

Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animaker Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Pekayon 12

¹Galuh Maheswari, ²Puri Pramudiani

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA

e-mail:..... ²puri.pramudiani@uhamka.ac.id

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media *audio visual animaker* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV SDN Pekayon 12 pada 1 semester tahun ajaran 2020-2021. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain penelitian *Post-Test Only Control Design*. Jumlah sampel pada penelitian berjumlah 46 peserta didik yaitu kelas IV B yang berjumlah 23 peserta didik sebagai kelas kontrol dan IV D yang berjumlah 23 peserta didik sebagai kelas eksperimen. Sampel yang digunakan adalah teknik *Sampling Jenuh*. Instrumen penelitian yang digunakan berupa kuesioner sebanyak 30 butir pertanyaan yang sudah divalidasi oleh dosen ahli serta uji validitas menggunakan *Product moment* 26 butir dinyatakan valid dan 4 butir dinyatakan tidak valid. Sedangkan pada uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* yang memperoleh t_{hitung} 0,919. maka data tersebut dinyatakan instrumen reliabel. Hasil perhitungan data analisis prasyarat menggunakan uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas menggunakan uji *liliefors* dengan memperoleh data berdistribusi normal. Sedangkan hasil uji homogenitas yang menggunakan uji Fisher diperoleh data bersifat homogen. Hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan Uji-t diperoleh hasil t_{hitung} 6,514 > t_{tabel} 1,680, maka dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima. Penelitian ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *audio visual animaker* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV SDN Pekayon 12.

Kata Kunci : Media Audio Visual Animaker, Motivasi Belajar, IPA

Abstract : This study aims to determine the effect of using media audio-visual animaker on the learning motivation of fourth grade students of SDN Pekayon 12 Science in the first semester of the 2020-2021 academic year. The research method used is quantitative with a research design of *Posttest Only Control Design*. The number of samples in the study amounted to 46 students, namely class IV B which amounted to 23 students as the control class and IV D, which amounted to 23 students as the experimental class. The sample used is the technique Saturated Sampling. The research instrument used in the form of a questionnaire with 30 questions that have been validated by expert lecturers and the validity test using *Product moment* 26 items are declared valid and 4 items are declared invalid. While the reliability test uses the formula *Cronbach Alpha* which obtains t_{count} 0.919, then the data is declared a reliable instrument. The results of the calculation of the prerequisite analysis data using normality and homogeneity tests. The normality test used the test *Liliefors* to obtain data that were normally distributed. While the results of the homogeneity test using Fisher's test obtained homogeneous data. The results of the calculation of the hypothesis test using the t-test obtained the results of t_{count} 6.514 > t_{table} 1.680, so H_0 is rejected and H_1 is accepted. This study proves that there is an effect of using media audio-visual animaker on the learning motivation of science class IV students at SDN Pekayon 12.

Keywords: Media Audio Visual Animaker, Learning Motivation, Science

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya mempersiapkan peserta didik agar mampu berperan di masa yang akan datang melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan pelatihan. Dalam proses pembelajaran, peserta didik tidak lepas dari bimbingan yang diarahkan oleh pendidik atau lebih dikenal dengan sebutan guru. Pendidik merupakan karakter utama dalam proses pembelajaran, keberhasilan peserta didiknya merupakan salah satu bentuk yang ada dalam program pendidikan. Untuk dapat menciptakan keberhasilan diperlukan kondisi pembelajaran yang optimal, pendidik harus memiliki ide-ide kreatif dan inovasi dalam menyampaikan materi yang disajikan serta mengetahui kriteria dalam memilih media pembelajaran.

Dalam menyampaikan isi atau materi pembelajaran di kelas, proses pembelajaran membutuhkan kehadiran media. Menurut pendapat (Zayyadi et al., 2017) menyatakan bahwa “Media pembelajaran adalah sesuatu yang terdiri dari bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dan membantu siswa memahami masalah yang abstrak”. Berfungsi sebagai alat belajar sekaligus sebagai sumber belajar yang dapat dijadikan sebagai wadah bahan belajar bagi siswa. Dalam memilih media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pelajaran, situasi, dan kondisi yang berpengaruh besar terhadap prestasi.

Salah satu mata pelajaran yang penting di sekolah dasar adalah IPA. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran utama yang terdapat dalam kurikulum pendidikan sekolah dasar (SD) di Indonesia. Menurut Permendikbud Nomor 58 tahun 2014 dinyatakan bahwa “IPA merupakan mata pelajaran yang dimulai dari jenjang Sekolah Dasar sampai dengan jenjang Sekolah Menengah Atas”. Ilmu Pengetahuan Alam disebut juga sebagai pengetahuan yang dihasilkan melalui proses kegiatan berupa fakta, konsep, dan teori. Proses pengajaran kepada peserta didik di kelas melakukan penelitian yang dilakukan sendiri oleh peserta didik, maka mata pelajaran IPA tidak bersifat hafalan belaka. Inilah sebabnya mengapa sulit bagi pendidik untuk mengajarkan sains di sekolah dasar. Sehingga pendidik harus berusaha untuk dapat mengubah cara penyampaian materi atau isi dalam pelajaran IPA dan mempermudah dalam menerima materi pembelajaran.

Membantu peserta didik untuk memahami sains secara lebih luas membutuhkan motivasi belajar. Menurut (Muliastri et al., 2020) kenyataannya penyampaian materi pembelajaran masih cenderung menggunakan metode konvensional yang terkesan sederhana, respon siswa kurang baik, dan menyebabkan siswa tidak mau belajar. Dalam hal ini motivasi belajar dikatakan sangat penting karena dapat memicu kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar, dan memberikan pedoman bagi motivasi belajar siswa secara keseluruhan, sehingga tujuan yang diharapkan dari objek pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SDN Pekayon 12 terungkap bahwa penggunaan media masih sangat sederhana, hanya menggunakan gambar yang terdapat pada buku paket, motivasi belajar masih rendah, serta peserta didik belum mampu mengaitkan materi IPA dengan kehidupan sehari-hari. Sehingga dampak yang terjadi menyebabkan peserta didik kurang antusias, cenderung bosan dengan pembelajaran, dan kurang bersemangat sehingga membuat pembelajaran kurang diminati. Pendidik harus dapat menggunakan media

pembelajaran yang tepat untuk memahami karakteristik peserta didik dan mampu memotivasi peserta didik, sehingga mendapatkan umpan balik yang baik dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media *audio visual* berperan dalam meningkatkan pemahaman terhadap isi atau materi pembelajaran yang diamati melalui indera penglihatan dan indera pendengar. Peserta didik juga dapat merasakan pengalaman langsung melalui media *audio visual*. Pada umumnya pembelajaran IPA membutuhkan media yang kreatif dan menyenangkan, agar peserta didik dapat merasakan pembelajaran sesuai dengan dirinya dan lingkungan sekitarnya agar dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Media *audio visual* yang peneliti lakukan menggunakan *software Animaker* merupakan bentuk layanan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami isi pembelajaran IPA. *Software Animaker* memiliki fitur yang menarik diantaranya animasi, gambar-gambar yang didukung musik, serta mempunyai efek transisi yang lebih hidup serta penggunaan timeline yang sangat mudah dan murah. Adanya media pembelajaran yang menarik dapat memberikan kesan baik pada peserta didik akan motivasi belajarnya.

Berdasarkan fenomena di atas, terlihat bahwa pemilihan media *audio visual animaker* merupakan cara mudah untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, karena efektif, mudah diterima, menarik serta peserta didik dapat merasakan pembelajaran secara langsung. Sehingga peserta didik jauh lebih mudah memahami pembelajaran. Maka, pendidik akan mudah dalam melakukan cara perbaikan dan penyempurnaan proses belajar pada tahap selanjutnya. Dengan cara seperti ini, peserta didik akan mendapatkan motivasi belajar yang sebenarnya. Maka dari uraian tersebut peneliti melakukan penelitian dengan mencari tahu pengaruh penggunaan media *audio visual animaker* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV SDN Pekayon 12.

2

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Menurut Emzir disajikan dalam jurnal (Hermawan, 2019) mengemukakan bahwa, "Penelitian kuantitatif merupakan sesuatu pendekatan penelitian yang secara primer dengan menggunakan paradigma *post positivisme* dalam pengembangan ilmu pengetahuan (seperti pemikiran tentang sebab akibat, reduksi kepada variabel, hipotesis serta pertanyaan spesifik, menggunakan strategi penelitian seperti eksperimen dan survei yang memerlukan data statistik.". Jenis penelitian ini adalah *quasi eksperiment* (eksperimen semu) menggunakan jenis *Posstest Only Control Design*.

2

Tabel 3.2
Desain Penelitian

Kelompok	Perlakuan	Post Test
Kelas Eksperimen	X	O1
Kelas Kontrol		O2

Keterangan :

- X : Perlakuan dengan menggunakan media *audio visual animaker*.
O1 : Hasil *post-test* menggunakan media *audio visual animaker*
O2 : Hasil *post-test* tanpa ada perlakuan

14

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pekayon 12 pada semester genap tahun ajaran 2020/2021. Teknik yang digunakan untuk pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu *Probability Sampling* dengan jenis teknik *simple random sampling* atau sampel sederhana. Populasi dilaksanakan di SDN Pekayon 12 dengan jumlah 46 orang terdiri dari kelas IV B

sebagai kelas kontrol berjumlah 23 orang dan kelas IV D sebagai kelas eksperimen berjumlah 23 orang. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data melalui instrumen kuesioner (angket) serta dokumentasi. Kuesioner yang diberikan ke peserta didik digunakan untuk mengukur sikap seseorang dalam sebuah kejadian atau gejala yang diberikan melalui *google form* yang berisi daftar pertanyaan menggunakan skala *likert*. Sedangkan dokumentasi yang dilakukan digunakan untuk dapat melihat gambaran dengan visualisasi aktivitas dalam mencari data. Variabel bebas pada penelitian ini adalah penggunaan media *audio visual animaker* sedangkan variabel terikat pada penelitian ini adalah motivasi belajar IPA. Dalam pengolahan data penelitian ini diukur melalui uji validitas serta reliabilitas untuk mencari soal valid atau tidaknya suatu butir angket dengan *Cronbact's Alpha*.

3. Hasil dan Pembahasan

a. Uji Validitas

Berdasarkan perolehan uji validitas dari instrumen angket yang diketahui dengan jumlah siswa 29 dan jumlah keseluruhan 30 butir angket setelah di uji coba maka terdapat 26 butir angket yang valid. Sebagian tidak valid karena besarnya korelasi item dengan skor total lebih besar pada dari $t_{tabel} = 0,367$.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dimaksud untuk mengetahui apakah butir-butir tersebut telah valid yang memiliki sifat dipercaya. Dengan ketentuan angka *Cronbact Alpha* > 0,70 (Yusup, 2018) sehingga dapat dinyatakan instrumen tersebut reliabel. Motivasi belajar IPA memperoleh angka lebih besar dari 0,70 maka dalam artian hasil uji coba instrumen penelitian dinyatakan valid atau reliabel dengan butir soal 30 menjadi 26 butir soal. Dari data uji reliabilitas memperoleh $r_{hitung} = 0,919$ yang artinya data sangat reliabel karena telah memenuhi syarat $r_{hitung} > 0,70$ sehingga dapat dinyatakan data reliabel atau sangat tinggi.

c. Hasil Analisis Motivasi Belajar

Berdasarkan analis data statistika pada tabel 1 maka hasil tes angket tertinggi dicapai oleh *posttest* angket kelas eksperimen 129, dan kelas kontrol memperoleh nilai tertinggi 116. Hasil nilai terendah kelas eksperimen adalah 94 dan nilai kelas kontrol terendah adalah 73.

Tabel 1 Deskripsi Data Hasil Posttest Angket Motivasi Belajar IPA Kelas Eksperimen

Nilai Tertinggi	129
Nilai Terendah	94
Mean	118,348
Median	123
Modus	129
Varians	114,783
Simpangan Baku	10,714
N	23

Tabel 2 Deskripsi Data Hasil *Posttest* Angket Motivasi Belajar IPA Kelas Kontrol

Nilai Tertinggi	116
Nilai Terendah	73
Mean	97,435
Median	98
Modus	98
Varians	124,711
Simpangan Baku	11,167
N	23

a) Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan uji *liliefors*. Pengujian ini dilakukan dengan taraf 0,05 atau 5% untuk jumlah responden pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan responden yang sama yaitu 23. Sehingga menunjukkan L_{hitung} lebih kecil dari L_{tabel} ($L_o < L_{tabel}$) (Riandi, 2014).

Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Kelompok	L_{hitung}	L_{tabel}	Kriteria	Keterangan
Kontrol (IV-B)	0,069	0,180	$L_{hitung} < L_{tabel}$	Berdistribusi Normal
Eksperimen (IV-D)	0,109	0,180		

a) Uji Homogenitas

Pada uji homogenitas dilakukan pada motivasi belajar dari kedua kelas menggunakan rumus uji *Fisher*. Dari hasil perhitungan, maka diperoleh nilai F_{tabel} sebesar 2,03 dan harga F_{hitung} sebesar 1,086 dengan dk pembilang = 22, dk penyebut = 22 serta taraf signifikan $\alpha = 0,05$ atau 5%. dikarenakan $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,086 < 2,03$ maka H_o diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa data di atas bersifat homogen.

Tabel 4. Data Hasil Uji Homogenitas

Kelompok	Varians	F_{hitung}	F_{tabel}	Kriteria	Keterangan
Kontrol	124,711	1,086	2,03	$1,086 < 2,03$	Data Bersifat Homogen
Eksperimen	114,783				

b) Uji Hipotesis

Setelah beberapa proses hasil uji prasyarat analisis (uji normalitas dan uji homogenitas) menunjukkan bahwa kedua kelompok berdistribusi normal serta simpangan baku kelompok tersebut homogen. Uji selanjutnya adalah pengujian hipotesis penelitian dengan menggunakan Uji-t. Tujuan dari Uji-t merupakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dalam menggunakan media audio visual animaker terhadap motivasi belajar IPA.

Pada perhitungan Uji-t diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 6,514 dan t_{tabel} sebesar 1,680. Maka $t_{hitung} > t_{tabel}$. Berdasarkan Uji-t dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang diberikan perlakuan terdapat pengaruh penggunaan media *audio visual animaker* terhadap motivasi belajar IPA.

Tabel 5. Data Hasil Uji Hipotesis

Kelas	Mean	db	t_{hitung}	t_{tabel}	Kriteria	Keterangan
Eksperimen	118,348	44	6,514	1,680	$6,514 > 1,680$	Terdapat Pengaruh
Kontrol	97,435					

Berdasarkan perhitungan yang telah diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,514 > 1,680$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima atau terdapat pengaruh penggunaan media *audio visual animaker* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV D dengan peserta didik kelas IV B yang tidak diberikan media *audio visual animaker*.

Motivasi belajar dalam penggunaan media *audio visual animaker* di kelas IV D sebagai kelas eksperimen dapat dikatakan berhasil diterapkan dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran dikemas menarik sehingga peserta didik aktif dalam belajar, mudah menerima materi, memotivasi peserta didik agar memahami pembelajaran, serta peserta didik dapat merasakan pembelajaran langsung melalui *audio visual animaker*. Berdasarkan apa yang dijelaskan di atas bahwa adanya pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan media *audio visual animaker* dapat memotivasi peserta didik dalam belajar IPA. Sehubungan dengan itu Nurdianti dalam (Alannasir, 2017) menyatakan bahwa “faktor pendukung utama dalam motivasi belajar peserta didik yaitu dalam pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media *audio visual animasi*, sehingga peserta didik akan lebih terkesan dan bertahan lama dalam menerima materi pembelajaran”. Hamalik dalam (Patandung, 2017) mengemukakan bahwa “penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar dapat memberikan pengaruh dalam keinginan untuk belajar, membangkitkan motivasi belajar dan minat yang baru, serta membawa pengaruh baik dalam psikologi terhadap peserta didik.”. Dan menurut (Sukiyasa, 2018) dalam temuannya berpendapat bahwa “dengan menggunakan media animasi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik”.

4. Kesimpulan dan Saran

14 Berdasarkan keseluruhan yang telah dijelaskan sebelumnya serta dilakukan penelitian di kelas IV SDN Pekayon 12 pada mata pelajaran IPA dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *audio visual animaker* terhadap motivasi belajar IPA di kelas IV SDN Pekayon 12. Kesimpulan dari pengolahan data statistika bahwa dinyatakan peserta didik menjadi termotivasi belajar IPA karena penggunaan media *audio visual animaker* merupakan media yang efektif digunakan dalam proses belajar mengajar baik jarak jauh maupun dekat. Penggunaan media *audio visual animaker* pada mata pelajaran IPA memudahkan bagi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan pendidik dalam proses pembelajaran daring, siswa menjadi aktif, pembelajaran menjadi menarik, peserta didik dapat merasakan pembelajaran langsung melalui *audio visual animaker*, serta video pembelajaran dapat dilihat sewaktu-waktu. Secara keseluruhan peserta didik dengan mudah memahami serta memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Dengan hal ini dalam penggunaan media *audio visual animaker* peserta didik dapat merasakan pembelajaran secara langsung yang dikemas dengan menarik menjadi video pembelajaran animasi serta peserta didik termotivasi dalam belajar IPA. Maka sebagai pendidik perlu menambah pengetahuan serta keterampilan

11 mengenai media *audio visual animaker* yang digunakan baik dalam proses pembelajaran secara daring maupun tatap muka.

Dengan adanya penelitian ini dari kajian yang sudah dijelaskan di atas, maka peneliti dapat memberikan sebuah saran sebagai berikut: 1) Bagi Peneliti Selanjutnya, diharapkan dapat memperhatikan kekurangan yang ada, hendaknya melakukan penelitian yang lebih fokus dalam indikator-indikator motivasi belajar peserta didik yang belum ada pada penelitian ini. 2) Bagi Pendidik, Diharapkan dalam mengajar IPA dapat memilih media yang lebih tepat. Salah satunya adanya pemilihan media pembelajaran *audio visual animaker* yang diberikan ke peserta didik. Karena dengan penggunaan media *audio visual animaker* ini peserta didik lebih termotivasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Alannasir, W. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Pembelajaran Sains*, 2(3), 81–90.
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan Mixed Methode* (C. S. Rahayu (ed.)). Hidayatul Quran Kuningan.
- Muliastri, N. K. E., Handayani, N. N. L., & Universitas Pendidikan Ganesha, 2STAHN Mpu Kuturan Singaraja. (2020). *Widyalya : Jurnal Ilmu Pendidikan*. 1(1), 47–57.
- 3 Patandung, Y. (2017). Pengaruh model discovery learning terhadap peningkatan motivasi belajar IPA Siswa. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 3(1), 9. <https://doi.org/10.26858/est.v3i1.3508>
- Riandi, E. (2014). *Metode Statistika Parametrik & Non Parametrik*. Tangerang: PT Pustaka Mandiri.
- Sukiyasa. (2018). Media Animasi Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Basicedu*.
- 7 Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17–23. <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2100>
- 4 Zayyadi, M., Supardi, L., & Misriyana, S. (2017). Pemanfaatan Teknologi Komputer Sebagai Media Pembelajaran Pada Guru Matematika. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Borneo*, 1(2), 25. <https://doi.org/10.35334/jpmb.v1i2.298>

Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animaker Terhadap Motivasi Belajar IPA

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

14%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ummaspul.e-journal.id Internet Source	3%
2	ejournal.ust.ac.id Internet Source	1%
3	ejurnal.budiutomomalang.ac.id Internet Source	1%
4	journal.ummat.ac.id Internet Source	1%
5	id.scribd.com Internet Source	1%
6	Submitted to Academic Library Consortium Student Paper	1%
7	eprints.umm.ac.id Internet Source	1%
8	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
9	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	1%

10	www.repository.uinjkt.ac.id Internet Source	1 %
11	repository.unja.ac.id Internet Source	1 %
12	jkms.ejournal.unri.ac.id Internet Source	1 %
13	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	1 %
14	Moh.Nuril Hudha. "Peningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Pokok Bahasan Macam-Macam Gaya Menggunakan Metode Eksperimen Pada Siswa Kelas IV SDN 1 Duwet Kabupaten Situbondo", Education Journal : Journal Educational Research and Development, 2019 Publication	1 %
15	eprints.unm.ac.id Internet Source	1 %

Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches < 17 words