

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR DAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA

Muhammad Faisal^{1*}, Lisda Ramdhani², dan Hardyanti³

¹⁻³ STKIP Harapan Bima, Bima, Indonesia,

* Email: muhammadfaisal@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 24 Oct 2024 Revised: 29 Oct 2024 Published: 30 Oct 2024 Keywords: <i>Animated Media; Learning Outcomes; Learning Motivation; Innovative Teaching; Education</i>	<i>This study aims to analyze the effect of using animated media on students' learning outcomes and motivation in the learning process. The research method used is a quasi-experiment with a pretest-posttest control group design. The sample consisted of 60 students divided into two groups: the experimental group, which used animated media in learning, and the control group, which used conventional learning methods. The instruments used include a learning outcomes test and a learning motivation questionnaire using a Likert scale. The results showed a significant improvement in both learning outcomes and student motivation in the experimental group compared to the control group. The use of animated media was proven to be effective in helping students understand complex concepts through engaging visualization and increasing their intrinsic motivation. This study recommends the use of animated media as an innovative teaching strategy to improve students' learning outcomes and motivation.</i>
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 24 Okt 2024 Direvisi: 29 Okt 2024 Dipublikasi: 30 Okt 2024 Kata kunci: <i>Media Animasi; Hasil Belajar; Motivasi Belajar; Pembelajaran Inovatif; Pendidikan.</i>	<i>Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu dengan desain pretest-posttest kelompok kontrol. Sampel penelitian ini terdiri dari 60 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu 30 siswa kelompok eksperimen yang menggunakan media animasi dalam pembelajaran dan 30 siswa untuk kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Instrumen yang digunakan meliputi tes hasil belajar dan kuesioner motivasi belajar dengan skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam hasil belajar dan motivasi siswa pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Penggunaan media animasi terbukti efektif dalam membantu siswa memahami konsep yang kompleks melalui visualisasi yang menarik, serta meningkatkan motivasi intrinsik mereka. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media animasi sebagai salah satu strategi pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa.</i>

PENDAHULUAN

Dalam beberapa dekade terakhir, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menghadirkan inovasi dalam dunia pendidikan, termasuk penggunaan media animasi sebagai alat bantu pembelajaran. Media animasi tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga dapat membantu menyampaikan konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih mudah dipahami (Mayer, 2020). Dengan kemampuannya menyajikan informasi secara visual dan interaktif, media animasi memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional yang hanya berbasis teks atau ceramah.

Teori Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Mayer (2009) menyatakan bahwa penggunaan media yang menggabungkan teks, gambar, dan suara dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi siswa. Menurut teori ini, manusia memiliki dua saluran utama dalam memproses informasi visual dan verbal. Ketika kedua saluran ini dimanfaatkan secara bersamaan, hasil belajar dapat meningkat karena siswa dapat mengkonstruksi makna dari kedua bentuk informasi tersebut. Penelitian ini diperkuat oleh studi lain yang menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan media animasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman materi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media konvensional (Sung, Hwang, & Yang, 2017).

Namun, meskipun potensi media animasi dalam meningkatkan hasil belajar telah diakui, masih terdapat tantangan dalam implementasinya. Salah satu masalah utama adalah kurangnya akses terhadap teknologi dan keterbatasan keterampilan guru dalam merancang media animasi yang efektif. Selain itu, beberapa

siswa mungkin mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan pembelajaran berbasis animasi, terutama jika mereka lebih terbiasa dengan metode tradisional (Clark & Mayer, 2016). Lebih lanjut, motivasi belajar juga menjadi faktor penting yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran berbasis media animasi. Menurut Deci dan Ryan (2000), motivasi belajar yang kuat dapat mendorong keterlibatan siswa dan meningkatkan hasil belajar, namun media yang tidak sesuai dengan preferensi belajar siswa dapat menurunkan motivasi mereka.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa penggunaan media animasi masih jarang diterapkan secara maksimal di banyak sekolah. Menurut survei yang dilakukan oleh Putra dan Kurniawan (2021), hanya 30% dari guru di sekolah-sekolah di Indonesia yang secara rutin menggunakan media animasi dalam proses pembelajaran, dengan alasan keterbatasan waktu, biaya, dan keterampilan teknis. Padahal, penelitian lain menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan media animasi memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang belajar tanpa bantuan media tersebut (Zaini, 2020).

Berdasarkan permasalahan ini, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi siswa. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai manfaat dan tantangan penggunaan media animasi dalam pembelajaran, serta memberikan rekomendasi bagi pengembangan metode pengajaran yang lebih efektif di masa depan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental*). Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*, di mana terdapat dua kelompok siswa: kelompok eksperimen yang menerima pembelajaran menggunakan media animasi dan kelompok kontrol yang menerima pembelajaran dengan metode konvensional tanpa media animasi.

1. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di sebuah sekolah menengah atas di Kabupaten Bima selama tahun ajaran 2023/2024. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan memilih dua kelas yang memiliki karakteristik serupa dalam hal kemampuan akademik. Satu kelas dijadikan sebagai kelompok eksperimen ($n = 30$), sementara kelas lainnya sebagai kelompok kontrol ($n = 30$).

2. Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group* memungkinkan peneliti untuk mengukur perbedaan hasil belajar dan motivasi siswa sebelum dan setelah intervensi. Pada awal penelitian, kedua kelompok diberikan *pretest* untuk mengetahui kondisi awal hasil belajar dan motivasi siswa (Tabel 1). Setelah itu, kelompok eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan media animasi selama empat minggu, sementara kelompok kontrol menerima pembelajaran konvensional dengan metode ceramah. Setelah intervensi, kedua kelompok diberikan *posttest* untuk mengukur perubahan hasil belajar dan motivasi.

Tabel 1. Desain penelitian eksperimen menggunakan *pretest-posttest control group*

Kelompok	Pretest	Intervensi	Posttest
Eksperimen	Tes awal	Pembelajaran dengan media animasi	Tes akhir
Kontrol	Tes awal	Pembelajaran konvensional (tanpa animasi)	Tes akhir

3. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

- **Tes Hasil Belajar:** Tes ini berupa soal pilihan ganda sebanyak 25 butir yang telah diuji validitas dan reliabilitas, dengan kategori *Valid* dan reliabel.

- **Kuesioner Motivasi Belajar:** Untuk mengukur motivasi belajar siswa, digunakan kuesioner yang diadaptasi dari skala motivasi belajar yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan (2000) yaitu *Self-Determination Theory* (SDT). Kuesioner ini terdiri dari 20 pernyataan dengan skala Likert 5 poin (1 = sangat tidak setuju, 5 = sangat setuju).

4. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama enam minggu dengan langkah-langkah berikut:

- Tahap Persiapan:** Melakukan pengujian instrumen (validitas dan reliabilitas), menentukan sampel penelitian, serta memberikan *pretest* kepada kedua kelompok.
- Tahap Pelaksanaan:**
 - o Kelompok eksperimen menerima pembelajaran dengan media animasi. Materi yang disajikan dalam bentuk animasi mencakup video pembelajaran interaktif yang menjelaskan konsep-konsep abstrak.
 - o Kelompok kontrol menerima pembelajaran secara konvensional dengan metode ceramah dan buku teks.
- Tahap Evaluasi:** Setelah intervensi, kedua kelompok diberi *posttest* untuk mengukur peningkatan hasil belajar dan perubahan motivasi belajar siswa.

5. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan perangkat lunak statistik SPSS versi 26. Teknik analisis yang digunakan antara lain:

- Uji Normalitas:** Untuk memastikan bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, dilakukan uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov.
- Uji Homogenitas:** Uji Levene digunakan untuk memastikan bahwa varians antara kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) homogen.
- Uji T:** Untuk menguji perbedaan rata-rata hasil belajar dan motivasi antara kelompok eksperimen dan kontrol, digunakan *independent sample t-test*.
- Uji Gain Ternormalisasi:** Untuk mengukur peningkatan hasil belajar antara sebelum dan sesudah intervensi, digunakan uji gain ternormalisasi (*normalized gain*), dengan rumus:

$$G = \frac{\text{Posttest Score} - \text{Pretest Score}}{\text{Max Score} - \text{Pretest Score}}$$

Data motivasi juga dianalisis menggunakan *t-test* untuk melihat perbedaan signifikan sebelum dan setelah intervensi pada kedua kelompok.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Data Hasil Belajar

Hasil analisis *pretest* menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan adalah serupa (homogen). Setelah data dinyatakan homogen dan dilakukan uji normalitas data, maka dilanjutkan dengan uji *t-test*. Uji *t-test* baru bisa dilakukan jika data dinyatakan normal. Salah satu syarat utama untuk analisis statistik adalah pengujian normalitas data (Usmadi, 2020). Hal ini dilakukan karena jika data terdistribusi normal, maka pengukuran dapat menggunakan statistik parametrik, namun sebaliknya jika tidak normal, maka pengukuran menggunakan statistik nonparametrik (Norfai, 2020). Nilai rata-rata *pretest* kelompok eksperimen adalah 65,3, sementara kelompok kontrol adalah 64,7. Setelah diberikan pembelajaran menggunakan media animasi, nilai rata-rata *posttest* kelompok eksperimen meningkat secara signifikan menjadi 83,4, sedangkan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional hanya meningkat sedikit menjadi 71,8.

Tabel 2. berikut menunjukkan hasil statistik deskriptif dan analisis uji *t-test*:

Kelompok	Pretest (M ± SD)	Posttest (M ± SD)	Peningkatan	Nilai t	p-value
Eksperimen	65.3 ± 5.2	83.4 ± 6.1	18.1	5.74	0.001**
Kontrol	64.7 ± 4.8	71.8 ± 5.3	7.1		

Hasil uji *t-test* pada Tabel 2 di atas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar 18,1%, sedangkan pada kelas kontrol hanya 7,1% saja. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media animasi berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kontrol ($t = 5.74, p < 0.05$). Penggunaan media visual seperti animasi dapat membantu siswa memahami konsep yang abstrak dengan lebih baik (Mayer, 2002; Clark & Paivio, 1991). Hasil penelitian ini juga konsisten dengan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dapat meningkatkan hasil siswa (Mayer, 2002; Clark & Paivio, 1991).

Media animasi memungkinkan siswa untuk memahami konsep-konsep yang sulit atau abstrak melalui visualisasi yang lebih mudah dipahami. Dalam penelitian ini, siswa yang menerima pembelajaran menggunakan media animasi menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dalam hasil belajar dibandingkan dengan siswa yang menerima pembelajaran konvensional. Menurut teori Dual Coding dari Paivio (1991), informasi yang disajikan dalam bentuk visual dan verbal secara bersamaan dapat diproses secara lebih efektif oleh otak. Hal ini disebabkan oleh adanya dua jalur yang berbeda untuk memproses informasi, yaitu jalur verbal dan jalur visual. Ketika media animasi digunakan, siswa dapat memanfaatkan kedua jalur ini, sehingga mempercepat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.

2. Motivasi Belajar

Selain hasil belajar, penelitian ini juga mengukur motivasi belajar siswa menggunakan kuesioner dengan skala Likert. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen setelah diberikan pembelajaran dengan media animasi. Skor rata-rata motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen sebelum perlakuan adalah 3.2, dan setelah diberikan perlakuan, meningkat menjadi 4.1. Sebaliknya, kelompok kontrol hanya mengalami sedikit peningkatan dari 3.1 menjadi 3.4. dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3. berikut menunjukkan statistik deskriptif motivasi belajar:

Kelompok	Pretest (M ± SD)	Posttest (M ± SD)	Peningkatan
Eksperimen	3.2 ± 0.4	4.1 ± 0.5	0.9
Kontrol	3.1 ± 0.3	3.4 ± 0.4	0.3

Hasil analisis ini menunjukkan bahwa penggunaan media animasi meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Penelitian oleh Deci dan Ryan (2000) menyebutkan bahwa media yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar, terutama ketika media tersebut memungkinkan siswa untuk lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media animasi terbukti meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Berdasarkan teori motivasi dari Deci dan Ryan (2000), motivasi intrinsik muncul ketika individu merasa tertarik dan terdorong secara internal untuk belajar tanpa adanya paksaan dari luar. Media animasi, dengan sifatnya yang interaktif dan menarik, mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendukung motivasi intrinsik siswa. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa media pembelajaran yang inovatif, seperti animasi, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Keller, 2010). Sehingga penggunaan media animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Mayer, 2002).

Namun, meskipun hasil penelitian ini menunjukkan pengaruh positif dari media animasi, terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian ini. Pertama, durasi intervensi yang hanya empat minggu mungkin belum cukup untuk mengukur dampak jangka panjang dari penggunaan media animasi. Kedua, penelitian ini hanya dilakukan pada satu sekolah dengan sampel yang terbatas, sehingga hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasi ke populasi yang lebih luas. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dengan jangka waktu yang lebih panjang dan sampel yang lebih beragam perlu dilakukan untuk memperkuat temuan ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap hasil dan motivasi belajar siswa. Hasil belajar siswa yang menggunakan media animasi mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa media animasi efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit melalui visualisasi yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, motivasi belajar siswa juga meningkat secara signifikan pada kelompok yang menggunakan media animasi. Pembelajaran yang menarik dan interaktif mendorong motivasi intrinsik siswa, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Motivasi yang lebih tinggi berkontribusi pada hasil belajar yang lebih baik, sesuai dengan teori motivasi yang menyebutkan bahwa siswa cenderung memiliki kinerja yang lebih baik ketika mereka termotivasi secara intrinsik.

Meskipun hasil penelitian ini menunjukkan manfaat yang jelas dari penggunaan media animasi, penelitian ini memiliki keterbatasan, terutama dalam hal durasi intervensi dan cakupan sampel. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk memperkuat temuan ini dan mengeksplorasi pengaruh jangka panjang penggunaan media animasi dalam konteks pembelajaran yang lebih luas. Dengan demikian, penggunaan media animasi dapat direkomendasikan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa, terutama pada materi yang kompleks dan memerlukan visualisasi lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Clark, R. C., & Paivio, A. (1991). Dual Coding Theory and Education. *Educational Psychology Review*, 3(3), 149–210.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning* (4th ed.). Wiley.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54-67.
- Keller, J. M. (2010). *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*. Springer Science & Business Media.
- Norfai, N. (2021). *Manajemen Data Menggunakan SPSS*. Banjarmasin: Eprint Uniksa.
- Mayer, R. E. (2002). Multimedia learning. In *Psychology of learning and motivation* (Vol. 41, pp. 85-139). Academic Press.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2020). Multimedia Learning: Current Applications and Trends. *Journal of Educational Psychology*, 112(3), 493–503.
- Paivio, A. (1991). *Images in mind: the evolution of a theory*. Harvester Wheatsheaf.
- Putra, R., & Kurniawan, T. (2021). Penggunaan Media Animasi dalam Pembelajaran: Tantangan dan Peluang. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 9(2), 45-52.
- Sung, H. Y., Hwang, G. J., & Yang, T. C. (2017). The Effect of Integrating Adaptive Guidance into an Educational Computer Game on Students' Learning Performance, Motivation, and Problem-Solving Skills. *Interactive Learning Environments*, 25(2), 174–188.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian persyaratan analisis (Uji homogenitas dan uji normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1). 50-62.
- Zaini, M. (2020). Pengaruh Media Animasi Terhadap Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(3), 112-124.