



Pengaruh Penerapan Media Animasi Terhadap Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran IPASiswa Kelas IV SD Inpres Sudiang

Wahyullah Alannasir

Universitas Islam Makassar

e-mail: wahyullah69@gmail.com

Abstract. Penelitian ini bertujuan (1) Mengetahui motivasi belajarsiswa kelas IV pada pelajaran IPA SD Inpres Sudiang dengan Penerapan media animasi, (2) Mengetahui Apakah ada pengaruh Penerapan media animasi terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Inpres Sudiang. Jenis Penelitian yang digunakan yaitu true eksperiment design dengan desain Pretes Posttes Equivalent Groups Design. Teknik pengumpulan data melalui angket motivasi belajar observasi dan wawancara. Populasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 70 orang di SD Inpres Sudiang Tahun Ajaran 2017. Teknik penyampelan yang digunakan adalah Random sampling, setelah dilakukan perhitungan besaran sampel menggunakan rumus diperoleh 59,57 namun untuk menyeimbangkan sampel setiap kelompok maka dibulatkan menjadi 60 orang siswa. Selanjutnya ditentukan kelompok eksperimen sebanyak 30 orang siswa dan kelompok kontrol sebanyak 30 orang siswa. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA di kelas IV SD Inpres Sudiang sebelum Penerapan media animasi berada pada kategori rendah, setelah Penerapan media animasi berada pada kategori tinggi. Sedangkan pada kelompok kontrol berada pada kategori rendah ke kategori sedang. Penerapan media animasi berpengaruh terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Inpres Sudiang

Kata Kunci: Media Animasi dan Motivasi Belajar.

Abstarct. This study aims to (1) know the motivation of Fourth Grade Students in Science subject of SD Inpres Sudiang through Animation Media use, (2) know whether there is influence of Animation Media use toward learning motivation in Science learning of Fourth Grade Students of SD Inpres Sudiang. Type of research used is True Experimental Design with Pretest-Posttest Equivalent Design. The data was collected through learning motivation questionnaire, observation, and interview. Population who was chosen in this reasearch were all of Fourth Grade students which amount 70 person in SD Inpres Sudiang, Academic Year 2017. Technique sampling which used is Random Sampling, and after calculating sample used formula, it is obtained 59.57. Furthermore, every group was rounded into 60 students to make it balance. Then, those students were divided into experimental group and control group with 30 students for each group. The data was analyzed used descriptive and inferential analysis. The result showed that students motivation in leaning Science of Fourth Grade students SD Inpres Sudiang before used Animation Media is in low category, and after using Animation Media is in high category. While, in cotrol group, it is in low to high category. The use of Animation Media has an effect toward learning motivation on Science Subject of Fourth Grade Students SD Inpres Sudiang.

Keywords: Animation Media; Learning Motivation.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin sebuah kemajuan suatu bangsa dan negara. Peningkatan kualitas sumber daya manusia dapat direalisasikan dalam menghadapi persaingan global sekarang ini. (Mudyahardjo, 1998: 3) mengemukakan bahwa: “pendidikan adalah segala pengaruh yang diupayakan lembaga pendidikan formal terhadap anak dan remaja agar mempunyai kemampuan yang sempurna dan kesadaran penuh terhadap hubungan-hubungan dan tugas sosial mereka baik dalam lingkungan keluarga maupun dalam lingkungan masyarakat”.

Selain itu, Tirtahardja & La Sulo (2010: 227) mengemukakan bahwa “pendidikan mempunyai tugas menyiapkan sumber daya manusia untuk pembangunan”. Oleh karena itu, peningkatan kualitas sumber daya manusia sejak dini adalah prioritas utama dalam memajukan suatu bangsa dan negara.

Jika pendidikan begitu sangat pentingnya dalam hal meningkatkan kualitas sumber daya manusia, salah satu yang paling berpengaruh dalam meningkatkan sumber daya manusia yaitu tenaga pendidik dalam hal ini guru yang berperan penting dan memiliki tanggung jawab untuk mengembang tugas, begitu juga dalam mengatasi permasalahan-permasalahan yang muncul. Guru merupakan salah satu komponen yang sangat menentukan proses pembelajaran didalam kelas untuk menentukan keberhasilan pendidikan. Tentu saja dalam melaksanakan proses pembelajaran yang baik dikelas tergantung bagaimana keahlian seorang guru dalam menggunakan strategi, metode, teknik, model dan media pembelajaran.

Dalam ruang lingkup tugasnya, seorang guru dalam menjalankan dan mengolah proses pembelajaran dikelas sangat dituntut untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Adapun cara yang dilakukan guru dalam pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai (dalam Fransius, 2013) bahwa menciptakan suasana yang menyenangkan *quantum learning*,

mengikutsertakan siswa dalam pembelajaran dan menyelesaikan masalah siswa dalam kesulitan belajar. Jadi dalam pelaksanaannya atau dalam proses pembelajaran sebagai seorang guru harus menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga siswa dapat aktif dan termotivasi dalam belajar.

Motivasi belajar merupakan dorongan untuk melakukan suatu kegiatan dengan baik dan berdampak positif. Menurut McDonald (dalam Hamalik 2003:158), “motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Motivasi menyebabkan perubahan energi yang ada dalam diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu”.Sehubungan dengan itu Sardiman (2014: 75) bahwa “motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu”.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan usaha yang dilakukan pada kondisi tertentu agar seseorang ingin melakukan sesuatu. Motivasi belajar akan tercipta apabila ditunjang oleh beberapa faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor motivasi yang terjadi dalam diri seorang pelajar sedangkan faktor eksternal adalah faktor motivasi yang diluar diri seorang pelajar antara lain: media bahan ajar, suasana belajar, sumber belajar dan siswa. Salah satu faktor eksternal yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran. Penerapan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran yang di berikan kepada siswa sangatlah tepat dan berpengaruh terhadap motivasi. Jika dalam proses pembelajaran telah memanfaatkan media, diharapkan dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dalam meningkatkan motivasi seorang siswa, terlebih

dahulu harus menciptakan kesenangan dalam belajar, dimana dalam menciptakan kesenangan siswa yaitu dengan menggunakan media animasi dalam pembelajaran. Adanya paket animasi ternyata sangat efektif dalam menunjang sistem pembelajaran dalam menggali isi informasi ilmu pengetahuan dan teknologi secara mendalam. Sejak tahun 1993 Penerapannya dalam ensiklopedia dan alat-alat disekolah telah begitu meluas hingga mencapai 45%. Bentuk animasi-animasi ini lebih banyak dimanfaatkan oleh pendidik, murid, pembuat *review* dan tim pemasaran (Trimargono dalam Fransius, 2013). Sehubungan dengan itu, pemanfaatan media animasi dalam pembelajaran sangatlah membantu dalam hal meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (Wisudawati & Sulistyowati, 2014). Pembelajaran IPA sebaiknya dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah dalam mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup tidak hanya itu pembelajaran ipa dengan Penerapan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Oleh karena itu pembelajaran IPA di sekolah dasar menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui Penerapan media pembelajaran.

Berdasarkan uraian penjelasan diatas, dan apa yang terjadi dengan kondisi sekarang dalam proses pembelajaran, terutama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), dimana Penerapan media pembelajaran yang kurang interaktif dapat menyebabkan kurangnya motivasi dalam belajar. Maka dari itu, sebagai seorang guru dalam mengolah proses pembelajaran diperkenankan menggunakan media pembelajaran yang interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Fakta yang terjadi saat ini dalam dunia pendidikan terutama dalam pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar (SD) pada umumnya, yaitu dimana dalam proses pembelajaran pendidik masih sangat minim dalam hal Penerapan media. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti terhadap kepala sekolah dan guru kelas IV SD Negeri Mannuruki Kecamatan Tamalate Kota Makassar pada tanggal 6 Oktober 2017, dalam proses pembelajaran banyak ditemui pelaksanaan pembelajaran yang masih kurang variatif, bahkan dalam proses pembelajarannya siswa kurang aktif dan kurang termotivasi dalam belajar, dikarenakan dalam proses pembelajaran Penerapan media pembelajaran tidak interaktif.

Metode Penelitian

Penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen (*true eksperiment design*). Desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah *Pretest Posttest Equivalent Groups Design*. Definisi operasional variabel sebagai berikut: (1) Media animasi merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang dapat dikontrol dan diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan juga dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Media animasi juga dapat memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks untuk dijelaskan dengan hanya gambar dan kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka Media animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan. (2) Motivasi yaitu dorongan dalam diri individu untuk melakukan sesuatu dalam mencapai tujuan tertentu dan motivasi belajar merupakan dorongan atau kekuatan dalam diri siswa yang menimbulkan ketekunan dalam belajar, menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Ini dapat dilihat dari tingkah laku siswa secara aktif, ulet dalam menghadapi kesulitan dalam belajar, mandiri dalam belajar dan antusias mengikuti kegiatan

pembelajaran, serta senang mencari dan memecahkan masalah yang diberikan oleh guru. Populasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 70 orang di SD Inpres Sudiang Tahun Ajaran 2017.. Jumlah sampel yaitu sebanyak 30 orang siswa dan kelompok kontrol sebanyak 30 orang siswa. Teknik penarikan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Random sampling*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket motivasi belajar siswa, observasi dan wawancara. Teknik Analisa Data meliputi analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial. Analisis ini diawali dengan uji syarat analisis yaitu uji normalitas data. Pengujian normalitas data hasil penelitian dengan menggunakan Kolmogorof-Smirnov. Data dalam penelitian ini diolah menggunakan spss 20 for windows pada taraf signifikan 95% atau alfa (α) 5%, uji homogenitas data dilakukan dengan menyelidiki apakah kedua sampel mempunyai variansi yang sama atau tidak. Data dalam penelitian ini diolah menggunakan spss 20, dan wilayah uji hipotesis, perhitungan dilakukan menggunakan uji-t (independent

Sampel t-test) dengan bantuan spss 20.0 for windows dengan taraf signifikansi 5%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Gambaran motivasi belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Inpres Sudiang Sebelum dan Sesudah diberikan Media Animasi

Motivasi diukur menggunakan instrumen berupa angket yang berjumlah dua puluh lima item pernyataan. Sebelum angket diberikan pada kelas eksperimen dan kontrol terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi dan pembelajaran. Dalam hal ini yang menjadi validator ahli minat belajar. Selanjutnya diberikan kepada 20 responden diluar sampel penelitian dan diperoleh dua puluh tiga item angket yang valid.

Setelah instrumen angket kemampuan bekerjasama diujikan diperoleh data *pretest* dan data *posttest* pada Tabel 4.1

Tabel 4.1 gambaran motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan

Kelompok eksperimen					Interval	Kategori	Kelompok kontrol			
Pretest		Posttest		Pretest			Posttest			
F	%	F	%	f			%	f	%	
0	0	5	16,67	95 – 115	Sangat tinggi	0	0	2	6,67	
0	0	19	63,33	77 – 94	Tinggi	0	0	10	33,33	
7	23,33	5	16,67	59 – 76	Sedang	8	26,67	16	53,34	
16	53,34	1	3,33	41 – 58	Rendah	16	53,34	2	6,67	
7	23,33	0	0	23 – 40	Sangat rendah	6	20	0	0	
30	100	30	100		Jumlah	30	100	30	100	

a. Gambaran motivasi belajar Siswa Sebelum Penerapan media animasi

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan media animasi, motivasi belajar siswa di SD Inpres Sudiang sebanyak 7 orang siswa pada kategori

sedang dengan persentase 23,33%, pada kategori rendah sebanyak 16 orang anak dengan persentase 53,34% dan pada kategori sangat rendah sebanyak 7 orang anak dengan persentase 23,33%. Sedangkan pada kelompok kontrol sebelum pembelajaran (*pretest*) motivasi belajar siswa di SD Inpres Sudiang sebanyak 8 orang siswa pada kategori sedang dengan persentase

26,67%, pada kategori rendah sebanyak 16 orang anak dengan persentase 53,34% dan pada kategori sangat rendah sebanyak 6 orang anak dengan persentase 20%.

Pretest dilakukan pada kelas eksperimen dan kontrol untuk mengetahui kemampuan bekerjasama terhadap pembelajaran IPA. Berdasarkan hasil analisis terhadap data nilai pretest menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kontrol memiliki kemampuan awal yang tidak berbeda secara signifikan. Hasil *pretest* kedua kelas memiliki rata-rata yang kecil dan termasuk kualifikasi rendah dan sangat rendah. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum mengikuti pembelajaran rendah.

b. Gambaran motivasi belajar siswa sesudah diberi perlakuan

Kuesioner kemampuan bekerjasama untuk *posttest* sama dengan *pretest*. Hal itu agar tidak terjadi bias antara *pretest* dan *posttest*. Kuesioner motivasi belajar siswa untuk *posttest* berjumlah 23 item pernyataan yang memiliki rentang nilai 23-115. Skor minat siswa yang diajarkan dengan menggunakan media animasi (kelompok eksperimen) diperoleh skor tertinggi adalah 107 dan terendah adalah 56. Siswa yang diajarkan dengan media buku dengan bantuan *DLP* (*Display Light Proyektor*) (kelas kontrol) memiliki skor tertinggi adalah 105 dan terendah adalah 52.

Setelah diberikan perlakuan dengan Penerapan media animasi, motivasi belajar siswa mengalami peningkatan. Pada kategori sangat tinggi terdapat 5 orang siswa dengan nilai persentase 16,67%, pada kategori tinggi terdapat 19 orang siswa dengan nilai persentase 63,33%, pada kategori sedang terdapat 5 orang siswa dengan nilai persentase 16,67%, pada kategori rendah terdapat 1 orang siswa dengan nilai persentase 3,33% dan pada kategori sangat rendah tidak ada siswa lagi yang berada pada kategori tersebut. Sedangkan pada kelompok kontrol Pada kategori sangat tinggi terdapat 2 orang siswa dengan nilai persentase 6,67%, pada kategori tinggi terdapat 10 orang siswa dengan nilai persentase 33,33%, pada kategori sedang

terdapat 2 orang siswa dengan nilai persentase 6,67%, pada kategori rendah dan sangat rendah tidak ada siswa lagi yang berada pada kategori tersebut.

Hal tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan yang besar jika dibandingkan dengan saat *pretest*. Rendahnya kemampuan bekerjasama siswa pada kelas kontrol ini disebabkan kurang tepatnya pemilihan metode pembelajaran yang digunakan untuk minat siswa.

Hasil *posttest* siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih baik, yaitu dari kualifikasi rendah menjaditinggi. Tingginya nilai *posttest* siswa terjadi akibat media pembelajaran yang digunakan yaitu media animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Hal itu dikarenakan terjadi pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan semua siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Jika dilihat dari rata-rata *pretest* kelas kontrol dan eksperimen memiliki nilai yang hampir sama, namun hasil *posttest* menunjukkan kelas eksperimen lebih baik dibanding kelas kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa Penerapan media animasi berpengaruh lebih baik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran IPA daripada kelas kontrol yang menggunakan media buku dengan bantuan *DLP* (*Display Light Proyektor*).

2. Pengaruh Penerapan Media Animasi terhadap Motivasi belajar dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Inpres Sudiang

Berdasarkan hasil perhitungan uji perbedaan dua rata-rata (uji-t) dapat diketahui bahwa nilai hasil pengujian hipotesis yang disajikan bahwa secara keseluruhan bahwa $t_{hitung} = 3,125$. Rangkuman hasil perhitungan uji-t dapat dilihat pada Tabel 4.2 :

Tabel 4.2. Rangkuman hasil perhitungan uji-t

N	Kelompok yang dibandingkan	t_{hitung}	t_{tabel} 0,05	Keterangan
1	Posttest Eksperimen dan control	3,12 5	2,0017 2	Signifikan

Berdasarkan Tabel 4.2 menunjukkan bahwa perhitungan uji-t menunjukkan hasil perhitungan tentang perbedaan keefektifan antara kedua media pembelajaran secara keseluruhan bahwa $t_{hitung} = 3,125 > t_{tabel} = 2,00172$ pada taraf Signifikan $\alpha = 0.05$, dengan demikian H_0 ditolak dan hipotesis alternatif H_1 diterima. Maka motivasi belajar siswa antara kelompok siswa yang diberikan media animasi lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang menggunakan media buku dengan bantuan *DLP (Display Light Proyektor)*.

Hasil Perhitungan uji-t dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara kelompok siswa yang diberikan Penerapan media animasi dan kelompok siswa yang diberikan media buku dengan bantuan *DLP (Display Light Proyektor)* terhadap motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, motivasi belajar siswa yang diberikan media animasi lebih baik secara nyata dibandingkan yang diberikan media buku dengan bantuan *DLP (Display Light Proyektor)*. Hal ini berarti hipotesis penelitian secara keseluruhan adalah motivasi belajar siswa yang diberikan dengan Penerapan media animasi lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang diberikan dengan media buku dengan bantuan *DLP (Display Light Proyektor)*.

Pembahasan

Gambaran motivasi belajar Pada Mata Pelajaran IPA menunjukkan hasil *posttest* siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih baik, yaitu dari kualifikasi rendah menjadi tinggi.

Tingginya nilai *posttest* siswa terjadi akibat media pembelajaran yang digunakan yaitu media animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Hal itu dikarenakan terjadi pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan semua siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Jika dilihat dari rata-rata *pretest* kelas kontrol dan eksperimen memiliki nilai yang hampir sama, namun hasil *posttest* menunjukkan kelas eksperimen lebih baik dibanding kelas kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa Penerapan media animasi berpengaruh lebih baik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran IPA daripada kelas kontrol yang menggunakan media buku dengan bantuan *DLP (Display Light Proyektor)*. Heinich (dalam Rusman, Kurniawan & Riyana, 2011: 169) bahwa: "Media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara yaitu perantara sumber pesan *a source* dengan penerima pesan *a receiver*. Media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak, komputer, dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran".

Media yang digunakan dalam proses pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran adalah bagian yang tak terpisahkan dari pembelajaran di kelas. Arsyad (dalam Rusman dkk, 2011: 169) mengemukakan bahwa: "Media pembelajaran adalah batasan medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud pengajaran, maka media itu disebut media pembelajaran".

Furoidah (dalam Kamrianti, 2011), media animasi pembelajaran merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Media animasi pembelajaran dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan pun digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran.

Hasil Perhitungan uji-t dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara kelompok siswa yang diberikan Penerapan media animasi dan kelompok siswa yang diberikan media buku dengan bantuan *DLP (Display Light Proyektor)* terhadap motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, motivasi belajar siswa yang diberikan media animasi lebih baik secara nyata dibandingkan yang diberikan media buku dengan bantuan *DLP (Display Light Proyektor)*. Hal ini berarti hipotesis penelitian secara keseluruhan adalah motivasi belajar siswa yang diberikan dengan Penerapan media animasi lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang diberikan dengan media buku dengan bantuan *DLP (Display Light Proyektor)*. Adanya peningkatan motivasi tersebut dikarenakan **motivasi** adalah motif atau dorongan yang dimiliki oleh seseorang dalam melakukan tindakan. Sehubungan dengan itu Wendy (2013: 7) menyatakan “motivasi adalah kesiapan (atau tatanan) untuk belajar”. Hal ini menegaskan bahwa motivasi adalah dorongan internal atau eksternal untuk keberhasilan seseorang dalam melakukan suatu tindakan, termasuk dalam belajar di sekolah. Sehubungan dengan itu, Hamzah (2006: 23) mengemukakan bahwa indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut yaitu: “(1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) adanya dorongan dan kebutuhan belajar; (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik”.

Peningkatan motivasi dalam penelitian ini juga disebabkan oleh media animasi. Menurut Nining

(2014) kelebihan media animasi yaitu sebagai berikut: (1) Memudahkan guru untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup kompleks dalam kehidupan; (2) Memperkecil ukuran objek yang cukup besar; (3) Memotivasi siswa untuk memperhatikan karena menghadirkan daya tarik bagi siswa terutama animasi yang dilengkapi dengan suara; (4) Memiliki lebih dari satu media yang *konvergen*, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual. Media animasi dapat memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks untuk dijelaskan dengan hanya gambar dan kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka media animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, dan hasil yang diperoleh sebagaimana yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka pada bagian ini disajikan kesimpulan sebagai implikasi dari hasil yang diperoleh. Adapun kesimpulan sebagai berikut: (1) Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA di kelas IV SD Inpres Sudiang sebelum Penerapan media animasi berada pada kategori rendah, setelah Penerapan media animasi berada pada kategori tinggi. Sedangkan pada kelompok kontrol berada pada kategori rendah ke kategori sedang.; (2) Penerapan media animasi berpengaruh terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Inpres Sudiang.

Sesuai dengan kesimpulan tersebut, maka dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut: Bagi guru diharapkan agar menerapkan Penerapan media animasi sebagai alternatif media dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Kepala sekolah hendaknya berperan sebagai inisiator agar guru menggunakan Penerapan media animasi pada pembelajaran IPA. Bagi peneliti selanjutnya, khususnya yang berkecimpung dalam pendidikan dasar, penelitian yang dilakukan dalam studi ini, hanya mengungkapkan salah

satu Penerapan media animasi dalam pembelajaran saja yang ada kaitannya dengan motivasi belajar siswa, dan masih banyak lagi media-media pembelajaran lain yang belum diungkapkan dalam penelitian ini. Untuk itu disarankan bagi peneliti yang berminat untuk melakukan kajian lebih lanjut dan lebih mendalam.

DAFTAR RUJUKAN

- Agoes, Dariyo. 2013. *Dasar-Dasar Pedagogi Modern*. Jakarta: PT Indeks.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Emzir. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Fillanio, Jeli Fransius. 2013. Efektifitas Penerapan Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial Terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia (Online)*, <http://jurnal.repository.upi.edu>, Diakses 20 Oktober 2017).
- Hamalik, O. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah, B.Uno. 2006. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Kamrianti, Ramli. 2011. Kelebihan dan Kekurangan Media Animasi. *Media Animasi, (Online)*, (<http://kamriantiramli.wordpress.com>, Diakses 21 Oktober 2017).
- Khaeruddin dan Sudjiono, E.H. 2005. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Berdasarkan Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Makassar: Badan Penerbit Makassar.
- Maharuddin, Mangewa.. 2010. *Perencanaan Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Mudyahardjo, Redja. 1998. *Pengantar Pendidikan*. Bandung: PT. RajaGrafindo Persada.
- Muzzam. 18 Mei 2012. Motivasi Belajar: Pengertian, Ciri-ciri, dan Upaya. *Motivasi belajar (Online)*, (<https://muzzam.wordpress.com>, Diakses 23 Oktober 2017).
- Nining, Purwaningsi. 2014. Media Pembelajaran Audio, Visual, dan Animasi. *Media Pembelajaran, (Online)*, (<http://niningpurwaningsih18.blogspot.com>, Diakses Oktober 2017).
- Rahadi, Aristo. 2004. pemilihan dan pengembangan media Pembelajaran. Jakarta :Depdiknas.
- Ridwan. 2004. *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Rusman., Deni, K., & Cepi, R. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sadiman d.k.k .2009. *Media Pendidikan*. Jakarta :PT.Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Sudrajat, Akhmad. 11 September 2012. 18 Cara Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Tentang Pendidikan, (Online)*, (<https://akhmadsudrajat.wordpress.com>, Diakses 26 Desember 2014).
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tirtarahardja, Umar & Sulo La L.S. 2010. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.

- Umrhani.2010.*Pemanfaatan media pembelajaran visual dalam meningkatkan hasil belajar IPA di SDN 15 parepare*.skripsi Universitas negeri Makassar.
- Wendy, Ostoroff, L. 2013. *Cara Anak-Anak Belajar*. Jakarta: PT Indeks.
- Winaputra . 1992. *Pembelajaran IPA di SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Wisudawati, A. W & Sulityowati, E. 2014. *Metodologi Pembelajaran IPA: Disesuaikan dengan Pembelajaran Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Zainal, Aqib. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Penerbit Yrama Widya.