
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN

Sumira Simbolon¹, Lukman Hakim Siregar,², Ermawita³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Vokasional Informatika

^{1,2,3}Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Email: sumira@gmail.com

Email: bayoregar@gmail.com

Email: ermawita@ipts.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis animasi terhadap motivasi belajar siswa kelas X TKJ di SMK Swasta Harapan Padangsidimpuan. Jenis penelitian yang digunakan adalah dengan menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian One Shot Case Study. Populasi yang digunakan seluruh siswa kelas X TKJ SMK Swasta Harapan Padangsidimpuan yang terdiri dari 1 kelas yang berjumlah 16 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan cara total sampling. Sehingga sampel penelitian yang diambil yaitu kelas X TKJ. Untuk memperoleh data, peneliti menggunakan angket berupa angket media pembelajaran berbasis animasi dan angket motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis secara deskriptif diperoleh nilai rata-rata media pembelajaran 79,17 berada pada kategori "baik". Sedangkan motivasi belajar siswa nilai rata-rata 88,33 berada pada kategori "sangat baik". Hasil uji hipotesis dengan menggunakan rumus uji t test dari hasil perhitungan yang dilakukan, diperoleh nilai t-test 0,064 berarti hipotesis diterima yang signifikansi dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis di terima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran berbasis animasi pada mata pelajaran komputer jaringan dasar terhadap motivasi belajar siswa kelas X TKJ di SMK Swasta Harapan Padangsidimpuan.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Animasi, Motivasi Belajar .*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran bagi individu untuk mencapai pengetahuan dan pemahaman yang lebih tinggi mengenai obyek-obyek tertentu dan spesifik. Pendidikan juga merupakan suatu proses untuk mencapai suatu perubahan, perkembangan, dan kemampuan seseorang dalam membuktikan rasa percaya diri serta sikap dan perilaku yang inovatif. Hal ini juga dijelaskan dalam fungsi pendidikan nasional yaitu "mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, dan bertujuan untuk berkembangannya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab". Pendidikan merupakan sistem aktivitas dalam pendidikan terbangun beberapa komponen yaitu guru, siswa, tujuan pendidikan alat pendidikan dan lingkungan pendidikan. Saling berhubungan, saling

tergantung, dan saling menentukan satu sama lain. Setiap komponen memiliki fungsi masing-masing dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Aktivitas pendidikan akan tercapai dengan baik jika didukung oleh komponen-komponen yang dimaksud. Peran pendidikan sangat besar dalam mempersiapkan dan mengembangkan sumber daya manusia (SDM) yang handal yang mampu bersaing serta sehat, tetapi juga memiliki rasa kebersamaan dengan sesama manusia meningkat, dalam setiap proses pendidikan tentu mengakibatkan berlangsung dengan proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan usaha guru untuk mewujudkan terjadinya proses pemerolehan pengetahuan, penguasaan, kemahiran dan pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. dengan kata lain. Pembelajaran pada pokoknya merupakan tahapan-tahapan kegiatan guru dan siswa dalam menyelenggarakan program pembelajaran, yaitu rencana kegiatan yang menjabarkan kemampuan dasar dan teori pokok yang secara rinci memuat alokasi waktu, indikator pencapaian hasil belajar, dan langkah-langkah kegiatan pembelajaran untuk setiap materi pokok

mata pelajaran. Salah satu untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran maka diperlukan sekali dengan menggunakan media pembelajaran berbasis animasi menggunakan doratoon.

Media pembelajaran merupakan salah satu dari unsur-unsur yang mempengaruhi kualitas pelaksanaan pendidikan. Pemilihan dan penggunaan media tepat dan sesuai dengan karakteristik materi pelajaran disertai dengan penggunaan metode pembelajaran yang relevan, akan menghasilkan kualitas pelaksanaan pendidikan yang baik. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi, materi pembelajaran antara guru dan siswa di dalam proses pembelajaram. Teratasi dengan bantuan media pembelajaran oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang baik dan tepat merupakan hal yang penting untuk memaksimalkan fungsi dari media pembelajaran tersebut dalam proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk menyerap materi sama dengan yang lainnya sehingga menimbulkan persepsi yang sama antar siswa yang satu dengan yang lainnya dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa lebih maksimal.

Penggunaan animasi menggunakan doratoon dapat menanamkan konsep dan pemahaman dalam otak siswa dibandingkan dengan media yang lain seperti gambar. Animasi pada dasarnya adalah rangkaian gambar yang berbentuk sebuah gerakan, animasi memiliki keunggulan di banding media lain seperti gambar statis atau teks. Keunggulan animasi adalah untuk menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi, sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar. Sudah saatnya guru untuk mengubah cara belajarnya tidak lagi menggunakan metode konvensional tapi menggunakan metode yang lebih menarik, kreatif, dan dapat untuk memberikan motivasi kepada siswa sehingga pendidikan pada hakikatnya merupakan suatu kunci kemajuan dan peradaban suatu bangsa dan akan menghasilkan sumber daya alam yang berkualitas, yang menghasilkan peradaban yang tinggi dan bisa menjawab tantangan zaman.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di SMK Swasta Harapan Padangsidempuan, dimana peneliti mewawancarai salah satu guru mata pelajaran komputer jaringan dasar yaitu, Ibu Riyanti, S.Kom bahwa, Guru dalam menyampaikan materi masih menggunakan metode konvensional atau metode ceramah dan terkadang menggunakan power point sebagai media pembelajaran. Oleh sebab itu siswa kurang bersemangat dalam menerima pelajaran dan merasakan kejenuhan ketika belajar di dalam kelas, sehingga menyebabkan motivasi belajar siswa masih rendah, karena masih kurangnya media pembelajaran ketika kegiatan belajar.

menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar maka akan lebih menyenangkan, dan juga dapat membuat siswa lebih lama mengingat materi, dan gambar-gambar yang ditampilkan. Sehingga dapat memperjelas siswa dalam memahami materi yang diajarkan untuk dapat menumbuhkan motivasi siswa. Selain itu juga dapat mengatasi kejenuhan dalam belajar dengan memberikan dorongan motivasi dalam memanfaatkan media pembelajaran.

Berdasarkan dari pemikiran dan latar belakang di atas dipandang untuk perlu dilakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Pada Mata Pelajaran Komputer Jaringan Dasar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X TKJ di SMK Swasta Harapan Padangsidempuan"**.

1. Hakikat Motivasi Belajar Siswa pada matapelajaran komputer jaringan dasar

a. Pengertian Belajar

Menurut Ahdar Djamaluddin dan Wardana (2019:6) mengatakan bahwa "belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari". Selanjutnya menurut Fadhila Suralaga (2021:77) mengatakan bahwa "dengan belajar seseorang atau peserta didik tidak hanya dapat mengalami perubahan atau penguasaan dalam satu aspek saja, tetapi berbagai aspek seperti peningkatan

peningkatan pengetahuan, kemampuan berpikir, sikap yang positif ataupun keterampilan tertentu". Menurut Nurdyansyah (2019:2) bahwa "belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan tingkah laku tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku".

b. Pengertian Motivasi Belajar siswa

Menurut I Putu Budiariawan (2019) motivasi belajar merupakan daya penggerak dalam diri siswa untuk mampu mencapai hasil belajar yang optimal sehingga tujuan yang dikehendaki dalam belajar tercapai. Sedangkan menurut Eni Fariyatul Fahyuni dan Dra Istikomah (2016:95) menyimpulkan bahwa "motivasi adalah dorongan atau perubahan energi dalam diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan yang ditandai munculnya feeling dan tanggapan terhadap tujuan yang ingin dicapai".

Menurut Fadhila Suralaga (2021:65) "motivasi belajar merupakan kekuatan yang menggerakkan dan mengarahkan kegiatan belajar. dengan adanya motivasi belajar, peserta didik akan berusaha mencari informasi dan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan". Adapun menurut Achmad Badaruddin (2015:14) mengatakan motivasi belajar adalah sebagai dorongan psikologis yang merupakan perubahan energi pada diri seseorang untuk tetap bersemangat dan bertahan melakukan sesuatu yang sesuai dengan arah dan tujuan yang ingin di capainya secara sadar maupun tidak sadar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar dapat diartikan sebagai perbuatan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang yang dapat menumbuhkan keinginan untuk melaksanakan kegiatan belajar dengan menunjukkan perubahan untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran baik yang bersumber dari dalam individu itu sendiri maupun dari luar individu

2. Hakikat Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi

Media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dilakukan agar dapat merangsang pola pembelajaran agar dapat menunjang

keberhasilan dari proses belajar mengajar. sehingga proses belajar mengajar dapat efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Menurut Hamdan Husein Batubara (2021:4) "media pembelajaran adalah segala bentuk dan alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran". sedangkan menurut Nurdyansyah (2019:46) menyimpulkan bahwa "media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari seorang guru kepada peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat, serta perhatian peserta didik, sehingga terjadi proses pembelajaran". Selanjutnya menurut Andi Kristanto (2016:6) menyimpulkan bahwa "media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar".

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang dapat membantu suatu proses pembelajaran secara efektif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Swasta Harapan Padangsidimpuan yang beralamat di JL. Raya angkola julu pokenjior Kecamatan Angkola Julu kode pos : 22733. Kota Padangsidimpuan Kabupaten Tapanuli Selatan Sumatra Utara. Adapun kepala sekolah Ibu Shanda Dewi, S.Pd. Dengan guru wali kelas sekaligus guru mata pelajaran komputer jaringan dasar kelas X TKJ Ibu Riyanti, S.kom. penelitian ini akan dilakukan dari Mei-Juli 2022. Waktu yang ditetapkan dipergunakan untuk pengambilan data mengumpulkan data dan pembuatan laporan hasil penelitian. Diharapkan dalam jangka waktu yang telah ditentukan tersebut dapat mengumpulkan data dan menyelesaikan laporan dengan tepat waktu.

Menurut Sugiyono (2015:6) bahwa, "metode penelitian pendidikan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat dikemukakan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk

memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan”. Metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. dengan menggunakan metode, maka penelitian menjadi terarah dengan baik.

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2015:14) mengatakan bahwa, Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian ini peneliti menetapkan metode penelitian sesuai dengan rumusan masalah yaitu untuk mencari gambaran dan pengaruh diantara kedua variabel. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, metode eksperimen merupakan cara penyajian bahan pelajaran dimana siswa melakukan percobaan dengan mengalami untuk membuktikan sendiri sesuatu pertanyaan atau hipotesis yang dipelajari. Metode eksperimen adalah salah satu cara mengajar yang memfasilitasi siswa melakukan percobaan tentang sesuatu hal, mengamati prosesnya, serta menuliskan hasil percobaannya.

Menurut Sugiyono (2015:107) mengatakan bahwa, “metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”. Sedangkan menurut Hamdani. M dkk (2019) metode eksperimen adalah cara penyajian bahan pelajaran dengan siswa yang melakukan percobaan sendiri dan memberi kesempatan para siswa untuk mengamati sendiri atau melakukan sendiri, mengikuti suatu proses, mengamati suatu objek, menganalisis, membuktikan dan menarik kesimpulan sendiri tentang suatu objek, keadaan atau proses sesuatu.

Untuk penelitian ini peneliti menggunakan metode eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis

animasi terhadap motivasi belajar siswa kelas X TKJ di SMK Swasta Harapan Padangsidimpuan, dan desain penelitian ini adalah “One Shot Case Study” menurut Sugiyono (2015:110) paradigma dalam penelitian model eksperimen dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1 Desain One Shot Case Study

X O

Keterangan :

X : treatment yang diberikan (variabelindependen)

O : observasi (variabel dependen).

Batasan penelitian yang mesti ada dan di temui dalam setiap penelitian adalah batasan yang berkaitan dengan populasi. Menurut Sugiyono (2015:117) mengatakan bahwa, “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Sedangkan menurut Ma’ruf Abdullah (2015:226) mengatakan bahwa “populasi adalah kumpulan unit yang akan diteliti ciri-ciri.

Berdasarkan dari pendapat di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan dari kelompok yang akan diambil datanya. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah yang terdiri satu kelas dengan jumlah seluruhnya 16 orang. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Jumlah Kelas X TKJ SMK Swasta Harapan Padangsidimpuan Tahun Ajaran 2022/2023

No	Kelas	Jumlah siswa
1	Kelas X TKJ	16
	Jumlah	16

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut Sugiyono (2015:118). populasi Sampel merupakan bagian dari populasi yang ditentukan sesuai kriteria tertentu oleh peneliti. Sedangkan menurut Ma’ruf Abdullah (2015:227) sampel adalah bagian elemen-elemen populasi yang diseleksi dengan tujuan dapat merefleksikan seluruh karakteristik yang ada.

Instrumen penelitian adalah alat yang dibuat dan disusun mengikuti prosedur langkah-langkah pengembangan instrumen berdasarkan teori serta kebutuhan penelitian lalu digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Dengan kata lain instrumen dapat disebut sebagai alat pengumpul data.

Menurut Sugiyono (2015) instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan peneliti adalah angket. Sementara kuesioner (angket) yang digunakan peneliti yaitu angket yang diberikan langsung kepada siswa untuk dijawab dengan pertanyaan yang diberikan dan sudah dibatasi sehingga memudahkan perhitungan atau disebut dengan angket secara tertutup. Sebelum menyusun instrumen penelitian, peneliti sebaiknya menentukan terlebih dahulu jenis data yang diperlukan untuk analisis. Jenis-jenis instrumen penelitian.

Teknik pengumpulan data adalah suatu cara untuk memperoleh kebenaran yang dipandang ilmiah dalam suatu penelitian terhadap hasil yang diperoleh secara dalam prodari penelitian ses kerja dan mencatat hal yang berkaitan dengan permasalahan penelitian. Menurut Sugiyono (2015:308) bahwa, "Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapat data. tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan".

Berdasarkan dari pendapat di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa teknik pengumpulan data adalah teknik untuk mengumpulkan keterangan data yang bersifat nyata yang dapat dijadikan dasar penelitian, ataupun cara-cara yang digunakan untuk mendapatkan data.

Berdasarkan dari pendapat di atas bahwa angket adalah teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data suatu data dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis oleh responden dalam penelitian. sedangkan tes adalah sebuah kumpulan pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk pengukuran dan penilaian dalam pemahaman seseorang.

C. Hasil Penelitian.

1. Deskripsi Data

a). Deskripsi Data Penggunaan Media Animasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap variabel bebas(X) yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis animasi dengan memberikan angket maka nilai rata-rata yang diperoleh dari penggunaan media pembelajaran berbasis animasi diperoleh nilai rata-rata 79,17. Jika nilai tersebut dikonsultasikan dengan kriteria penilaian yang terdapat di BAB III dalam tabel 6, maka berada pada kategori "Baik". Artinya peneliti telah menerapkan penggunaan media pembelajaran berbasis animasi di kelas X TKJ di SMK Swasta Harapan Padangsidimpun sudah sesuai dengan prosedur yang ditetapkan dengan hasil yang "baik".

Adapun data perolehan hasil penilaian yang dilakukan pengamatan terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis animasi di jelaskan pada tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 3
Gambaran Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Kelas X TKJ di SMK Swasta Harapan Padangsidimpun

No	Indikator	Skor rata-rata	Keterangan
1	Relevansi/kesesuaian	71,25	Baik
2	Kemudahan pengguna	76,25	Baik
3	Kebermanfaatan	81,25	Sangat Baik

mana dari hasil data angket media pembelajaran berbasis animasi yang dibagikan kepada siswa yang terdiri dari 15 pernyataan yang masing-masing harus diisi oleh siswa sesuai dengan pemahaman siswa. Setiap satu indikator terdiri dari 5 pernyataan. Sehingga Dari data yang di peroleh kemudian dijumlahkan, setelah dijumlahkan dari masing-masing nilai yang diperoleh, kemudian dibagi dengan jumlah pernyataan dari angket yang terdiri dari 15 pernyataan, dan setelah mendapat hasilnya kemudian dicari rata-rata dari hasil pembagian.

Berdasarkan analisis data yang dilakukan peneliti tentang penggunaan media pembelajaran animasi kelas X TKJ di SMK Swasta Harapan Padangsidimpun

dengan 3 indikator melalui 15 item yang telah dilakukan diperoleh nilai rata-rata 79,17. Hal ini dapat dihitung dari jawaban keseluruhan siswa dengan skor 1267. Jika nilai tersebut dikonsultasikan pada tabel 6 klasifikasi penilaian masuk kategori “Baik”. Artinya peneliti benar-benar telah menggunakan media animasi yang tergambar dari karakteristiknya dengan baik sesuai dengan prosedur.

Tabel 4
Deskripsi Data Penggunaan Media Pembelajaran Animasi
Statistics

N	Valid	16
	Missing	0
Mean		79,17
Median		73,33
Mode		73
Minimum		67
Maximum		100
Sum		1267

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa sampel berjumlah 16 siswa. Nilai minimum 67, dan nilai tertinggi 73,33 dan nilai rata-rata (Mean) 79,17 jika dikonsultasikan pada klasifikasi penilaian yang ditetapkan pada bab III tabel 6, maka penggunaan media pembelajaran animasi termasuk dalam kategori “Baik”. Artinya penggunaan media pembelajaran berbasis animasi sudah sangat baik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari distribusi frekuensi sebagai berikut

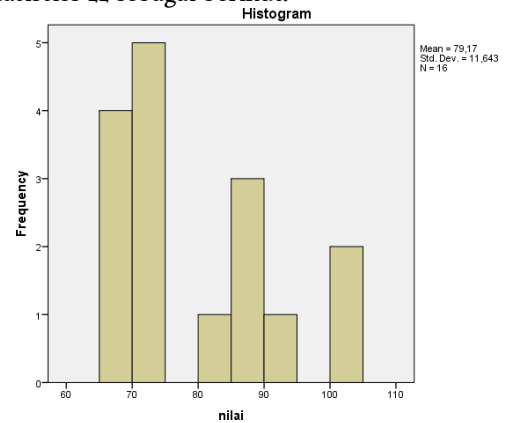
Tabel 5
Distribusi Data Penggunaan Media Pembelajaran Animasi

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 67	1	6,3	6,3	6,3
67	3	18,8	18,8	25,0
73	5	31,3	31,3	56,3
80	1	6,3	6,3	62,5
87	3	18,8	18,8	81,3
93	1	6,3	6,3	87,5
100	2	12,5	12,5	100,0
Total	16	100,0	100,0	

Berdasarkan data distribusi yang didapatkan tersebut dari hasil angket penerapan media pembelajaran berbasis animasi, yang mana dari hasil data yang didapatkan kemudian menentukan valid atau tidaknya data yang diperoleh setelah menggunakan media. Setelah itu data di olah dengan menggunakan SPSS Statistics 22 setelah itu dilihat dari hasil dari

pengolahan data tersebut menyatakan valid yang artinya penggunaan media pembelajaran berbasis animasi sangat berpengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas X TKJ di SMK Swasta Harapan Padangsidempuan.

Selanjutnya dari data distribusi frekuensi di atas, dapat digambarkan histogram dengan menggunakan SPSS Statistics 22 sebagai berikut:



Berdasarkan hasil dari distribusi frekuensi penggunaan media pembelajaran berbasis animasi selanjutnya data tersebut dijelaskan dengan gambar histogram dengan menggunakan SPSS Statistics 22, dimana digambarkan yang berkaitan dengan hasil data yang diperoleh agar lebih jelas mengenai hasil dari pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis animasi. Melalui gambar histogram ini dapat kita lihat dari gambaran data yang diperoleh setelah penerapan media pembelajaran berbasis animasi berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

b). Deskripsi Data Motivasi Belajar Siswa Kelas X TKJ di SMK Swasta Harapan Padangsidempuan

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang dilakukan melalui angket yang disebarkan kepada siswa yaitu kelas X TKJ di SMK Swasta Harapan Padangsidempuan yang berjumlah 16 siswa. Melalui indikator yang telah ditetapkan yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan belajar, dan adanya penghargaan dalam belajar sebanyak 15 butir pernyataan dalam angket. Adapun skor yang diperoleh setelah menyebar angket diperoleh nilai terendah 66,25 sedangkan skor tertinggi 91,25 dan hasil perhitungan untuk nilai rata-rata di peroleh 88,33. Adapun nilai mean, median, dan

modus dapat digambarkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 6
Deskripsi Data Motivasi Belajar Siswa

N	Valid	16
	Missing	0
Mean		88,33
Median		93,33
Mode		93
Minimum		67
Maximum		100
Sum		1413

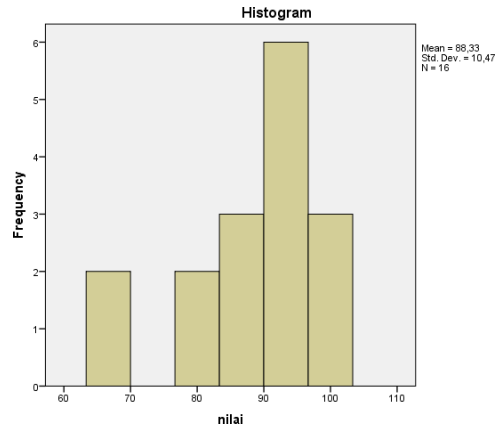
Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa rata-rata (Mean) motivasi belajar siswa 88,33 jika dikonsultasikan pada klasifikasi penilaian yang ditetapkan pada bab III tabel 6, maka motivasi belajar siswa termasuk dalam kategori “sangat baik”. Artinya motivasi belajar siswa X TKJ di SMK Swasta Harapan Padangsidimpuan mencapai “sangat baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 7
Distribusi Data Motivasi Belajar Siswa

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 67	2	12,5	12,5	12,5
80	2	12,5	12,5	25,0
87	3	18,8	18,8	43,8
93	6	37,5	37,5	81,3
100	3	18,8	18,8	100,0
Total	16	100,0	100,0	

Berdasarkan data distribusi yang didapatkan tersebut dari hasil angket motivasi belajar siswa, dimana dari hasil data yang didapatkan kemudian menentukan valid atau tidaknya data yang diperoleh setelah menerapkan motivasi belajar siswa. Setelah itu data diolah dengan menggunakan SPSS Statistics 22 kemudian dilihat dari hasil pengolahan data tersebut menyatakan valid yang artinya penerapan motivasi belajar siswa kelas X TKJ di SMK Swasta Harapan Padangsidimpuan berpengaruh terhadap media pembelajaran berbasis animasi.

Dari data distribusi frekuensi di atas dapat digambarkan historam dengan menggunakan SPSS 22 sebagai berikut:



Berdasarkan hasil distribusi frekuensi motivasi belajar siswa, selanjutnya data tersebut dijelaskan dengan gambar histogram dengan menggunakan SPSS Statistics 22 dimana tujuan digambarkan agar lebih jelas mengenai hasil dari motivasi belajar siswa. Melalui gambar histogram ini dapat kita lihat dari gambaran yang diperoleh setelah menerapkan motivasi belajar siswa KLS X TKJ di SMK Swasta Harapan Padangsidimpuan.

Adapun nilai rata-rata motivasi belajar kelas X TKJ di SMK Swasta Harapan Padangsidimpuan. Berdasarkan indikator adalah sebagai berikut:

Tabel 8
Gambaran Motivasi Belajar Siswa Kelas X TKJ di SMK Swasta Harapan Padangsidimpuan

o	Indikator	Rata-rata	Interpretasi
	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	91,25	Sangat Baik
	Adanya dorongan dan kebutuhan belajar	66,25	Baik
	Adanya penghargaan dalam belajar	78,75	Baik

Nilai rata-rata yang di peroleh di lapangan tentang motivasi belajar siswa kelas X TKJ di SMK Swasta Harapan Padangsidimpuan dapat di lihat dari hasil jawaban siswa pada motivasi belajar siswa yang diajukan sebanyak 15 pernyataan angket yang terdiri dari 3 indikator Setiap satu indikator terdiri dari 5 pernyataan.. Dari data yang di peroleh kemudian dijumlahkan, setelah dijumlahkan dari masing-masing nilai yang diperoleh, kemudian dibagi dengan jumlah pernyataan dari angket yang terdiri dari 15 pernyataan, dan setelah mendapat hasilnya kemudian dicari rata-rata dari hasil pembagian.

Berdasarkan beberapa indikator di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai tertinggi pada motivasi belajar siswa kelas X TKJ di SMK Swasta Harapan Padangsidimpuan adalah pada indikator adanya hasrat dan keinginan berhasil dengan nilai rata-rata 88,33 Sehingga jumlah jawaban keseluruhan siswa 1413. Dan berada pada kategori “sangat baik”. Sedangkan nilai terendah pada motivasi belajar siswa pada indikator adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar dengan nilai rata-rata 66,25 dan berada pada kategori”cukup”.

b. Pengujian Hipotesis

1) Uji normalitas

Berdasarkan hasil pengumpulan data tentang motivasi belajar siswa kelas X TKJ di SMK Swasta Harapan Padangsidimpuan berikut ini tabel perhitungan untuk mengetahui distribusi data motivasi belajar siswa kelas X TKJ di SMK Swasta Harapan Padangsidimpuan

Tabel 9. Hasil Uji normalitas data

		Unstandardized Residual
N		16
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	9,21969373
Most Extreme Differences	Absolute	,167
	Positive	,087
	Negative	-,167
Test Statistic		,167
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui jika nilai signifikansinya lebih kecil dari 0,05 maka dinyatakan tidak normal, dan jika signifikansinya lebih besar dari 0,05 maka dinyatakan normal. Sedangkan hasil uji normalitas tentang penggunaan media pembelajaran animasi terhadap motivasi belajar siswa diperoleh nilai signifikansinya 0,200 berarti $0,200 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu uji yang dilakukan untuk mengetahui bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varian yang sama atau homogen.

Tabel 10

Uji Homogenitas Data Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Pada Mata Pelajaran Komputer Jaringan Dasar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X TKJ di SMK Swasta Harapan Padangsidimpuan

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	984,260	4	246,065	2,466	,106
Within Groups	1097,408	11	99,764		
Total	2081,668	15			

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat jika nilai signifikannya lebih kecil dari 0,05 maka dikatakan varian dari populasi itu tidak sama, dan jika nilai signifikannya lebih besar dari 0,05 maka dikatakan varian dari populasi itu sama. Sedangkan hasil uji penggunaan media pembelajaran berbasis animasi terhadap motivasi belajar siswa kelas X TKJ di SMK Swasta Harapan Padangsidimpuan diperoleh nilai signifikannya 0,106 berarti $0,106 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi homogen.

3) Uji-t

Uji t dilakukan dengan tujuan agar peneliti dapat melihat nilai, dan untuk menguji signifikan antara penggunaan media pembelajaran animasi sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa kelas X TKJ di SMK Swasta Harapan Padangsidimpuan. Sebagaimana penjelasan di bab III, maka nilai ttest dapat dihitung sebagai berikut:

Tabel 11 Hasil uji T

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	54,590	16,924		3,226	,006
	media	,426	,212	,474	2,014	,064

Berdasarkan hasil output SPSS 22 pada tabel di atas merupakan hasil analisis uji t. Selanjutnya nilai signifikan yang diperoleh adalah sebesar 0,005 dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat bahwa nilai sig (2-tailed) $<$ dari taraf signifikansi atau $0,064 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif dapat diterima dan diuji kebenarannya, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis animasi terhadap motivasi belajar siswa kelas X TKJ di SMK Swasta Harapan Padangsidimpuan.

Dengan kata lain jika penggunaan media pembelajaran berbasis animasi baik maka motivasi belajar siswa juga akan semakin meningkat, dan sebaliknya juga jika penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil di atas dapat disimpulkan bahwa hipotesis Ha dapat diterima dan menolak Ho. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis animasi tpada mata pelajaran komputer jaringan dasar terhadap motivasi belajar siswa kelas X TKJ di SMK Swasta Harapan Padangsidimpuan.

Tabel 12
Koefisien Korelasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Pada Mata Pelajaran Komputer Jaringan Dasar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X TKJ Di SMK Swasta Harapan Padangsidimpuan.

		media	motivasi
media	Pearson Correlation	1	,474
	Sig. (2-tailed)		,064
	N	16	16
motivasi	Pearson Correlation	,474	1
	Sig. (2-tailed)	,064	
	N	16	16

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,474 pada taraf signifikan 0,000 atau berada di bawah taraf signifikan 0,05 yang artinya terdapat hubungan antara penggunaan media pembelajaran berbasis animasi terhadap motivasi belajar siswa. Selanjutnya untuk melihat besarnya kontribusi antara penggunaan media pembelajaran berbasis animasi terhadap motivasi belajar siswa dapat di lihat dari tabel berikut :

Tabel 13. Koefisien Determinan Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Pada Mata Pelajaran Komputer Jaringan Dasar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X TKJ Di SMK Swasta Harapan Padangsidimpuan

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,474 ^a	,225	,169	10,61191

c. Pembahasan

Temuan penelitian ini terbukti adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis animasi pada mata pelajaran komputer

jaringan dasar terhadap motivasi belajar siswa kelas X TKJ di SMK Swasta Harapan Padangsidimpuan. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengolahan angket media pembelajaran animasi dan angket motivasi belajar siswa, kedua anket tersebut dinyatakan berpengaruh. Peneliti menggunakan desain penelitian one shot case study di kelas X TKJ di SMK Swasta Harapan Padangsidimpuan. Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan peneliti adalah total sampling, jadi sampel penelitian ini sebanyak satu kelas yaitu klas X TKJ yang berjumlah 16 orang.

Dari hasil analisis data diperoleh penggunaan media pembelajaran berbasis animasi kelas X TKJ di SMK Swasta Harapan Padangsidimpuan sudah digunakan dengan baik. Guru sangat menyadari pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis animasi dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran berbasis animasi sangatlah penting untuk mendorong motivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis animasi diperoleh nilai rata-rata (Mean)79,17. Apabila di konsultasikan pada tabel klasifikasi penilaian yang ditetapkan pada bab III tabel 6, maka dikategorikan “Baik”.

Dari hasil analisis data motivasi belajar siswa kelas X TKJ di SMK Swasta Hapan Padangsidimpuan sudah memperoleh hasil yang sangat baik guru sangat menyadari pentingnya memotivasi siswa dalam belajar untuk meningkatkan nilai belajar siswa. Dari analisis variabel motivasi belajar siswa pada mata pelajaran komputer jaringan dasar diperoleh nilai rata-rata 88,33. Apabila dikategorikan dalam klasifikasi penilaian yang ditetapkan pada bab III maka memperoleh “Sangat Baik”.

Berdasarkan hasil pembuktian di lapangan dengan analis data terhadap kedua variabel diperoleh bahwa penggunaan media pembelajaran animasi

Berdasarkan hasil di atas dapat disimpulkan bahwa Hipotesis Ha dapat diterima dan menolak Ho. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara Penggunaan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Komputer Jaringan Dasar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X TKJ Di SMK Swasta Harapan Padangsidimpuan.

Hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media

pembelajaran berbasis animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X TKJ di SMK Swasta Harapan Padangsidempuan sesuai dengan judul pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis animasi pada mata pelajaran komputer jaringan dasar terhadap motivasi belajar siswa kelas X TKJ di SMK Swasta Harapan Padangsidempuan.

D. Kesimpulan

Penelitian ini membuktikan adanya pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis animasi terhadap motivasi belajar siswa kelas X TKJ di SMK Swasta Harapan Padangsidempuan. Hasil angket menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi dan motivasi belajar siswa saling berpengaruh. Penelitian ini menggunakan desain one shot case study dengan teknik total sampling, melibatkan seluruh siswa kelas X TKJ yang berjumlah 16 orang.

Dari analisis data, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis animasi di kelas X TKJ sudah diterapkan dengan baik dan sangat membantu dalam memotivasi siswa. Rata-rata penilaian penggunaan media ini adalah 79,17, yang dikategorikan sebagai "Baik". Sementara itu, motivasi belajar siswa juga memperoleh hasil yang sangat baik dengan rata-rata nilai 88,33, dikategorikan sebagai "Sangat Baik".

Hasil penelitian mendukung hipotesis bahwa terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis animasi dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X TKJ di SMK Swasta Harapan Padangsidempuan.

Daftar Pustaka

- Alfajri, M. 2021. Analisis Pemanfaatan Media Animasi Dalam Anime Hataraku Saibo (Celsst At Work) Sebagai Sumber Belajar Biologi Sel. *Jurnal Pendidikan Dan Sains* Vol 2. No 2. 303-318. P-ISSN 2747-1349, e-ISSN 2774-5627.
- Arianti. 2018. Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan*. Vol 12. No 2. 117-134. ISSN: 1978-0214.
- Abdullah Ma'ruf. 2015. Metodologi Penelitian Kuantitatif. Aswaja Pressindo. Asri, S., & Sumbodo, W. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Memproses Bentuk Permukaan. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*. Vol 17. No 2.
- Badaruddin Achmad. 2015. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal. Cb Abe Kreatifindo. Padang: Sumatra Barat.
- Budiariawan, I. P. 2019. Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*. Vol 3. No 2. 103-111. P-ISSN 2087-9040, e-ISSN 2613-9537.
- Batubara, H. H. 2020. Media Pembelajaran Efektif. Semarang: Fatawa Publishing. Damayanti, P. A., dan Qohar, A. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Materi Kerucut. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*. Vol 10. No 2. 119-124.
- Djamiluddin, Ahdar dan Wardana. 2019. Belajar dan Pembelajaran. Sulawesi Selatan: Cv Kaaffah Learning Center.
- Dolong, Jufri. 2016. Teknik Analisis Dalam Komponen Pembelajaran. vol 8. No 2. Fikri, Hasnul. dan Ade. S. M. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Fahyuni, F, E. dan Dra Istiqomah. 2016. Psikologi Belajar & Mengajar. Nizamia Learning Center. Hasan, Muhammad Dkk. 2021. Media Pembelajaran. Tahta Media.
- Handayani, R. D. 2017. Analysis Of Intrinsic And Axtrinsic Motivation Of Physical-Teatcher Student Candidates. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inopasi Pmbelajaran*. Vol 1. No 2. 223150.