing-masing siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, ada siswa yang banyak menangkap materi pelajaran dengan mengandalkan penglihatan (*visual*), ada siswa lebih banyak menangkap materi pelajaran dengan mengandalkan pendengaran (*auditif*) dan ada juga siswa yang lebih banyak menangkap materi pelajaran dengan penglihatan (*visual*) dan pendengaran (*auditif*). Berikut hasil observasi motivasi belajar siswa pada kelas VII.1 yaitu 82 %, kelas VII.2 yaitu 74 %, kelas VII.3 yaitu 70 %, kelas VII.4 yaitu 68%, kelas VII.5 yaitu 74 %, kelas VII.6 yaitu 70 %, kelas VII.7 yaitu 60%, kelas VII.8 yaitu 40 %, kelas VII.9 yaitu 46 %, dan kelas VII.10 yaitu 38 %. Dalam penelitian ini yang menjadi sampel penelitian yaitu siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah. Dengan demikian, yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu kelas VII.8 sebagai kelas eksperimen dan VII.10 sebagai kelas kontrol. Dari permasalahan tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian dengan menggunakan media animasi yang bisa meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah penulis paparkan, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah: apakah terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas VII di SMP Negeri 18 Palembang?. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas VII di SMP Negeri 18 Palembang. Penelitian ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan berdasarkan tujuan penelitian di atas, hasil penelitian ini diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang muncul dalam dunia pendidikan dan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis .

Daryanto (2012:4) mengemukakan bahwa “media pembelajaran adalah sarana pelantara dalam proses pembelajaran”. Sejalan dengan pendapat di atas, Sanjaya (2012:61) mengemukakan bahwa “media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap, atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya”.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Munir (2012:18) “animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik, dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan”.

Sutopo (2012:108) mengemukakan bahwa “animasi berarti gerakan *image* atau video, seperti gerakan orang yang sedang melakukan kegiatan, dan lain-lain”, sedangkan menurut Vaugan (2004) sebagaimana dikutip oleh Binanto (2010:219), “animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup”. Selanjutnya Sanjaya (2012:231) mengemukakan bahwa “animasi adalah gambar yang kemudian dirancang dengan menggunakan komputer sehingga muncul efek gambar bergerak”. Animasi termasuk kelompok media gambar bergerak/film. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Susilana dan Riyana (2009:20) “media gambar bergerak/film animasi adalah serangkaian gambar diam (*still picture*) yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak”. Sejalan dengan hal ini Darmawan (2012:117)

mengemukakan bahwa “animasi adalah gerakan yang membuat objek mati seolah-olah bisa bergerak”.

Menurut Ariani dan Haryanto (2010:14) “fungsi animasi yaitu untuk mengarahkan perhatian peserta didik pada aspek penting dari materi yang sedang dipelajari, untuk menarik perhatian peserta didik jika digunakan secara tepat”. Selanjutnya Darmawan (2012:44) mengemukakan bahwa “fungsi animasi terutama untuk menjelaskan pesan yang membutuhkan unsur gerak (*movie*), membuat tampilan lebih hidup dan menarik perhatian”.

Media animasi dapat menarik perhatian siswa sebab tampilan gambar dan teks yang bergerak menjadikan pembelajaran yang menarik apalagi disertai dengan suara, sehingga media animasi tidak hanya sekedar menggunakan panca indra penglihatan saja tetapi juga pendengaran. Sanjaya (2012:232) mengemukakan bahwa terdapat kelebihan dalam penggunaan animasi, di antaranya:

- a. Menggunakan animasi yang sesuai sehingga dapat menambah motivasi belajar siswa.
- b. Film animasi dapat dikemas untuk menyampaikan berbagai jenis materi pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran baik kognitif, afektif, dan psikomotorik.
- c. Menggunakan film animasi dapat menekan biaya produksi dibandingkan dengan menggunakan pameran yang sesungguhnya
- d. Memproduksi multimedia dengan film animasi, akan lebih mudah mengorganisasi sesuai dengan kehendak penulis naskah.

Menurut Gagne sebagaimana dikutip oleh Wena (2013:32) “motivasi adalah suatu pengaruh dan memperkuat intensitas suatu tingkah laku”. Sejalan pendapat di atas menurut Keller sebagaimana dikutip oleh Wena (2013:33) “motivasi adalah intensitas dan arah suatu perilaku serta berkaitan dengan pilihan yang dibuat seseorang untuk mengerjakan atau menghindari suatu tugas serta menunjukkan tingkat usaha yang dilakukannya”. Motivasi belajar penting bagi siswa karena dapat meningkatkan semangat siswa untuk belajar sampai berhasil. Menurut Keller (2000:3) *the ARCS model is based on a synthesis of motivational concepts and characteristics into the four categories of:*

- a. *A lesson must gain the learner's attention* (tingkat perhatian terhadap pembelajaran)

- b. *Relevance* (adanya hubungan materi pembelajaran dengan kebutuhan dan kondisi siswa)
- c. *Confidence; this is accomplished by helping students establish positive expectancies for success* (tingkat keyakinan; Hal ini dicapai dengan membantu siswa membangun harapan positif untuk sukses)
- d. *Satisfaction; it refers to positive feelings about one's accomplishments and learning experiences* (tingkat kepuasan; Hal ini mengacu pada perasaan positif tentang prestasi seseorang dan pengalaman belajar)

Hipotesis penelitian ini:

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas VII di SMP Negeri 18 Palembang.

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas VII di SMP Negeri 18 Palembang.

METODOLOGI PENELITIAN

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel saja, yaitu variabel bebas (X) yaitu penggunaan media animasi dan variabel terikat (Y) yaitu motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas VII di SMP Negeri 18 Palembang. Dalam penelitian ini terdapat empat indikator motivasi belajar siswa yaitu *Attention* (perhatian), *Relevance* (relevan), *Confidence* (percaya diri), *Satisfaction* (kepuasan). Sugiyono (2014:117) mengemukakan bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Dalam penelitian ini yang menjadi populasinya adalah seluruh siswa kelas VII di SMP Negeri 18 Palembang tahun ajaran 2016/2017, yang terdiri dari 10 kelas dengan jumlah 369 siswa. Pengambilan sampel yaitu 74 siswa yang terdiri dari dua kelas. Adapun teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel ini adalah dengan menggunakan *sampling purposive* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2014:124). Dalam hal ini pengambilan sampel

didasarkan pada kelas dengan motivasi belajar siswa rendah. Berdasarkan langkah penarikan sampel tersebut kelas yang terpilih sebagai sampel dalam penelitian ini adalah kelas VII.8 dengan motivasi belajar siswa 40% yang berjumlah 37 siswa sebagai kelas eksperimen dan VII.10 dengan motivasi belajar 38% yang berjumlah 37 siswa sebagai kelas kontrol.

Tabel 2.1 Jumlah Sampel

No	Kelas	Jumlah siswa	Keterangan	Bentuk perlakuan
1	VII.8	37 Siswa	Kelas eksperimen	Penggunaan media animasi
2	VII.10	37 siswa	Kelas kontrol	Penggunaan media gambar
	Jumlah	74 Siswa		

Sumber : Dokumentasi di SMP Negeri 18 Palembang tahun ajaran 2016/2017

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Bentuk desain eksperimen yaitu *quasi eksperimental design* yang menggunakan *nonequivalent control grup design*.

Penelitian menggunakan teknik pengumpulan data yaitu teknik dokumentasi, dan observasi. Teknik dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data secara umum mengenai jumlah siswa, jumlah guru, dan keadaan gedung sekolah SMP Negeri 18 Palembang. Observasi yang dilakukan untuk melihat perilaku siswa yang sedang belajar dengan menggunakan media animasi. Observasi secara langsung yang dilakukan untuk melihat motivasi belajar siswa bagaimana semangat belajar siswa pada saat proses pembelajaran apakah senang atau tidak senang, aktif atau tidak aktif dalam belajar. Uji persyaratan instrumen yaitu validitas dan reliabilitas, uji persyaratan analisis data yaitu uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis; uji t-test.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan observer untuk mengobservasi motivasi belajar siswa didapatkan hasil rekapitulasi nilai

rata-rata tingkat motivasi belajar siswa pada kelas VII.8 sebagai kelas eksperimen, dalam penelitian ini nilai rata-rata tingkat motivasi belajar siswa pada pertemuan pertama sebesar 60% dengan kategori cukup baik. Pada pertemuan kedua nilai rata-rata tingkat motivasi belajar siswa sebesar 63% dengan kategori baik. Selanjutnya pada pertemuan ketiga nilai rata-rata tingkat motivasi belajar siswa sebesar 66% dengan kategori baik. Pertemuan keempat nilai rata-rata tingkat motivasi belajar siswa 76% dengan kategori baik. Pertemuan kelima nilai rata-rata tingkat motivasi belajar sebesar 78% dengan kategori baik. Pertemuan keenam nilai rata-rata tingkat motivasi belajar sebesar 80% dengan kategori baik. Total secara keseluruhan nilai rata-rata kelas eksperimen dari pertemuan pertama sampai pertemuan keenam sebesar 70% dengan kategori baik.

Berdasarkan data yang diperoleh, kategori tingkat motivasi sangat baik sebanyak lima siswa, kategori baik sebanyak 32 siswa, kategori cukup baik sebanyak nol siswa, kategori kurang sebanyak nol siswa, dan kategori sangat kurang sebanyak nol siswa. Dengan demikian, kategori tingkat motivasi belajar paling banyak muncul yaitu kategori baik berjumlah 32 siswa, maka pada kelas VII.8 sebagai kelas eksperimen dapat dikatakan tingkat motivasi belajar siswa baik.

Selanjutnya berdasarkan rekapitulasi rata-rata persentase keseluruhan observasi pada kelas kontrol selama enam kali observasi dengan jumlah 37 siswa. Pada pertemuan pertama nilai rata-rata tingkat motivasi belajar siswa sebesar 42% dengan kategori cukup baik. Pada pertemuan kedua nilai rata-rata tingkat motivasi belajar siswa sebesar 46% dengan kategori cukup baik. Pada pertemuan ketiga nilai rata-rata tingkat motivasi belajar siswa sebesar 51% dengan kategori cukup baik. Pada pertemuan keempat nilai rata-rata tingkat motivasi belajar siswa sebesar 47% dengan kategori cukup baik. Pertemuan kelima nilai rata-rata tingkat motivasi belajar siswa sebesar 62% dengan kategori baik dan pada pertemuan keenam nilai rata-rata tingkat motivasi belajar siswa sebesar 55% dengan kategori cukup baik sehingga total keseluruhan dari pertemuan pertama sampai keenam didapatkan nilai rata-rata tingkat motivasi belajar siswa sebesar 50% dengan kategori cukup baik.

Berdasarkan data yang diperoleh, kategori tingkat motivasi sangat baik sebanyak nol siswa, kategori baik sebanyak tiga siswa, kategori cukup baik sebanyak 34 siswa, kategori kurang sebanyak nol siswa dan kategori sangat kurang sebanyak nol siswa. Dengan demikian, dari 37 siswa pada kelas kontrol tingkat motivasi belajar siswa paling banyak muncul dengan kategori cukup baik sebanyak 34 orang maka dapat disimpulkan bahwa pada kelas VII.10 sebagai kelas kontrol tingkat motivasi belajar siswa cukup baik. Adapun total keseluruhan nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 70% dengan kategori baik, sedangkan total nilai rata-rata pada kelas kontrol sebesar 50% dengan kategori cukup baik. Dengan demikian, motivasi belajar siswa dengan menggunakan media animasi lebih tinggi dibandingkan motivasi belajar siswa yang tidak menggunakan media animasi.

Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Observasi motivasi belajar siswa yang berjumlah 16 item semuanya bernilai valid artinya instrumen sudah dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur. Hasil uji validitas lembar observasi pada kolom *Corrected Item-Total Correlation* untuk menentukan apakah suatu butir item observasi valid atau tidak valid, maka harus dibandingkan antara *Corrected Item-Total Correlation* dengan $\alpha = .05$. Jika nilai *corrected item-total correlations* $> .05$ maka item dapat dinyatakan valid. Didapat nilai *corrected item-total correlations* dari nomor item 1-16 yaitu .630 s.d .704 lebih besar dari .05 artinya 16 butir item dinyatakan valid (terlampir).

Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.654	16

Sumber : Data primer diolah, Tahun 2016

Uji Persyaratan Analisis Data

Sebelum melakukan uji beda dengan uji-t maka syarat yang harus dipenuhi oleh data tersebut adalah data yang ada berdistribusi normal dan homogen. Uji

normalitas dan homogenitas dilakukan menggunakan bantuan SPSS. Hasil uji normalitas dan homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Hasil Uji Normalitas Data

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	,137	37	,176	,923	37	,174
Kontrol	,162	37	,065	,937	37	,169

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Data primer diolah, Tahun 2016

Berdasarkan hasil pengolahan data uji normalitas di atas karena pada kelas eksperimen signifikansi $.176 > .05$ artinya data berdistribusi normal. Pada kelas kontrol signifikan $.065 > .05$ artinya data berdistribusi normal.

Hasil Uji Homogenitas Data

Test of Homogeneity of Variances			
eksperimen dan kontrol			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,725	1	72	,874

Sumber : Data primer diolah, Tahun 2016

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi $.874 > .05$ maka dapat disimpulkan bahwa varian kelompok data sama atau homogenitas.

Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas dinyatakan bahwa data yang ada berdistribusi normal dan homogen. Sehingga dapat dilakukan uji hipotesis melalui uji-t dengan jenis uji *independent sampel t-test* dengan menggunakan program SPSS, adapun hasilnya sebagai berikut :

Hasil Uji Hipotesis

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Eksperimen	1	37	70,44	5,739	,943
dan kontrol	2	37	50,47	6,648	1,093

Independent Samples Test									
Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	,725	,874	14,09	72	,000	20,351	1,444	17,473	23,23
Equal variances not assumed			14,09	70,49	,000	20,351	1,444	17,472	23,23

Sumber: Data primer diolah, Tahun 2016

Berdasarkan hasil uji statistik *independent sample t-test* pada pengujian hipotesis uji beda dua rata-rata dari dua kelompok data yaitu kelompok eksperimen dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 70,44, sedangkan pada kelas kontrol dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 50,47 maka diperoleh hasil nilai rata-rata pada kelas eksperimen 70,44 lebih tinggi daripada nilai rata-rata kelas kontrol 50,47. Dengan demikian, tingkat motivasi belajar siswa pada kelas

eksperimen lebih tinggi dibandingkan tingkat motivasi belajar siswa pada kelas kontrol.

Hasil pengujian *levene's test* untuk kesamaan ragam, diperoleh nilai *Sig* sebesar .874 (*Sig* > .05) sehingga dapat disimpulkan varian kelompok data sama atau homogen artinya jika varian sama maka menggunakan uji t pada baris pertama (*equal variances assumed*), diperoleh nilai *Sig* sebesar .000. Kriteria pengujian sebagai berikut: Jika signifikansi > .05 maka H_0 diterima, Jika signifikansi < .05 maka H_0 ditolak.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas VII di SMP Negeri 18 Palembang.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas VII di SMP Negeri 18 Palembang.

Signifikansi yang didapat sebesar $.000 < .05$ maka H_0 ditolak. Dengan demikian H_a diterima artinya terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas VII di SMP Negeri 18 Palembang.

PEMBAHASAN

Berdasarkan deskripsi hasil observasi tingkat motivasi belajar siswa yang didapat oleh peneliti saat proses pembelajaran pada kelas VII.8 sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media animasi dan kelas VII.10 sebagai kelas kontrol dengan menggunakan media gambar, diperoleh hasil observasi dari pertemuan pertama sampai pertemuan keenam dengan total keseluruhan nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 70% dengan kategori baik, sedangkan total nilai rata-rata pada kelas kontrol sebesar 50% dengan kategori cukup baik.

Motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media animasi lebih tinggi daripada motivasi belajar siswa pada kelas kontrol yang menggunakan media gambar, hal ini dikarenakan penggunaan media animasi

dapat menarik perhatian siswa sebab tampilan gambar dan teks yang bergerak menjadikan pembelajaran yang menarik apalagi disertai dengan suara, sehingga media animasi tidak hanya sekedar menggunakan panca indra penglihatan saja tapi juga pendengaran, artinya siswa tidak hanya sekedar melihat tetapi juga mendengar animasi yang ditampilkan pada saat proses pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Darmawan (2012:44) bahwa “fungsi animasi terutama untuk menjelaskan pesan yang membutuhkan unsur gerak (*movie*), membuat tampilan lebih hidup dan menarik perhatian”. Hal ini terlihat pada saat observasi dari pertemuan pertama sampai pertemuan keenam saat proses pembelajaran berlangsung siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru, siswa mendengarkan cerita animasi tentang materi pembelajaran sesuai pada setiap pertemuan, kemudian siswa menceritakan kembali maksud dari animasi yang ditampilkan serta menyampaikan pendapat atau argumentasi dari masing-masing siswa mengenai materi yang disampaikan melalui media animasi. Setelah siswa menyampaikan pendapat, siswa yang lainnya bisa berkomentar atau menambahkan pendapat dari materi yang disampaikan. Hal ini terlihat saat proses pembelajaran siswa bersemangat untuk belajar PPKn dengan menggunakan media animasi yang membuat belajar siswa tidak bosan serta lebih memahami materi yang disampaikan, apalagi siswa antusias sekali saat menjawab pertanyaan dari guru, disini terlihat bahwa siswa senang dengan pembelajaran yang menggunakan media animasi. Berbeda halnya dengan media gambar yang digunakan pada kelas kontrol, motivasi belajar siswa lebih rendah dari motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media animasi karena media gambar hanya sekedar menggunakan panca indra penglihatan artinya gambar hanya bisa dilihat serta menunjukkan objek gambar dalam posisi diam sehingga siswa terkadang sulit untuk mendeskripsikan dari gambar yang ditampilkan. Sebagaimana menurut Sanjaya (2012:167) bahwa “gambar merupakan media visual yang hanya mengendalikan indra penglihatan, oleh sebab itu media ini tidak memberikan media yang mendalam tentang sesuatu hal”. Media gambar tidak akan jelas jika tidak diberi penjelasan yang detail, baik dari segi waktu ataupun kualitas misalnya pada saat pertemuan pertama dengan materi sidang BPUPKI media yang

digunakan yaitu gambar sidang BPUPKI, maka dari gambar tersebut siswa tidak tahu peristiwa tersebut terjadi, hari apa, tanggal berapa ataupun jumlah anggota BPUPKI karena tidak tertulis disitu. Kemudian gambar biasanya hanya menampilkan suasana perwakilan dari seluruh kejadian yang terjadi, selain itu gambar biasanya dimaknai oleh siswa dengan berbeda-beda sehingga menimbulkan pemahaman yang berbeda pula antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya.

Berdasarkan penjelasan di atas juga membuktikan teori yang dikemukakan oleh Sanjaya (2012:232) bahwa kelebihan dalam penggunaan animasi, yaitu “menggunakan animasi yang sesuai sehingga dapat menambah motivasi belajar siswa”. Motivasi merupakan faktor kunci utama agar tercapai dalam keberhasilan proses pembelajaran siswa yang didukung oleh adanya sarana pembelajaran yaitu media animasi yang digunakan oleh guru mampu merangsang dan menumbuhkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut didukung pula oleh hasil uji t jenis *independent sampel t-test* menggunakan program SPSS untuk melihat apakah hipotesis H_0 ditolak atau diterima maka menggunakan uji t pada baris pertama (*equal variances assumed*), diperoleh nilai *Sig* sebesar .000 artinya Signifikansi yang didapat sebesar $.000 < .05$ maka H_0 ditolak dengan demikian H_a diterima artinya terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas VII di SMP Negeri 18 Palembang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas VII di SMP Negeri 18 Palembang. Hal tersebut terbukti dari hasil analisis statistik dengan uji *independent sample t-test*, diperoleh nilai *Sig* sebesar .000 artinya Signifikansi $.000 < .05$. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan “terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan

media animasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas VII di SMP Negeri 18 Palembang” dapat terbukti atau dengan kata lain H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan hasil uji statistik *independent t-test* pada pengujian hipotesis uji beda dua rata-rata dari dua kelompok data yaitu kelompok eksperimen dan kelas kontrol maka diperoleh hasil nilai rata-rata observasi motivasi belajar siswa kelas eksperimen 70% lebih tinggi daripada nilai rata-rata observasi motivasi belajar siswa kelas kontrol 50%. Dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa yang menggunakan media animasi lebih tinggi dibandingkan dengan motivasi belajar siswa yang tidak menggunakan media animasi

DAFTAR PUSTAKA

- Aryani, N dan Haryanto, D., (2010). *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Binanto, I., (2010). *Multimedia Digital Dasar Teori*. Yogyakarta: Andi.
- Daryanto, (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Darmawan, D., (2012). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Rosda.
- Kyriacou, C., (2012). *Effective Teaching Theory And Practice*. Bandung: Nusa Media.
- Keller, John., (2000). *How To Integrate Learner Motivation Planning Into Lesson Planning: the ARCS model approach*: USA: integrating motivation.
- Munir, (2012). *Multimedia*. Bandung: Alfabeta.
- Sanaky, H., HA, (2011). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sanjaya,W., (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman, (2008). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono, (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Sukiyasa, Kadek., (2013). *Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif*. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpu/article/view/1588>. Diakses pada 1 januari 2016.
- Susilana, R., dan Riyana, C., (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Kencana Prima.
- Sutopo, A., H., (2012). *Teknologi Informasi Dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Umbara, C., (2011). *Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas Dan Peraturan Pemerintah R.I Tahun 2010 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Serta Wajib Belajar*. Bandung: Citra Umbara.
- Wena, Made., (2013). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jawa Timur: Bumi Aksara.