

PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS ANIMASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 6 PALEMBANG

Wahyu Romadhona, Yulia Djahir, Ikbal Barlian

Universitas Sriwijaya

Abstract: The formulation of problem in this research is "Is there any influence of animated audio-visual media toward student's learning motivation on economic subjects of class X odd semester at SMA Negeri 6 Palembang year lesson 2012/2013", The research is experimental type True Experimental design with Posttest-Only Control Design with three treatments. In this study the population is all the students of class X SMA 6 Palembang that terdiri of 7 classes of academic year 2012/2013 with the number of students 224 students. The sample in this study was taken using simple random sampling technique and got two classes that is X₃ As the experiment class which amounted to 32 students and class X₂ as control class which amounted to 32 students. Data collection techniques were obtained using angkeet technique and observation. The statistic used to analyze data is using t-test with significant level ($\alpha = 0,05$). Based on animation analysis to student's learning motivation, where result of t-test show that $t_{\text{value}} (\text{count}) = 11,2 > t_{\text{table}} = 1,996$ so that this research H_a accepted and H_o rejected that there is influence of audio-visual audio-based media to motivation student learning.

Keywords: Audio Visual Media Based Animation, Student Motivation.

Abstrak: Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah terdapat pengaruh media audio visual berbasis animasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X semester ganjil di SMA Negeri 6 Palembang tahun pelajaran 2012/2013", Penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian eksperimental bentuk True Experimental design dengan Posttest-Only Control Design dengan perlakuan sebanyak tiga kali pertemuan. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah semua peserta didik kelas X SMA Negeri 6 Palembang yang terdiri dari 7 kelas tahun ajaran 2012/2013 dengan jumlah siswa 224 siswa. Sampel dalam penelitian ini diambil menggunakan teknik simple Random Sampling dan didapatkan dua kelas yaitu X₃ Sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 32 siswa dan kelas X₂ sebagai kelas kontrol yang berjumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data diperoleh menggunakan teknik angkeet dan observasi. Statistik yang digunakan untuk menganalisis data yaitu menggunakan uji-t dengan tingkat signifikan ($\alpha = 0,05$). Berdasarkan analisis animasi terhadap motivasi belajar siswa, dimana hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai $t_{\text{hitung}} = 11,2 > t_{\text{tabel}} = 1,996$ sehingga pada penelitian ini H_a diterima dan H_o ditolak yaitu terdapat pengaruh media audio visual berbasis animasi terhadap motivasi belajar siswa.

Kata kunci:Media Audio Visual Berbasis Animasi, Motivasi Belajar Siswa.

PENDAHULUAN

Proses belajar merupakan hal yang kompleks. Siswalah yang menentukan terjadi atau tidaknya proses belajar. Untuk proses belajar, siswa menghadapi masalah-masalah secara intern. Jika siswa tidak dapat mengatasi masalahnya, maka ia tidak belajar dengan

baik. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009:238-247) ada 11 faktor intern yang dialami dan dihayati oleh siswa yang berpengaruh pada proses belajar, yaitu sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, mengolah bahan belajar, menyimpan perolehan hasil belajar, menggali

hasil belajar yang tersimpan, kemampuan berprestasi atau untuk hasil belajar, rasa percaya diri siswa, intelegensi dan keberhasilan belajar, kebiasaan belajar, dan cita-cita siswa. Untuk mengatasi hambatan seperti yang diuraikan diatas maka guru dituntut untuk aktif dan kreatif buan hanya pada saat merangsang tetapi juga mampu menerapkannya dalam proses pembelajaran sehingga membangkitkan motivasi belajar siswa yang berupa hasrat atau keinginan untuk belajar, perhatian, ketekunan dalam belajar, kreativitas, memiliki harapan dan cita-cita masa depan, lebih senang bekerja mandiri, disiplin, serta dapat mempertahankan pendapatnya. Menurut Kristina (2010:1) untuk meningkatkan mutu pendidikan diperlukan suatu cara yang efektif bagi siswa dengan harapan dapat meningkatkan motivasi belajar dalam diri siswa yang berupa kemauan untuk belajar, ketekunan dalam belajar, kreativitas, lebih senang bekerja mandiri, disiplin, serta dapat mempertahankan pendapatnya. Untuk itu, pada proses pembelajaran diperlukan sistem pengajaran yang baik sehingga guru dapat menyampaika materi ajar dengan baik dan dapat diserap dengan baik pula oleh siswa tanpa harus membebani siswa dengan rasa bosan dan jenuh sehingga menimbulkan bentuk pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Selain itu, perhatian yang bercabang , verbalisme (dimana pendidik menerangkan materi pelajaran yang hanya melalui kata-kata atau secara lisan), dan sikap pasif anak didik karena salah dalam memilih strategi dan metode pembelajaran merupakan faktor penghambat dalam proses belajar mengajar yang juga harus diatasi.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “apakah terdapat pengaruh media audio visual berbasis animasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran eknomi

kelas X semester ganjil di SMA Negeri 6 Palembang tahun pelajaran 2012/2013?”

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media audio visual berbasis animasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X semester ganjil di SMA Negeri 6 Palembang tahun pelajaran 2012/2013. Adapun manfaat yang ingin dicapai dari penelitian yang dilakukan ini adalah: (1) Secara teoritis, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan proses pembelajaran, (2) Secara praktis :

- a. Bagi siswa, dengan meggunakan media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehinga apat memperoleh hasil yang baik.
- b. Bagi guru, memberikan masukan brtapa pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi sekolah, memberikan masukan kepada kepala sekolah/pemerintah agar penyediaan media pembelajaran itu dioptimalkan lagi.
- d. Bagi peneliti, menambah wawasan dan sebagai masukan jika kelak menjadi seorang pengajar dapat dierpkan dalam proses pembelajaran serta dapat menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswa.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Media Pendidikan

Kata media beraxal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Sadiman, 2010:6).

Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) dalam Sadiman (2010:7) media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Menurut Hamdani (2011:260) media pendidikan adalah alat atau perantara yang dikemukakan guru dalam menyampaikan

materi pelajaran kepada siswa agar mudah dipahami dan ditangkap maknanya sehingga dapat meningkatkan, baik motivasi maupun hasil belajar siswa pada khususnya Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, di dengar dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

2. Media Audio Visual Berbasis Animasi

Menurut Djamarah (2005:212) media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Media audio visual merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar. Jenis media visual ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis media (suara dan gambar). Media ini dibagi lagi menjadi 2 yaitu:

- a. Audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slide, film rangkai suara, dan cetak suara.
- b. Audio visual suara, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video-cassette.

Sedangkan menurut Sanjaya (2009:170) media audio visual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Media audio visual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Menurut Levie dan Lrvie dalam Hamdani (2011: 73-74) mengemukakan bahwa pengajaran menggunakan stimulus audio visual memuahkan hasil yang lebih

baik untuk tugas-tugas, seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan-hubungkan fakta dan konsep

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah kombinasi dari jenis media yang mengandung unsur suara dan unsur gambar yang dapat dilihat dan dengar.

3. Animasi

Pada dasarnya film atau video animasi berupa rangkaian gambar secara inbetwain lalu diproyeksikan pada layar menjadi gerakan, gerakan inilah yang kita sebut animasi. Menurut Puspitosari (2010:4) animasi merupakan penggerakan gambar-gambar yang mengikuti suatu alur atau aturan-aturan tertentu.

Animasi tidak hanya untuk film kartun saja, dapat juga kita gunakan untuk media pendidikan, informasi, dan media pengetahuan lainnya yang tidak dapat dijangkau dengan life melalui kamera foto atau video, misalnya mm buat film proses terjadinya tsunami atau proses terjadinya gerhana matahari, ini akan sulit ditempuh dengan pengambilan gambar langsung melalui kamera. Menurut MADCOMS (2011:186) animasi adalah suatu gerakan yang dihasilkan oleh proses Manipulasi visual. Media animasi mampu menunjukkan suatu proses abstrak sehingga siswa dapat melihat pengaruh perubahan suatu variabel terhadap proses tersebut. Media animasi menyediakan suatu tiruan yang apabila dilakukan padaperalatan yang sesungguhnya terlalu mahal atau berbahaya. Menurut Hamdani (2011:73) media animasi merupakan peralatan elektronik digital yang dapat memproses suatu masukan untuk menghasilkan suatu keluaran yang bekerja secara digital.

Menurut Gerlach dan Ely dalam Hamdani (2011:74) mengemukakan tiga ciri media pendidikan yang merupakan petunjuk penggunaan media animasi yaitu sebagai berikut :

- 1) Ciri fiksatif (fixative property)

Media animasi mampu menyimpan, merekam, melestarikan segala objek pengajaran.

2) Ciri manipulatif (manipulative property)

Transformasi suatu objek dimungkinkan karena media animasi memiliki ciri manipulatif. Aksi suatu gerakan dapat digambarkan dengan jelas dengan kemampuan manipulatif dari media animasi. Gerakan suatu bangun geometri dapat diperlambat dan diputar ulang sehingga dapat diamati dengan jelas oleh siswa

3) Ciri distributif (distributive property)

Ciri distributif dari media animasi memungkinkan suatu objek ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus dan pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Animasi yang telah direkam dapat digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat. Konsistensi informasi yang telah direkam, akan menjamin sama atau hampir sama dengan aslinya.

Jadi, media audio visual berbasis animasi itu merupakan suatu media yang berupa gambar-gambar yang diproyeksikan melalui proses manipulasi Visual sehingga seolah-olah hidup kemudian diberikan unsur suara pada media tersebut agar kelihatan seperti keadaan yang sebenarnya.

Langkah-langkah dalam pembuatan media audio visual berbasis animasi :

1) Ide cerita

Dalam pembuatan media audiovisual berbasis animasi ini, yang menjadi ide cerita yaitu materi kebutuhan dan masalah pokok ekonomi.

2) Story Board

Alur cerita dalam pembuatan media audio visual berbasis animasi yaitu dalam bentuk cerita/dialog.

3) Desain Properti

Penelitian menggunakan software Adobe Flash Profesional CS 3 untuk membuat karakter/tokoh dalam cerita dan animasi/menggerakkan karakter dalam cerita dan software Nuendo untuk recording suara (sound)

4) Animasi

Karakter yang telah dibuat kemudian digerakkan dengan menggunakan software Adobe Flash Profesional CS 3.

5) Input Sound/ Audio

Setelah karakter telah selesai digerakkan maka tinggal menginput sound/audio yang telah menginput sound/audio yang telah diekam menggunakan software Nuendo berdasarkan dialog yang telah dibuat pada alur cerita.

6) Produksi

Setelah animasi dan input sound telah digabungkan, maka media siap digunakan dalam penelitian.

4. Motivasi Belajar

Istilah motivasi berasal dari bahasa latin *movere* yang bermakna bergerak, istilah bermakna mendorong, mengarahkan tingkah laku manusia. Menurut Iskandar (2009:181) motivasi belajar adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman. Menurut Mc.Donald dalam Sardiman (2011:73) motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "feeling" dan di dahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.

Dari pengetahuan yang dikemukakan oleh Mc. Donald ini mengandung tiga elemen penting dalam motivasi yaitu:

- a. Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia.
- b. Motivasi ditandai dengan munculnya, rasa “feeling”, afeksi seseorang.
- c. Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan

5. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi Belajar dapat dilihat dengan indikator-indikator sebagai berikut:

- a. Besarnya keinginan siswa untuk belajar
- b. Menyukai proses belajar dengan menggunakan media pembelajaran
- c. Mempunyai semangat untuk belajar
- d. Mempersiapkan diri untuk pelajaran
- e. Memiliki buku penunjang
- f. Langsung membuka buku pelajaran saat masuk kelas
- g. Mencatat point-point penting mengenai materi pelajaran
 - a. Kreativitas
 - 1). Merangkum/ meringkas materi pembelajaran
 - 2). Tidak berbicara di kelas
 - 3). Bekerja sama dengan teman dalam memahami materi
 - 4). Mengikuti kompetensi atau lomba khusus pelajaran ekonomi
 - 5). Ikut bimbingan belajar di luar sekolah
 - 6). Melakukan Tanya jawab dengan teman sebelum ulangan dimulai
 - b. Kemandirian siswa
 - 1). Mengerjakan tugas secara mandiri
 - 2). Mengerjakan ulangan secara mandiri
 - 3). Memberikan pendapat
 - 4). Bertanya mengenai materi pelajaran
 - 5). Tidak menolak ketika diberi tugas atau mengerjakan soal
 - 6). Mengulang materi pelajaran

c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan

- 1). Tertarik dengan media pembelajaran yang digunakan
- 2). Memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi pelajaran

- 1). Lebih mudah memahami materi ekonomi dengan menggunakan media pembelajaran
- 2). Semakin penasaran/ingin tahu mengenai pelajaran ekonomi terlebih lagi pengaplikasiannya di luar sekolah
- 3). Ingin menjadi orang yang sukses kelak karena terinspirasi dari media pembelajaran yang digunakan
- 4). Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- 5). Semakin termotivasi dalam belajar dengan media pembelajaran yang digunakan

6. Hipotesis Penelitian

Yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah: Terdapat pengaruh media audio visual berbasis animasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X semester ganjil di SMA Negeri 6 Palembang tahun pelajaran 2012/2013.

METODOLOGI PENELITIAN

Adapun yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah: Media audio visual berbasis animasi (X) dan Motivasi siswa (Y)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X semester ganjil di SMA Negeri 6 Palembang tahun pelajaran 2012/2013 yang berjumlah 224 peserta didik. Pengambilan sampel menggunakan teknik simple random sampling, dimana pengambilan anggota sample dilakukan secara acak dengan menggunakan gulungan kertas yang ditulis nama setiap kelas lalu diacak/dikoncang sehingga yang menjadi sample dalam penelitian ini adalah kelas X₅ dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas X₇

Dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang sebagai kelas kontrol.

Teknik Pengumpulan Data menggunakan angket dan observasi. Teknik Angket digunakan untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah menggunakan media audio visual berbasis animasi dengan indikator motivasi belajar meliputi : besarnya keinginan siswa untuk belajar , kreativitas, kemandirian siswa dan adanya harapan dan cita-cita masa depan. Media ini kemudian di ukur dengan Skala Likert dalam bentuk Checklis. Teknik observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas belajar siswa pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

Sebelum angket digunakan sebagai alat penguupul data, terlebih dahulu angket diuji coba dengan dianalisis validitas dan reliabilitas datanya dengan menggunakan rumus korelasi product moment untuk menghitung validitas dan metode belah dua dengan pembelahan ganjil-genap untuk menghitung reliabilitas instrument data angket. Kemudian data yang diperoleh dari hasil jawaban data angket akan diprosentasekan dengan menggunakan rumus presntse

Untuk menganalisis data observasi, maka lankah-langkahnya adalah : a. menghitung skor masing-masing indikator, b. menghitung skor yang diperoleh siswa dari hasil observasi, c. Kemudian data dikelompokkan dalam kategori keaktifan.

Uji Hipotesis dilakukan untuk membuktikan ada tidaknya pengaruh media audio visual berbasis animasi terhadap motivasi belajar siswa. Sebelum uji hipotesis terlebih dulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas data. Apabila data setiap data yang akan dianalisis berdistribusi normal, maka peneliti akan menggnkan statistik parametris yaitu teknik ‘korelasi product momen’.

INTERPRETASI KORELASI

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat rendah (tidak berkorelasi)
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat Kuat

(Sugiono,2010:257)

Untuk menyatakan besar kecilnya sumbangan variabel X terhadap Y dapat ditentukan dengan rumus koefisien determinan. Selanjutnya, untuk menguji signifikansi koefisien korelasi digunakan rumus uji t_{hitung} Apabila $t_{tabel} (\alpha)(dk)$ tidak terdapat dalam tabel distribusi t maka data dicari dengan rumus inter[olasi.

Dengan ketentuan bila ternyata harga t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dan sebaliknya bila harga t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} , maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang berjudul pengaruh media audio visual berbasis animasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 6 Palembang ini menggunakan alat pengumpul data berupa angket. Angket bertujuan untuk memperoleh data mengenai motivasi belajar siswa setelah menggunakan media audio visual berbasis animasi pada kompetensi dasar mengidentifikasi kebutuhan manusia yang tidak terbatas , dan mengidentifikasi masalah pokok ekonomi, yaitu tentang apa, bagaimana, dan untuk siapa barang

diproduksi pada kelas eksperimen yaitu kelas X_5 yang dilakukan sebanyak 3 kali penerapan dan pada kelas kontrol yaitu kelas X_7 menggunakan media charta sebagai media pembanding dengan proses pembelajaran dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan yaitu 6 kali pertemuan 3 kali pertemuan pada kelas eksperimen yaitu kelas X_5 dan 3 kali pertemuan juga pada kelas kontrol.

Penerapan media audio visual berbasis animasi merupakan salah satu cara efektif yang dapat dilakukan oleh guru dalam menarik perhatian siswa untuk belajar serta dapat menumbuhkan motivasi dalam diri siswa, tetapi dalam penerapannya masih PC/komputer ke LCD, layar LCD sehingga memakan waktu yang cukup lama untuk mengecek masalah ini.

Berdasarkan hasil angket yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dimana dari 32 siswa didapat hasil 81,62% siswa memiliki motivasi belajar pada saat menggunakan media audio visual berbasis animasi untuk kelas eksperimen yang terletak pada interval 76%-85% dengan kategori tinggi dan 71,92% untuk kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan terletak pada interval 66%-75% dengan kategori cukup tinggi. Selisih antara keduanya yaitu 9,7% jadi, dapat disimpulkan media audiovisual berbasis animasi mempengaruhi tingkat belajar siswa.

Berdasarkan hasil uji normalitas data pada kelas eksperimen $dk=5$ dengan taraf kesalahan 5%, maka harga $(X^2)_{tabel}=11,07$, diperoleh $(X^2)_{hitung}=9,56$. Syarat normalitas data $(X^2)_{hitung}$ lebih kecil dari $(X^2)_{tabel}$, karena $(9,56 < 11,07)$, maka data tersebut berdistribusi normal. Pada kelas kontrol $dk=5$ dengan taraf kesalahan =5% maka harga $(X^2)_{tabel}$ diperoleh =11,07, diperoleh $(X^2)_{hitung}=9,58$. Syarat normalitas data $(X^2)_{hitung}$ lebih

kecil dari $(X^2)_{tabel}$, karena $(9,56 < 11,07)$ maka data tersebut terdistribusi normal.

Syarat homogenitas adalah apabila $(X^2)_{hitung} < (X^2)_{tabel}$, berdasarkan hasil uji homogen dengan taraf nyata $(\alpha) 0,005$ diperoleh $(X^2)_{hitung}=3,569$ dan $(X^2)_{tabel}=3,841$, maka dapat ditulis $3,569 < 3,841$ karena $(X^2)_{hitung} < (X^2)_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa kedua sampel berasal dari populasi yang sama (homogen).

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas data, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis yaitu uji-t dengan taraf signifikan 5% maka diperoleh $t_{hitung}=11,2$, sedangkan harga $t_{tabel}=1,996$. Syarat, jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka tolak H_0 artinya signifikan dan sebaliknya jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka terima H_0 artinya tidak signifikan. Karena dari hasil pengujian diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $11,2 > 1,996$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan. Dengan kata lain, terdapat pengaruh yang signifikan antara media audio visual berbasis animasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonpmi di SMA Negeri 6 Palembang.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang dilaksanakan di SMA Negeri 6 Palembang pada kelas eksperimen (X_5) dan kelas kontrol (X_7), terdapat pengaruh yang signifikan antara media audio visual berbasis animasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 6 Palembang. Pada saat penerapannya peneliti mengalami kendala yaitu layar monitor komputer tidak bisa tampil pada layar LCD sehingga mengurangi waktu normal pembelajaran di kelas.

Dengan diketahuinya motivasi belajar siswa setelah penerapan media audio visual berbasis animasi diharapkan dapat menjadi

masukannya bagi para guru untuk lebih memaksimalkan lagi penggunaan media multimedia khususnya media audio visual berbasis animasi. Semoga pada penelitian berikutnya, peneliti terlebih dahulu mempersiapkan peralatan yang ada sebelum proses pembelajaran dimulai dengan mengecek apakah layar monitor komputer sudah bisa tampil pada layar monitor komputer sudah bisa tampil pada layar LCD atau tidak sehingga tidak mengurangi waktu normal dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. Produser Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2005. Gury dan Pembelajaran. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Hamdani.2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: CV.Pustaka Setia.
- Iskandar. 2009. Psikologi Pendidikan (Sebuah Orientasi Baru). Ciputat: Gaung Persada(GP) Press
- Kristina, Heni.2010.Pengaruh Penerapan Program Macromedia Flash Sebagai Media Pendidikan Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 3 Palembang. Skripsi Indralaya. FKIP Universitas Sriwijaya.
- Madcoms.2011.Adobe Premiere Pro CS 5.5 Untuk Pemula. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Puspitosari, Heni A. 2010 Membuat Presentasi Multimedia Tingkat Lanjut. Yogyakarta: PT. Skripta Media Creative.
- Riduwan. 2010. Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief, dkk. 2010. Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Pustekom Dikbud dan PT.Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2009. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sadirman. 2012. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.