
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI ANIMAKER TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENGUKURAN KECERAHAN AIR

Oleh:

Sesi Wanita¹, Lukman Hakim Siregar², Ermawita³,

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

Email : sesiwanita@gmail.com

Email : bayoreg@gmail.com

Email : ermajuwita91@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang Teknologi informasi yang semakin maju dan berkembang menumbuhkan berbagai pengaruh bagi penggunanya. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, Media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan Motivasi belajar siswa kearah yang lebih baik. Tujuan penelitian ini terbukti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media animasi menggunakan aplikasi animaker terhadap motivasi belajar siswa di kelas X Agribisnis Perikanan di SMK Negeri 1 Angkola Sangkunur. metode yang digunakan peneliti adalah metode kuantitatif. Penelitian ini merupakan suatu proses pengumpulan data dan analisis data yang dilakukan secara sistematis untuk membahas permasalahan yang dihadapi serta menguji kebenaran hipotesis yang diajukan. Metode penelitian merupakan juga memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang akan diteliti dibuktikan melalui data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan masalah dalam bidang pendidikan. Hasil output uji hipotesis didapati nilai signifikannya yang diperoleh adalah sebesar 0,30 dengan taraf signifikannya 435 % atau 0,435. Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat bahwa nilai sig (1-tailed) < dari taraf signifikansi atau 0,05 < 0,435. Dapat disimpulkan bahwa hipotesisi alternatif dapat diterima dan di uji kebenarannya, artinya bahwa penggunaan media animasi menggunakan aplikasi animaker efektif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pengukuran kecerahan sir di kelas X Agribisnis Perikanan di SMK 1 Angkola Sangkunur.

Kata kunci : Media, Animaker, Pengukuran Kecerahan Air.

1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi yang semakin maju dan berkembang menumbuhkan berbagai pengaruh bagi penggunanya. Masyarakat dituntut untuk lebih mampu memanfaatkan teknologi sesuai dengan fungsinya. Internet merupakan bentuk dari perkembangan teknologi yang saat ini yang sudah menjadi kebutuhan bagi sebagian kalangan. Perubahan zaman yang mengharuskan pengetahuan teknologi dapat digunakan dan dimanfaatkan semua pihak. Perubahan teknologi komunikasi yang sangat cepat dan mengglobal telah memberikan perubahan secara signifikan. Oleh karena itu, teknologi informasi sangat diperlukan sebagai sarana untuk mempermudah dalam mengakses informasi. Dapat dikatakan, pesatnya perkembangan teknologi informasi merupakan dampak yang ditimbulkan oleh kebutuhan manusia akan

informasi itu sendiri. Salah satu wujud nyata perkembangan informasi yaitu terbantuknya suatu sistem jaringan yang terhubung satu sama lain yang biasa kita sebut internet.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, Media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan Motivasi belajar siswa kearah yang lebih baik. Pembelajaran dengan menggunakan animasi tidak hanya menggunakan kata-kata atau symbol-

simbol verbal tetapi melibatkan teks, suara, gambar, video dan animasi sehingga dapat kita harapkan hasil pengalaman belajar yang diperoleh lebih berarti bagi siswa.

Berdasarkan hasil obsevasi yang dilaksanakan pada hari Selasa, 18 Januari 2022 di SMK Negeri 1 Angkola Sangkunur dan sekaligus melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran Pengukuran Kecerahan Air bahwa Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pengukuran kecerahan air sangatlah kurang, karena didasari keterbatasan peralatan praktek, lokasi praktek jauh dari industri, kurangnya penguasaan materi, kurangnya belajar siswa bila selesai sekolah siswa tidak mengulangi mata pelajaran yang telah di pelajari di sekolah, dan Kurangnya Motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Pengukuran Kecerahan Air di SMK Negeri 1 Angkola Sangkunur. Di sekolah SMK Negeri 1 Angkola Sangkunur bisa dikatakan sekolahnya masih baru dan belum dikatakan lengkap peralatannya sehingga dalam melakukan praktek tidak memadai dikarenakan daerahnya terpencil dan untuk melakukan praktek pun harus ketempat yang jauh karena sekolah jauh di tempat industri. Di salah satu guru yang saya wawancarai sekaligus guru mata pelajaran pengukuran kecerahan air di SMK Negeri 1 Angkola Sangkunur mengatakan bahwa sebagian siswa hanya mencari nilai dan ada sebagian besar siswa mencari bekal sendiri untuk masa depan.

Menurut Sardiman (2011:75). Menyatakan 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 mengadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu." Menurut Mc Donald dalam Kompri (2016:229) motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan adanya perubahan energi dalam diri seseorang yang dapat didasari atau tidak." Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa motivasi adalah kekuatan pendorong dan pengarah yang memungkinkan perbuatan belajar dijalankan dan dituntut kearah tujuan yang telah ditetapkan.

Menurut Oemar Hamalik (2003) mengemukakan fungsi motivasi sebagai berikut:

- 1) Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan tanpa motivasi maka tidak akan timbul sesuatu perbuatan seperti belajar.
- 2) Motivasi berfungsi sebagai pengarah. Artinya mengarahkan perbuatan kecapaian tujuan yang diharapkan.

- 3) Motivasi berfungsi sebagai penggerak ia berfungsi sebagai mesin bagi mobil besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

Jadi adanya motivasi akan memberikan dorongan, arah dan perbuatan yang akan dilakukan dalam upaya mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya. Fungsi motivasi sebagai pendorong usaha dalam mencapai prestasi, karena seseorang melakukan usaha harus mendorong keinginannya, dan menentukan arah perbuatannya kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian siswa dapat menyeleksi perbuatan untuk menentukan apa yang harus dilakukan yang bermanfaat bagi tujuan yang hendak dicapainya.

Menurut Sardiman, (2014:92) Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar pada siswa adalah tingkat motivasi belajar, tingkat kebutuhan belajar, minat dan sifat pribadi. Keempat faktor tersebut saling mendukung dan dan timbul pada diri siswa sehingga tercipta semangat belajar untuk melakukan aktivitas sehingga tercapai tujuan pemenuhan kebutuhannya.

Menurut Joni Purwono,dkk (2014) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Menurut Muhammad Aziz Fauzan (2017) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan juga minat peserta didik sehingga proses pembelajaran terjadi.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Menurut Bambang Ela Purnama (2013) Animasi adalah urutan frame dengan kecepatan yang cukup dapat menyajikan gambar bergerak seperti sebuah film atau video. Animasi dapat juga diartikan dengan menghidupkan gambar, sehingga anda perlu mengetahui dengan pasti setiap detail karakter anda, mulai dari tampak (depan, belakang dan samping) detail muka karakter dalam berbagai ekspresi (normal, diam, marah, senyum, ketawa, kesal dan lainnya) lalu pose/ gaya khas karakter bila sedang melakukan kegiatan tertentu yang menjadi ciri khas karakter tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa animasi digunakan dalam menyampaikan pembelajaran yang berisikan konten digital dengan kombinasi-kombinasi

antara suara, teks, gambar, serta animasi secara keseluruhan yang terpadu. animasi juga salah satu bentuk prestasi bergambar yang paling menarik, yang berupa simulasi gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu abjek.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan peneliti adalah metode kuantitatif. Penelitian ini merupakan suatu proses pengumpulan data dan analisis data yang dilakukan secara sistematis untuk membahas permasalahan yang dihadapi serta menguji kebenaran hipotesis yang diajukan. Menurut Sugiyono (2014:1) "Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi."

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 pernyataan spesifik, menggunakan strategi penelitian seperti eksperimen dan survei yang memerlukan data statistik".

Adapun model Eksperimen yang di buat adalah *Pre-Experimental Design*. Digunakan design ini karena terdapat *pretes* sebelum diberi perlakuan, hasil perlakuan dapat diketahui oleh akurat karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:

Tabel 3.2 Desain One-Group Pretest-posttest design

Pretest	Perlakuan	Posttes
O ₁	X	O ₂

Sumber: Sugiyono,2012:108

Keterangan:

O₁ = Nilai *pretest* sebelum diberi perlakuan

O₂ = Nilai *posttest* setelah mendapatkan perlakuan

X =Perlakuan dengan menerapkan Media Pembelajaran

1. Populasi penelitian

Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Agribisnis Perikanan di SMK Negeri 1 Angkola Sangkunur yang terdiri dari 2 ruangan kelas berjumlah 63 siswa.

2. Sampel

Adapun sample yang digunakan dalam penelitian ini adalah *simple random sampling*, karena pengambilan sampel dilakukan secara acak dengan kata lain semuanya dianggap sama. Maka sampel yang diambil oleh peneliti adalah X APT-1 Yang Berjumlah 32 orang.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah. Angket digunakan untuk memberikan pertanyaan dan pernyataan tertulis.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Penggunaan Media Animasi Menggunakan Aplikasi Animaker

No	Indikator	No. Soal	Banyak Soal
1	Penggunaan Suara	1,2,3,4,5,6	6
2	Penggunaan Teks	7,8,9,10,11,12,13	7
3	Penggunaan Gambar	14,15,16,17,18,19,20	7
Jumlah soal			20

3. HASIL PENELITIAN

Penelitian ini telah dilaksanakan di kelas X APT-1 Agribisnis perikanan di SMK Negeri 1 Angkola Sangkunur sesuai dengan langkah-langkah penelitian, maka selanjutnya akan dilakukan pendeskripsian data sebagaimana yang dituangkan dalam rumusan masalah. Dengan demikian, akan diuraikan secara terperinci mengenai hasil penelitian tentang gambaran dari kedua variabel yaitu variabel bebas media animasi menggunakan aplikasi animaker dan variabel terikat yaitu motivasi belajar siswa.

1. Deskripsi Data Angket Penggunaan Media Animasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas X Agribisnis Perikanan di SMK Negeri 1 Angkola Sangkunur telah diketahui secara umum data angket terhadap variabel bebas (X) yaitu penggunaan media animasi menggunakan aplikasi animaker dengan memberikan angket maka nilai rata-rata yang diperoleh dari penggunaan media animasi menggunakan aplikasi animaker di peroleh nilai rata-rata 91,1. Jika nilai tersebut dikonsultasikan dengan kriteria penilaian yang terdapat di BAB

III dalam tabel 7, maka berada pada kategori “Sangat Baik”. hal ini berarti penggunaan media animasi di kelas X Agribisnis Perikanan Di SMK Negeri 1 Angkola Sangkunur sudah sesuai dengan prosedur yang ditetapkan dengan hasil yang baik.

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

Tabel.9 Gambar Penggunaan Media Animasi Menggunakan Aplikasi Animaker di Kelas X Agribisnis Perikanan di SMK Negeri 1 Angkola Sangkunur

No	Indikator	Skor rata-rata	Keterangan
1	Suara	82	Baik
2	Teks	91	Sangat baik
3	Gambar	95	Sangat baik

Berikut ini dari setiap indikator dalam penggunaan media animasi menggunakan aplikasi animaker dapat diuraikan sebagai berikut:

- Penggunaan media animasi di kelas X Agribisnis Perikanan di SMK Negeri 1 Angkola Sangkunur pada indikator Suara mencapai nilai 82. Apabila dikonsultasikan pada tabel kriteria penilaian berada pada kategori “Baik”. Artinya penggunaan media animasi pada indikator ini telah dilaksanakan dengan sangat baik.
- Penggunaan media animasi di kelas X Agribisnis Perikanan di SMK Negeri 1 Angkola Sangkunur pada indikator Teks mencapai nilai 91. Apabila dikonsultasikan pada tabel kriteria penilaian berada pada kategori “Sangat Baik”. Artinya penggunaan media animasi pada indikator ini telah dilaksanakan dengan baik.
- Penggunaan media animasi di kelas X Agribisnis Perikanan pada indikator gambar mencapai nilai rata-rata berdasarkan analisis data yang telah dilakukan peneliti tentang penggunaan media animasi menggunakan aplikasi animaker di kelas X Agribisnis Perikanan di SMK Negeri 1 Angkola Sangkunur dengan 3 indikator melalui 20 item yang telah dilakukan diperoleh nilai rata-rata 95. Jika nilai tersebut dikonsultasikan pada tabel klasifikasi penilaian masuk kategori

“Sangat Baik”. Artinya peneliti benar-benar telah menggunakan media animasi menggunakan aplikasi animaker yang telah tergambar dari karakteristiknya dengan baik sesuai dengan prosedur.

Tabel.10 Deskripsi Data penggunaan Media Animasi Menggunakan aplikasi Animaker Statistics

Nilai		
N	Valid	32
	Missing	0
Mean		90,7500
Median		90,5000
Mode		89,00
Minimum		85,00
Maximum		98,00
Sum		2904,00

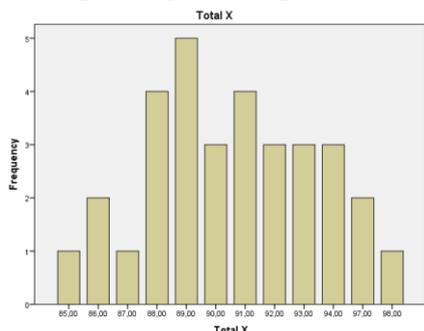
Dari tabel di atas menunjukkan bahwa rata-rata (mean) pada penggunaan media animasi termasuk dalam kategori (“Sangat Baik”). untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari didistribusi frekuensi sebagai berikut.

Tabel 11. Distribusi Data Penggunaan Media Animasi Menggunakan Aplikasi Animaker.

Total X					
	Frequency	Per cent	Valid Per cent	Cum ulative Perce nt	
V a l i d	85,00	1	3,1	3,1	3,1
	86,00	2	6,3	6,3	9,4
	87,00	1	3,1	3,1	12,5
	88,00	4	12,5	12,5	25,0
	89,00	5	15,6	15,6	40,6
	90,00	3	9,4	9,4	50,0
	91,00	4	12,5	12,5	62,5
	92,00	3	9,4	9,4	71,9
	93,00	3	9,4	9,4	81,3
	94,00	3	9,4	9,4	90,6
	97,00	2	6,3	6,3	96,9
	98,00	1	3,1	3,1	100,0

Total	32	100, 0	100, 0
-------	----	-----------	-----------

Berikut ini histogram penggunaan media animasi menggunakan aplikasi *animaker* di kelas X Agribisnis Perikanan di SMK Negeri 1 Angkola Sangkunur yaitu sebagai berikut:



Gambar 4.8 Histogram Penggunaan Media Animasi Menggunakan Aplikasi *Animaker*

2. Deskripsi Data Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas X Agribisnis Perikanan di SMK Negeri 1 Angkola Sangkunur

Adapun deskripsi data motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pengukuran kerahan air sebelum dan sesudah penggunaan media animasi menggunakan aplikasi *animaker* sebagai berikut:

2.1. Deskripsi Data Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media Animasi Menggunakan Aplikasi *Animaker*

Dalam motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media animasi diperoleh nilai terendah 2 dan nilai tertinggi 5. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan tentang motivasi belajar siswa di kelas X Agribisnis Perikanan di SMK Negeri 1 Angkola Sangkunur sebelum menggunakan media animasi menggunakan aplikasi *animaker* di dapat nilai rata-rata 45,1. Adapun nilai rata-rata yang diperoleh dari lapangan tentang karakter siswa yang diperoleh dari lapangan tentang motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media animasi menggunakan aplikasi *animaker* di kelas X Agribisnis Perikanan di SMK Negeri 1 Angkola Sangkunur. Berdasarkan indikator adalah sebagai berikut:

Tabel 12

Deskripsi Nilai Rata-Rata Motivasi Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media Animasi Menggunakan Aplikasi *Animaker*

No	Indikator	Nilai	Kriteria
1	Adanya hasrat dan keingin berhasil	43,71	Gagal

2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	44,05	Gagal
3	Adanya harapan dan cita-cita di masa depan	42,3	Gagal

Nilai rata-rata setiap indikator motivasi belajar dapat diuraikan sebagai berikut:

- Motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media animasi menggunakan aplikasi *animaker* di kelas X Agribisnis Perikanan di SMK Negeri 1 Angkola Sangkunur untuk indikator “adanya hasrat keingin berhasil” dalam belajar mencapai nilai rata-rata 43,1. Apabila dikonsultasikan pada tabel kriteria penilaian maka nilai tersebut berada pada kategori ‘Gagal’.
- Motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media animasi menggunakan aplikasi *animaker* di kelas X Agribisnis Perikanan di SMK Negeri 1 Angkola Sangkunur untuk indikator “Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar” dalam belajar mencapai nilai rata-rata 44,05. Apabila dikonsultasikan pada tabel kriteria penilaian maka nilai tersebut berada pada kategori ‘Gagal’.
- Motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media animasi menggunakan aplikasi *animaker* di kelas X Agribisnis Perikanan di SMK Negeri 1 Angkola Sangkunur untuk indikator “Adanya harapan dan cita-cita di masa depan” dalam belajar mencapai nilai rata-rata 42,3. Apabila dikonsultasikan pada tabel kriteria penilaian maka nilai tersebut berada pada kategori ‘Gagal’.

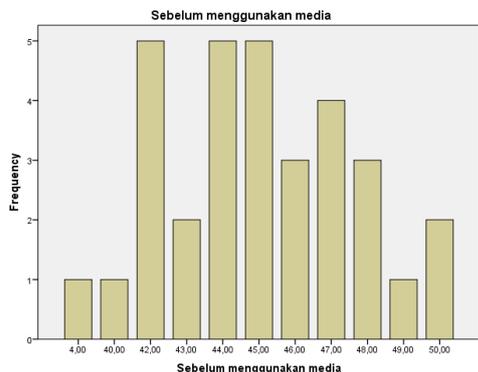
Selanjutnya untuk mencari mean, median, modus, dan histogram dihitung dengan menggunakan SPSS, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 13

Deskripsi motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media animasi menggunakan aplikasi *animaker*

Statistics		
Sebelum menggunakan media		
N	Valid	32
	Missing	0
Mean		43,8750
Median		45,0000
Mode		42,00 ^a
Sum		1404,00

Berdasarkan tabel diatas dapat kita lihat bahwa nilai mean adalah 43,8750 median 45,0000 dan modus 42,00 selanjutnya motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media animasi menggunakan aplikasi *animaker* dapat dilihat pada histogram sebagai berikut:



Gambar 4.8 Histogram motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media animasi menggunakan aplikasi *animaker*

Dari histogram diatas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata diperoleh sebesar 45,00 sebanyak 3 indikator. Indikator adanya hasrat keingin berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita di amsa depan sebesar 3. Sehingga digambarkan dalam 1 histogram yang sama.

2.2. Deskripsi Data Angket Motivasi Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Media Animasi Menggunakan Aplikasi Animaker

Data motivasi belajar siswa sesudah menggunakan media animasi menggunakan aplikasi *animaker* memperoleh nilai terendah dan nilai tertinggi. Berdasarkan hasil pengumpulan data dilapangan yang dilakukan melalui angket yang disebarakan kepada siswa di kelas X Agribisnis Perikanan di SMK Negeri 1 Angkola Sangkunur yang berjumlah 32 orang sesudah menggunakan media animasi menggunakan aplikasi *animaker*. Melalui indikator yang telah ditetapkan yaitu adanya hasrat keingin berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita di masa depan sebanyak 20 butir pernyataan dalam angket. Adapun skor yang diperoleh setelah menyebarkan angket terdapat perolehan mean, modus dapat digambarkan dalam tabet berikut ini:

Tabel 14
Deskripsi Data Motivasi Belajar Siswa

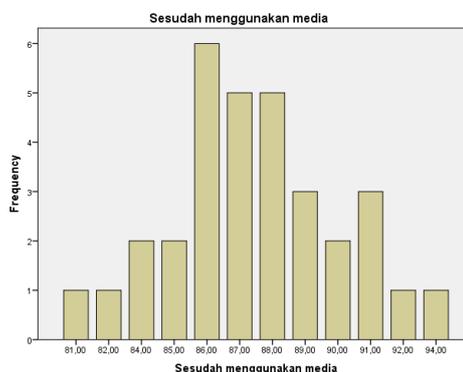
Statistics		
Sesudah menggunakan media		
N	Valid	32
	Missing	0

Mean	87,4375
Median	87,0000
Mode	86,00
Sum	2798,00

Tabel 15
Distribusi Data Motivasi Belajar Siswa

Sesudah menggunakan media					
	Fre quency	Perce nt	Val id Per cen t	Cum ulativ e Perce nt	
Va lid	81,00	1	3,1	3,1	3,1
	82,00	1	3,1	3,1	6,3
	84,00	2	6,3	6,3	12,5
	85,00	2	6,3	6,3	18,8
	86,00	6	18,8	18,8	37,5
	87,00	5	15,6	15,6	53,1
	88,00	5	15,6	15,6	68,8
	89,00	3	9,4	9,4	78,1
	90,00	2	6,3	6,3	84,4
	91,00	3	9,4	9,4	93,8
	92,00	1	3,1	3,1	96,9
	94,00	1	3,1	3,1	100,0
Tota l	32	100,0	100,0		

Berikut ini histogram motivasi belajar siswa di kelas X Agribisnis Perikanan di SMK Negeri 1 Angkola Sangkunur yaitu sebagai berikut:



Gambar 4.9 Motivasi Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Media

Adapun nilai rata-rata motivasi belajar siswa di kelas X Agribisnis Perikanan di SMK Negeri 1 Angkola Sangkunur berdasarkan indikator adalah sebagai berikut:

Tabel 16

**Gambar Motivasi Belajar Siswa di Kelas X
Agribisnis Perikanan di SMK Negeri 1 Angkola
Sangknur**

No	Indikator	Rata-rata	Kriteria
1	Adanya hasrat keingin berhasil	87,8	Sangat Baik
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	89,5	Sangat Baik
3	Adanya harapan dan cita-cita di masa depan	83,3	Sangat Baik

Nilai rata-rata yang diperoleh di lapangan tentang motivasi belajar siswa di kelas X Agribisnis Perikanan di SMK Negeri 1 Angkola Sangknur dapat dilihat dari hasil jawaban siswa pada motivasi belajar siswa yang diajukan sebanyak 20 butir pernyataan yang terdiri 4 indikator. Untuk hal ini peneliti akan menguraikan tiap-tiap indikator dari motivasi belajar siswa yaitu:

- a. Penggunaan media animasi menggunakan aplikasi *animaker* terhadap motivasi belajar siswa pada indikator adanya hasrat keingin berhasil terdiri dari 7 butir pernyataan yang diamati dalam lembar angket. Dengan rincian skor memperoleh nilai rata-rata 87,8 yang berada pada kategori "sangat baik".
- b. Penggunaan media animasi menggunakan aplikasi *animaker* terhadap motivasi belajar siswa pada indikator adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar terdiri dari 6 butir pernyataan yang diamati dalam lembar angket. Dengan rincian skor memperoleh nilai rata-rata 89,5 yang berada pada kategori "sangat baik"
- c. Penggunaan media animasi menggunakan aplikasi *animaker* terhadap motivasi belajar siswa pada indikator adanya harapan dan cita-cita di masa depan terdiri dari 7 butir pernyataan yang diamati dalam lembar angket. Dengan rincian skor memperoleh nilai rata-rata 86,3 yang berada pada kategori "sangat baik"

Berdasarkan beberapa indikator diatas dapat disimpulkan bahwa nilai tertinggi pada motivasi belajar siswa di kelas X Agribisnis Perikanan di SMK Negeri 1 Angkola Sangknur adalah pada indikator adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar mencapai nilai rata-rata 89,5.

A. Pengujian Hipotesis

Berdasarkan hasil pengolahan angket media animasi menggunakan aplikasi *animaker* terhadap motivasi belajar siswa di kelas X

Agribisnis Perikanan di SMK Negeri 1 Angkola Sangknur mencapai nilai maksimal sehingga analisis yang dilakukan pada bagian terdahulu peneliti mempunyai dugaan bahwa "penggunaan media animasi menggunakan aplikasi *animaker* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pengukuran kecerahan air di kelas X Agribisnis Perikanan di SMK Negeri 1 Angkola Sangknur, maka ada beberapa tahap pelaksanaan perhitungan yang harus dilakukan yaitu melakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas ini bertujuan untuk apakah sebaran data yang diperoleh dapat berdistribusi normal atau tidak, namun sesudahnya akan dilakukan uji normalitas untuk mengetahui bahwa distribusi penelitian tidak menyimpang secara signifikan dari distribusi normal, dalam menguji normalitas ini penulis menggunakan uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov* SPSS 22.

Tabel 17
**Uji Normalitas Data Tentang Penggunaan Media
Animasi Menggunakan Aplikasi Animaker
Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas X
Agribisnis Perikanan di SMK Negeri 1 Angkola
Sangknur**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		32
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	2,80351520
	Most Extreme Differences	,101
Asymp. Sig. (2-tailed)	Positive	,082
	Negative	-,101
	Test Statistic	,101 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui jika

nilai signifikannya lebih kecil dari 0,05 maka dinyatakan tidak normal, dan jika signifikannya lebih besar dari 0,05 makanya dinyatakan normal. Sedangkan hasil uji normalitas sebelum dan sesudah menggunakan media animasi menggunakan aplikasi *animaker* terhadap motivasi belajar siswa diperoleh nilai signifikannya 0,101 berarti $0,101 > 0,05$ 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 18

Uji Homogenitas Data Penggunaan Media Animasi Menggunakan Aplikasi *Animaker* Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan tabel diatas 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 coba penggunaa media animasi menggunakan aplikasi *animaker* terhadap motivasi belajar siswa di kelas X Agribisnis Perikanan di SMK Negeri 1 Angkola Sangkunur diperoleh nilai signifikannya 0,313 Berarti $0,313 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan tujuan agar peneliti dapat melihat nilai, dan untuk menguji signifikan antara penggunaan media animasi menggunakan aplikasi *animaker* terhadap motivasi belajar siswa di kelas X Agribisnis Perikanan di SMK Negeri 1 Angkola Sangkunur. Sebagaimana penjelasan di BAB III, maka nilai tes dapat dihitung sebagai berikut:

Correlations

	Motivas i	Media
Pears on Correlation	1,000	-,030
	-,030	1,000
Sig. (1-tailed)	.	,435
	,435	.
N	32	32
	32	32

Berdasarkan hasil output SPSS 22 pada tabel diatas merupakan hasil hasi uji r nilai signifikan yang diperoleh 435 % atau 0,435

berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media animasi menggunakan aplikasi *animaker* terhadap motivasi belajar siswa di kelas X Agribisnis Perikanan di SMK Negeri 1 Angkola Sangkunur dengan nilai Sig. (1-tailed) < dari taraf signifikan atau $0,05 < 0,435$. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif dapat diterima dan di uji kebenarannya, artinya media animasi menggunakan aplikasi *animaker* terhadap motivasi belajar siswa di kelas X Agribisnis Perikanan di SMK Negeri 1 Angkloa Sangkunur.

4. PEMBAHASAN

Tujuan penelitian ini terbukti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media animasi menggunakan aplikasi *animaker* terhadap motivasi belajar siswa di kelas X Agribisnis Perikanan di SMK Negeri 1

ANOVA

X MEDIA

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	136,053	11	12,368	1,268	,313
Within Groups	185,367	19	9,756		
Total	321,419	30			

Angkola Sangkunur. Hal ini dilakukan agar hasil yang diperoleh dapat mencapai hasil semaksimal mungkin dengan hasil pengolahan angket media animasi menggunakan aplikasi *animaker* dan angket motivasi belajar siswa kedua angket tersebut efektif.

1. Gambaran Penggunaan Media Animasi Menggunakan Aplikasi *Animaker* pada Mata Pelajaran Pengukuran Kecerahan Air di Kelas X Agribisnis Perikanan di SMK Negeri 1 Angkola Sangkunur

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh penggunaan media animasi menggunakan aplikasi *animaker* di kelas X Agribisnis Perikanan di SMK Negeri 1 Angkola Sangkunur sudah digunakan dengan baik. Guru sangat menyadari pentingnya penggunaan media animasi menggunakan aplikasi *animaker* dalam belajar. Penggunaan media animasi menggunakan aplikasi *animaker* sangatlah penting untuk mendorong motivasi belajar siswa. Penggunaan media animasi menggunakan aplikasi *animaker* diperoleh nilai rata-rata (mean) 90,7. Apabila dikonsultasikan pada tabel klasifikasi penilaian yang diterapkan pada bab III tabel 3,5, maka dikategorikan "Sangat

Baik". Nilai rata-rata penggunaan media animasi menggunakan aplikasi *animaker* pada indikator suara terdapat nilai 82 artinya pada indikator sudah dikatakan berhasil dalam proses pembelajaran kepada siswa untuk memperluas pengetahuan mereka dalam membuat rancangan yang bagus dan yang sesuai dengan materi dan dikategorikan "sangat baik". Nilai rata-rata penggunaan media animasi menggunakan aplikasi *animaker* pada indikator teks terdapat nilai 91. Artinya pada indikator tersebut dikatakan berhasil dalam penyelesaian media kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan kecerdasan ide mereka dikategorikan dengan "sangat baik". Nilai rata-rata penggunaan media animasi menggunakan aplikasi *animaker* pada indikator gambar diperoleh nilai rata-rata 85 artinya pada indikator tersebut sudah dikatakan berhasil dengan kategori "sangat baik".

2. Gambaran Motivasi Belajar Siswa di kelas X Agribisnis perikanan di SMK Negeri 1 Angkola Sangkunur

Berdasarkan hasil analisis data motivasi belajar siswa di kelas X Agribisnis Perikanan di SMK Negeri Angkola Sangkunur sudah memperoleh hasil yang sangat baik, guru sangat menyadari pentingnya motivasi siswa dalam belajar untuk meningkatkan nilai belajar siswa. Dari analisis data motivasi belajar siswa diperoleh nilai rata-rata 87,4 apabila dikonsultasikan pada tabel klasifikasi III maka memperoleh "sangat baik". Nilai rata-rata motivasi belajar siswa pada indikator adanya hasrat keingin berhasil diperoleh nilai 87,8 dikategorikan dengan "sangat baik" artinya pada indikator sudah dikatakan berhasil dalam meningkatkan kemauan belajar peserta didik dalam mencapai keberhasilan selama proses pembelajaran di kelas X Agribisnis Perikanan di SMK Negeri 1 Angkola Sangkunur. Nilai rata-rata motivasi belajar siswa pada indikator adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar diperoleh nilai 89,5 dikategorikan dengan "sangat baik" artinya pada indikator sudah dikatakan berhasil dalam mendorong kemauan belajar peserta didik selama proses pembelajaran di kelas X Agribisnis Perikanan di SMK Negeri 1 Angkola Sangkunur. Nilai rata-rata motivasi belajar siswa pada indikator adanya harapan dan cita-cita dimasa depan diperoleh nilai 86,3 dikategorikan dengan "sangat baik" artinya pada indikator sudah dikatakan berhasil dalam meraih harapan dan cita-cita dimasa depan untuk mencapai keberhasilan selama proses pembelajaran di kelas X Agribisnis Perikanan di SMK Negeri 1 Angkola Sangkunur.

3. Pengaruh Penggunaan Media Animasi Menggunakan Aplikasi *Animaker* Terhadap

Motivasi Belajar siswa pada Mata Pelajaran Pengukuran Kecerdasan Air di Kelas X Agribisnis Perikanan di SMK Negeri 1 Angkola Sangkunur

Berdasarkan hasil pembuktian dilapangan dengan analisis data terhadap kedua variabel diperoleh bahwa penggunaan media animasi menggunakan aplikasi *animaker* memberikan dampak peningkatan terhadap motivasi belajar siswa di kelas X Agribisnis Perikanan di SMK Negeri 1 Angkola Sangkunur. Hasil output pada tabel diatas merupakan hasil uji hipotesis. Kemudian nilai signifikannya yang diperoleh adalah sebesar 0,30 dengan taraf signifikannya 435 % atau 0,435. Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat bahwa nilai sig (*t*-tailed) < dari taraf signifikansi atau 0,05 < 0,435. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif dapat diterima dan di uji kebenarannya, artinya bahwa penggunaan media animasi menggunakan aplikasi *animaker* efektif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pengukuran kecerdasan air di kelas X Agribisnis Perikanan di SMK 1 Angkola Sangkunur.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mayer dkk (2012) "Pengaruh Media Animasi Terhadap Belajar dan Motivasi Belajar siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif". Menyatakan hasil penelitian yang dilakukan terhadap media animasi menggunakan aplikasi *animaker* dengan rata-rata persentase 78,9 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi berbasis video visual sangatlah penting dalam mendukung pelaksanaan proses pembelajaran dimasa pandemic-19. Selain itu hasil uji coba juga disebut bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Badru Et Al (2020) yang berjunul "video pembelajaran kelistrikan kendaraan ringan berbasis *animaker* terintegrasi youtube". Berdasarkan hasil validasi dari para ahli dan guru diperoleh nilai rata-rata validasi terbesar 0,85 dan dapat dikategorikan valid. Sehingga dapat disimpulkan kategori kepraktisan media berada pada kategori praktis. Kemudian berdasarkan hasil uji dapat dilihat media animasi layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media animasi menggunakan aplikasi *animaker* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas X Agribisnis Perikanan di SMK Negeri 1 Angkola Sangkunur.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebagaimana di uraikan dan

dijelaskan pada bagian terdahulu, penulis menarik kesimpulan, sebagai berikut:

Terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan media animasi menggunakan aplikasi *animaker* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pengukuran kecerahan air di kelas X Agribisnis Perikanan di SMK Negeri 1 Angkola Sangkunur. Dari hasil output SPSS 22 merupakan hasil uji t nilai signifikan yang diperoleh 435 % atau 0,435 berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media animasi menggunakan aplikasi *animaker* terhadap motivasi belajar siswa di kelas X Agribisnis Perikanan di SMK Negeri 1 Angkola Sangkunur dengan nilai Sig. (1-tailed) < dari taraf signifikan atau 0,05 < 0,435. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif dapat diterima dan di uji kebenarannya, artinya media animasi menggunakan aplikasi *animaker* terhadap motivasi belajar siswa di kelas X Agribisnis Perikanan di SMK Negeri 1 Angkola Sangkunur.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Bambang Ela Purnama. 2013. *Konsep Dasar Multimedia*. Yogyakarta 55283 : Graha Ilmu Ruko Jambusari No.72
- Dr. Oemar Hamalik. (2011). *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Pt Bumi Aksara Gedung Melalui Metode Tanya Jawab Dikelas Xi SMK N 5 Medan Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Warta Edisi 2018*.
- Joni Purwono Dkk (2014). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran PKN di Sma Swasta Darussa'adah Kecamatan Bangkalan Susu. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Volume 7, No 2 Desember 2020
- Kompri (2016:232). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Jurnal Vol 5 No 2 (2027)* Hal 176.
- Munjiman 2011. Pengaruh Biasiswa Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Sriwijaya. *Jurnal Provit Tahunan Volume 4, No 2, November 2017..*
- Muhammad Aziz Fauzan (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Kelistrikan Kendaraan Ringan Berbasis *Animaker* Terintegrasi Youtube. *Jurnal pendidikan teknik mesin undiksha*. Vol.9 No.2 Agustus 2021.
- Sardiman (2011:75). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Menngambarkan Kontruksi Penutup Atap Bangunan Gedung Melalui Metode Tanya Jawab Dikelas Xi SMK N 5 Medan Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal*

Warta Edisi 2018.

- Sardiman (2014:92). Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Manajemen Dalam Penguasaan Keterampilan Berbicara (Speaking) Dalam Bahasa Inggris. *Jurnal Manajemen Tools*. Vol 9 No 1 Juni 2018. vol 4 No 1 2015 Universitas Negeri Semarang ISSN:2252-6803.