

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN
VIDEO ANIMASI GRAFIS TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
PESERTA DIDIK DI SMA NEGERI 4 OKU**

SKRIPSI

Oleh

Muhammad Arief Al-Hafiz

Nomor Induk Mahaiswa: 06051281823022

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2022

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN
VIDEO ANIMASI GRAFIS TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
PESERTA DIDIK DI SMA NEGERI 4 OKU**

SKRIPSI

Oleh:

Muhammad Arief Al-Hafiz

Nomor Induk Mahasiswa : 06051281823022

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Mengetahui

Koordinator Program Studi PPKn



**Camellia, S.Pd., M.Pd
NIP.199001152019032012**

Pembimbing Skripsi



**Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si
NIP.196911151994012001**

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN
VIDEO ANIMASI GRAFIS TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
PESERTA DIDIK DI SMA NEGERI 4 OKU**

SKRIPSI

Oleh:

Muhammad Arief Al-Hafiz

Nomor Induk Mahasiswa : 06051281823022

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Telah diajukan dan Lulus pada:

Hari / Tanggal: Jum'at / 23 Desember 2022

Mengetahui

Koordinator Program Studi PPKn

Pembimbing Skripsi



**Camellia, S.Pd., M.Pd
NIP.199001152019032012**



**Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si
NIP.196911151994012001**



**PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN
VIDEO ANIMASI GRAFIS TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
PESERTA DIDIK DI SMA NEGERI 4 OKU**

SKRIPSI

Oleh:

Muhammad Arief Al-Hafiz

Nomor Induk Mahasiswa : 06051281823022

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Mengesahkan,

Mengetahui

Koordinator Program Studi PPKn

Pembimbing Skripsi



**Camellia, S.Pd., M.Pd
NIP.199001152019032012**



**Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si
NIP.196911151994012001**



HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Arief Al-Hafiz
NIM : 06051281823022
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi Grafis Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di SMA Negeri 4 OKU" ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang pencegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi. Apabila kemudian hari ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini, saya bersedia untuk menerima sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya tanpa ada pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Desember 2022

Yang Membuat Pernyataan


Muhammad Arief Al-Hafiz
NIM. 06051281823022

PRAKATA

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Penulis menyadari dalam menyelesaikan skripsi ini tidak lepas dari adanya bantuan dari beberapa pihak. Dalam kesempatan ini perkenankan penulis mengucapkan terima kasih kepada sebagai Ibu Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si., pembimbing atas segala bimbingannya yang telah diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A., selaku Dekan FKIP, Ibu Dra. Farida, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, dan Bapak Sulkipani., S.Pd., M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Ucapan terimakasih juga ditujukan kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yaitu Ibu Dra. Hj. Umi Chotimah, M.Pd., PhD., Bapak Drs. Alfiandra, M.Si., Ibu Rini Setiyowati, S.Pd., M.Pd., Bapak Kurnisar S.Pd.. M.H., Ibu Husnul Fatihah, S.Pd., M.Pd., Bapak Edwin Nurdiansyah, S.Pd., M.Pd., Ibu Puspa Dianti, S.Pd., M.Pd., Ibu Camelia, S.Pd., M.Pd., Bapak Drs. Emil el Faisal, M.Si. Ibu Mariyani, S.Pd., M.Pd, serta Ibu Rika Novarina, A.Md., sebagai admin di prodi PPKn atas bantuannya dalam penyelesaian administrasi skripsi ini. Terimakasih juga ditujukan kepada Kepala Sekolah, Waka Kurikulum, Waka Kesiswaan, Waka Humas, dan Guru-guru beserta Staff Tata Usaha SMA Negeri 4 OKU telah berkenan memberikan bantuan dalam penelitian ini sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Indralaya, Desember 2022

Penulis



Muhammad Arief Al-Hafiz

NIM.06051281823022

MOTO

“Sedikit Lebih Beda Lebih Baik dari Pada Sedikit Lebih Baik”

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN KETERANGAN LULUS.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
PRAKATA	vi
MOTO	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
BAB 16 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Media Pembelajaran	7
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	7
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran	7
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	8
2.1.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	9
2.2 Motivasi Belajar	11
2.2.1 Pengertian Motivasi	11
2.2.2 Teori Motivasi	12

2.2.3 Fungsi Motivasi Dalam Belajar	14
2.2.4 Unsur-Unsur Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	14
2.2.5 Macam-Macam Motivasi	15
2.2.6 Indikator Motivasi Belajar	16
2.2.7 Upaya Membangkitkan Motivasi Belajar Siswa	18
2.3.Video Animasi Grafis	18
2.3.1 Pengertian Video Animasi Grafis	18
2.3.2 Fungsi Media Video Animasi	20
2.3.3 Kelebihan dan Kekurang Video Animasi	20
2.3.4 Hubungan Media Pembelajaran Video Animasi Grafis Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik	21
2.4 Kerangka Berpikir	22
2.5 Alur Penelitian	23
2.6 Uji Hipotesis	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	25
3.1 Metode Penelitian	25
3.2 Variable Penelitian	26
3.3 Definisi Operasional Variable	26
3.3.1 Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Grafis	26
3.3.2 Motivasi belajar	27
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian	28
3.4.1 Populasi Penelitian	28
3.4.2 Sampel Penelitian	29
3.5 Teknik Pengumpulan Data	29
3.5.1 Teknik Dokumentasi	29
3.5.2 Teknik Angket	30
3.5.3 Teknik Observasi	30

3.6 Teknik Analisis Data	32
3.6.1 Analisis Data Dokumentasi.....	32
3.6.2 Teknik Analisis Angket	32
3.6.3 Teknik Analisis Obsrvasi.....	34
3.7 Pengujian Instrumen	35
3.7.1 Uji Validitas	35
3.7.2 Uji Reabilitas	35
3.8 Pengujian Prasyarat	36
3.8.1 Uji Normalitas	36
3.8.2 Uji Homogenitas.....	36
3.8.3 Uji Hipotesis	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	38
4.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	38
4.2 Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	39
4.2.1 Deskripsi Data Hasil Dokumentasi.....	39
4.2.2 Deskripsi Data Hasil Angket	39
4.2.3 Deskripsi Hasil Observasi	39
4.3 Pengujian Instrumen	50
4.3.1 Uji Validitas.....	50
4.3.2 Uji Realibilitas	52
4.4 Uji Persyaratan	52
4.4.1 Uji Normalitas	52
4.4.2 Uji Homogenitas.....	53
4.5 Uji Hipotesis.....	53
4.6 Pembahasan Hasil Penelitian.....	56
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	58
5.1 Simpulan.....	58

5.2 Saran	58
5.2.1 Bagi guru	58
5.2.2 Bagi Sekolah	58
5.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN	64

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Definisi Operasional Variabel	28
Tabel 3.2 Populasi Jumlah Peserta didik Kelas XI SMA NEGERI 4 OKU Tahun Ajaran 2021/2022 Semester Genap	29
Tabel 3.3 Teknik Pengumpulan Data	32
Tabel 3.4 Norma Pengkategorian Motivasi Siswa	35
Tabel 3.5 Kriteria Motivasi Belajar Peserta Didik Berdasarkan Interval Persentase	35
Tabel 4.1 Daftar Kegiatan Penelitian	39
Tabel 4.2 Struktur Jabatan Sekolah	39
Tabel 4.3 Profil Sekolah	40
Tabel 4.4 Sarana dan Prasarana SMA Negeri 4 OKU	41
Tabel 4.5 Klasifikasi Pernyataan dan Skor	43
Tabel 4.6 Kriteria Motivasi Belajar	43
Tabel 4.7 Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Setelah Penerapan Media	44
Tabel 4.8 Indikator: Tampilan Media Pembelajaran	45
Tabel 4.9 Indikator: Tingkat Pemahaman Siswa terhadap Materi	46
Tabel 4.10 Indikator: Menunjukkan perhatian dan minat terhadap tugas-tugas yang diberikan	47
Tabel 4.11 Indikator: Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil	48
Tabel 4.12 Indikator: Tekun menghadapi tugas	49
Tabel 4.13 Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 4 OKU Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi Grafis	50
Tabel 4.14 Uji Validitas Soal	51
Tabel 4.15 Uji reabilitas Soal	53
Tabel 4.16 Normalitas	54
Tabel 4.17 Uji Homogenitas Soal	54
Tabel 4.18 Uji Hipotesis	55

DAFTAR BAGAN

2.1 Kerangka Berpikir	23
2.2 Alur Penelitian	24

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Usul Judul Dosen Pembimbing
- Lampiran 2 : Usul Judul Kaprodi
- Lampiran 3 : Surat Keterangan Dosen Pembimbing
- Lampiran 4 : Surat Izin Penelitian Dekanat FKIP UNSRI
- Lampiran 5 : Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Sumatera Selatan
- Lampiran 6 : Surat Telah Melaksanakan Penelitian dari Sekolah
- Lampiran 7 : Perubahan Judul
- Lampiran 8 : Kisi - Kisi Instrumen
- Lampiran 9 : Angket
- Lampiran 10 : Hasil Pretest
- Lampiran 11 : Hasil Posttest
- Lampiran 12 : Hasil Angket
- Lampiran 13 : Uji Validitas
- Lampiran 14 : Uji Relibilitas
- Lampiran 15 : Uji Normalitas
- Lampiran 16 : Uji Homogenitas
- Lampiran 17 : Uji Hipotesis
- Lampiran 18 : Rubrik Perbaikan Ujian Akhir Program (UAP)
- Lampiran 19 : Dokumentasi
- Lampiran 20 : Media Pembelajaran Video Animasi Grafis
- Lampiran 21 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 22 : Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 23 : Surat Keterangan Pengecekan Similarity
- Lampiran 24 : Cek Plagiasi

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI GRAFIS TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK
DI SMA NEGERI 4 OKU**

Oleh:

Muhammad Arief Al-Hafiz

Nomor Induk Mahasiswa: 06051281823022

Pembimbing: Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si

Program Studi: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi Grafis Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di SMA NEGERI 4 OKU. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode *PreEksperimen Design One Group Pretest-Posttest*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik dokumentasi, teknik kuesioner atau angket, dan teknik observasi. Hasil penelitian ini yaitu bahwa media pembelajaran video animasi grafis dapat menimbulkan motivasi belajar bagi siswa SMA Negeri 4 OKU. Hal ini dibuktikan dengan pengujian hipotesis uji sampel berpasangan dengan menggunakan SPSS, yang memberikan nilai data Sig (2-tailed) $0,00 < ; 0,50$ berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Hal ini menunjukkan bahwa memperlakukan setiap variabel secara berbeda memiliki pengaruh yang signifikan.

Kata-kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, Motivasi Belajar

Mengetahui

Koordinator Program Studi PPKn



Camellia, S.Pd., M.Pd
NIP.199001152019032012

Pembimbing Skripsi



Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si
NIP.196911151994012001

**THE EFFECT OF APPLICATION OF GRAPHIC ANIMATION VIDEO
LEARNING MEDIA ON STUDENTS' LEARNING MOTIVATION AT
SMA NEGERI 4 OKU**

By:

Muhammad Arief Al-Hafiz

Student Identification Number: 06051281823022

Supervisor: Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si

Study Program: Pancasila and Citizenship Education

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of applying graphic animation video learning media on students' learning motivation at SMA NEGERI 4 OKU. This research was conducted using the *Design One Group Pretest-Posttest Pre-Experimental method*. Data collection techniques used are documentation techniques, questionnaire techniques or questionnaires, and observation techniques. The results of this study are that graphic animation video learning media can generate learning motivation for students of SMA Negeri 4 OKU. This is proven by testing the hypothesis of paired sample test using SPSS, which gives a data value of Sig (2-tailed) $0.00 < 0.50$ means that there is a significant difference between the initial variable and the final variable. This shows that treating each variable differently has a significant effect.

KeyWords: Learning Media, Animation Videos, Learning Motivation

Mengetahui

Koordinator Program Studi PPKn



Camellia, S.Pd., M.Pd
NIP.199001152019032012

Pembimbing Skripsi



Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si
NIP.196911151994012001

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan bagian dari kehidupan, pilar terpenting bagi masa depan bangsa. Karena melalui pendidikan, suatu negara dapat mengembangkan sumber daya rakyatnya agar mampu bersaing dengan negara lain. Oleh karena itu, proses pembentukan harus dilakukan dengan baik. Pendidikan di Indonesia khususnya tidak hanya berfokus pada pengembangan pengetahuan siswa, tetapi juga pada pengembangan karakter dan keterampilan mereka. Sudah barang tentu kita harus menjadikan pendidikan sebagai proses usaha sadar dan terencana untuk membangun kemampuan peserta didik untuk mempunyai energi mental, agama, disiplin, budi pekerti, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk itu. dan proses untuk memungkinkan pengembangan. Diri, Masyarakat, Bangsa, Bangsa (UU No. 20 Tahun 2003).

Karena guru merupakan garda terdepan dalam pendidikan, maka mereka bertanggung jawab dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Tanggung jawab ini memastikan bahwa guru tidak hanya bertugas memberi informasi kepada peserta didik, tetapi juga agar semua peserta didik nyaman, senang, antusias, dan tidak takut dalam belajar, memfasilitasi pembelajaran daripada ditantang harus menjadi fasilitator. berbicara pikiran Anda Rasa senang, antusias, berani, dan berani berbicara secara terbuka akan membantu siswa tumbuh, beradaptasi, menghadapi peluang yang berbeda dan menghadapi tantangan yang berbeda dalam menghadapi globalisasi. (2013: 53-54).

Berdasarkan uraian di atas tentang peningkatan mutu pendidikan khususnya Pendidik Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), Winataputra & Budimansyah (dalam Wibowo & Wahono, 2017: 198) berpendapat bahwa: . Dengan kata lain, merupakan prakarsa yang bertujuan untuk “membangun bangsa dan karakter” dengan mempraktekkan pembelajaran bermutu tinggi berdasarkan teknologi informasi dan dengan tujuan sumber belajar serta menjadikan media pembelajaran yang inovatif.

Pendapat ini sependapat dengan Azhar (Achidatun, 2014) bahwa keuntungan sederhana penggunaan media pembelajaran sebagai alat dalam pembelajaran adalah:

1) digunakan dalam menjelaskan cara penyampaian informasi, 2) mempercepat dan merubah hasil belajar, 3) dapat di gunakan dalam mengatasi kekurangan ruang, alat dan waktu (<https://eprints.uny.ac.id> diakses 2 Januari 2022).

Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang berguna untuk memperlancar proses belajar mengajar, “Pembelajaran dapat ttepat sasaran karena beberapa faktor yang mempengaruhi, salah satunya dipengaruhi oleh media” (Prasetyo dkk., 2017).

Dalam hal ini, pendidikan diharapkan mampu secara tepat waktu dan benar mengembangkan ideologi, politik, agama, ekonomi, kemasyarakatan, budaya, dan bela diri peserta didik untuk mewujudkan kemajuan nasional individu, masyarakat, dan negara. Perkembangan. Pemahaman terhadap aspek-aspek tersebut tidak boleh menyimpang dari tujuan dan kondisi kerangka pembangunan nasional. Jika tujuan pembangunan nasional adalah untuk mewujudkan pembangunan manusia Indonesia yang berilmu teknologi dan bertakwa, maka pendidikan nasional harus berupaya menuju pembangunan tersebut (Idi. 2014:71).

Dapat diartikan dalam kegiatan pembelajaran guru perlu menggunakan sarana penyampaian pesan peserta didik atau menghubungkan informasi dari guru kepada peserta didik. Namun penggunaan media pembelajaran sebgus apapun tidak akan dapat membantu peserta didik belajar apabila peserta didiknya sendiri tidak memiliki motivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan maksimal. Oleh sebab itu media pembelajaran yang disediakan oleh guru harus mampu membangkitkan keinginan dan minat baru pada diri peserta didik yang pada akhirnya akan bisa membangun semangat motivasi dan rangsangan untuk mempelajari lebih lanjut mengenai materi yang dipelajari (Yunita, 2017:3)

Dengan menggunakan media pembelajaran yang baik dan benar, siswa tidak menjadi bosan atau akan termotivasi untuk belajar. Penggunaan Media pembelajaran menjadi bermanfaat bagi siswa karena dapat memperluas ilmu dan meningkatkan motivasi dalam belajar dengan cara yang lebih mudah. Media video

animasi merupakan rangkaian gambar bergerak serta memiliki suara. Dengan arti yang lain, Animasi merupakan rangkaian potongan potongan ilustrasi yang terus memiliki gerakan yang saling terkait bersama sama. Setiap gambar bergerak serempak dan memberi makna bagi kita, pemirsa atau pendengar. Setiap gambar tersebut disebut bingkai (Alek Kurniawan, 2015: 15).

Motivasi memegang peranan penting dalam proses belajar siswa. Menurut Ormrod (2009: 58-59), motivasi dapat meningkatkan inisiatif dan daya tahan dalam berbagai aktivitas. Peserta didik cenderung memulai sesuatu dengan tugas yang mereka inginkan. Selain itu, siswa cenderung bertahan dengan tugas yang diminta sampai mereka menyelesaikannya. Elliott dkk. (2000: 332) Keadaan: “Motivasi didefinisikan sebagai keadaan internal yang mengilhami kita untuk bertindak, mendorong kita ke arah tertentu, membuat kita terlibat dalam aktivitas tertentu.” Didefinisikan sebagai keadaan internal penggerak. Ini memberikan arah tertentu dan melakukan aktivitas tertentu. Dornyei (2001: 116) mengatakan: Kemampuan seorang guru untuk memotivasi siswa harus dianggap penting untuk keefektifan pendidikan, karena motivasi merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran.

Kenyataannya, masih banyak sekolah yang menggunakan lingkungan belajar tradisional dan kurangnya guru dalam memanfaatkan lingkungan belajar. Motivasi belajar yang rendah menunjukkan adanya masalah dalam pendidikan belajar mengajar. Ini semua adalah alasan yang dapat menyebabkan rendahnya motivasi belajar.

Penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai sumber data dan bahan referensi adalah (Husni:2021), yang menyatakan bahwa penggunaan media video animasi memiliki atau berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Penelitian ini terkait dengan penelitian yang dilakukan (Kadek Sukiyasa & Sukoco:2013) yang melakukan survei menggunakan media pembelajaran animasi dengan PowerPoint untuk mengetahui dan membandingkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Umi Wuryanti & Badrun, Kartowagiran: 2016) menemukan bahwa media pembelajaran video animasi efektif

digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar, sehingga disarankan penggunaan media video animasi sebagai alternatif media pembelajaran.

Permasalahan umum yang terjadi dalam penelitian ini ialah bagaimana pengaruh media pembelajaran video animasi grafis terhadap motivasi belajar peserta didik. Maka berdasarkan uraian tersebut membuat peneliti tertarik untuk melakukan studi pendahuluan di SMA Negeri 4 Ogan Komering Ulu yang merupakan salah satu sekolah favorit di kabupaten OKU yang mana studi pendahuluan ini dilaksanakan pada tanggal 04 Januari 2022 dengan mengamati salah satu kelas XI bersama guru mata pelajaran PPKn, peneliti menemukan bahwa peserta didik ketika guru menjelaskan materi pembelajaran lebih dari setengah peserta didik dari keseluruhan peserta didik di kelas tersebut menunjukkan sikap tidak memiliki semangat motivasi untuk mengikuti dalam belajar seperti sepanjang perjalanan proses pembelajaran banyak peserta didik yang izin keluar kelas dengan alasan ke WC dengan waktu yang sangat lama, lalu terlihat beberapa peserta didik melamun selama proses pembelajaran, tidak aktif menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, bahkan ada yang sibuk sendiri dengan kegiatan masing-masing dengan bermain ponsel dan ada yang terlihat lesu serta mengantuk. Sedangkan media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional yaitu menggunakan spidol dan papan tulis dengan metode ceramah peserta didiknya hanya disuruh mencatat di buku catatan masing-masing dan beberapa kali melempar pertanyaan kepada peserta didik hal ini terlihat di sepanjang proses pembelajaran berlangsung.

Lebih lanjut untuk mengetahui alasan mengapa peserta didik melakukan kegiatan-kegiatan yang dilihat oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung. Membuat peneliti tertarik untuk menyebarkan angket kepada peserta didik di kelas tersebut. Berdasarkan hasil jawaban dari angket yang disebarkan oleh peneliti menyimpulkan bahwa 25 dari 34 peserta didik yang mengisi angket yang telah disebarkan tersebut diperoleh nilai sebesar 73,5%. Alasan peserta didik melakukan hal tersebut karena dalam proses pembelajaran yang diikutinya tidak ada hal yang menarik perhatiannya untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan, ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru PPKn selama ini gagal memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dalam kondisi itu, peneliti menyadari harus adanya **“Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi Grafis Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di SMA NEGERI 4 OKU”** untuk dapat mencapai suatu pembelajaran yang di harapkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, kami dapat merumuskan masalah sebagai berikut. " “Apakah terdapat Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi Grafis Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di SMA NEGERI 4 OKU? “

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi Grafis Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di SMA NEGERI 4 OKU. Terakhir, dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran bagi guru warga negara di seluruh Indonesia.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis berikut yang diharapkan dari penelitian ini :

- a. Hasil penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan tentang pengembangan program sekolah yang dilaksanakan di sekolah tertentu. SMA NEGERI 4 OKU
- b. Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa memperluas literatur yang menjadi contoh sebagai referensi dalam penelitian yang sama.

2. Manfaat Praktis

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan, antara lain:

- a. Bagi Guru : Mempermudah pengajar dalam melakukan

pembelajaran yang lebih menarik untuk memotivasi siswa dalam belajar.

- b. Bagi Sekolah, Peneliti mengharapkan penelitian ini untuk di jadikan rujukan bagi sekolah sebagai media pembelajaran meningkatkan mutu pelaksanaan proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas dan mutu sekolah.
- c. Bagi Peserta didik, Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi peserta didik supaya lebih menarik dan lebih mudah memahami materi pembelajaran.
- d. Bagi Peneliti, Penelitian ini menambah pengetahuan peneliti, menjadikan penelitian ini sebagai pengalaman khususnya sebagai calon pendidik untuk lebih menguasai penggunaan media pembelajaran sebagai bekal bagi pendidik di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aritonang, Keke T. (2008). "Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Penabur*. 10
- Achidatun, U. N. (2014). Penerapan Media Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Kerajinan Batik di SMALB Tunarungu Bhakti Pertiwi Prambanan Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Adhi Kusumastuti, Ahmad Mustamil Khoiron. Metode Penelitian Kualitatif. Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo, 2018
- Agus Sartono. (2016). Manajemen Keuangan Teori dan Aplikasi. Edisi 4. Yogyakarta: BPF
- Alek Kurniawan. (2015). *Keefektifan Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X Mia Sma Negeri 1 Sedayu Bantul*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Andriana dkk, (2014). *Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Of Mechanical Engineering Education*. Vol.1, No.1.
- Azhar Arsyad. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers Cipta.
- Davies K. (1991). *Pengelolaan Belajar*. Jakarta Utara : CV. Rajawali
- Djamarah, S. B., dan Zain, S., (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka
- Dörnyei, Z. (2001). *Motivational strategies in the language classroom*. Cambridge University Press.
- Edison, Emron, Yuni Anwar, Imas Komariah. 2016 *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Bandung : Alfabeta.
- Elliot et al. (2000). *Educational Psychology: Effective Teaching, Effective Learning*, 3rd edition. United States of America: Mc Graw Hill Companies.
- Emda, Amna. (2017). *Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran*. *Lantanida Jurnal*. Vol. 5 No. 2.
- Fathurrahman, Pupuh dan M. Sobry Sutikno. (2007). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Refika Aditama
- Habsari, Sri. (2005). *Bimbingan Dan Konseling SMA Untuk Kelas X*. Jakarta : PT. Grasindo.

- Harisuddin. (2019). *Secuil Esensi Berpikir Kreatif & Motivasi Belajar Siswa*. Bandung : PT. Panca Terra Firma.
- Hidayati, N. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ipa Topik Energi Dalam Sistem Kehidupan Di Madrasah Tsanawiyah. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 2(2), 389. <https://doi.org/10.22219/jinop.v2i2.3283>
- Husnan, F., & Java Creativity. (2017). *Membangun Website Interaktif dengan Blogger*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Karunia. (2014). *Implementasi Brain-Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Dan Kemampuan Berpikir Kritis Serta Motivasi Belajar Siswa SMP*. Jurnal Pendidikan UNSIKA, Volume 2 Nomor 1, ISSN 2338-2996
- Kim S., et al. (2007). “ The Effect of Animation on Comprehension and Interest. *Journal of Computer Assisted Learning*, Vol.23, Issue 3, pp. 260-270..
- Komariah, N. (2016). Pemanfaatan Blog Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. <http://ejournal.fiaiunisi.ac.id/index.php/alafkar/article/viewFile/111/107>. Diakses pada 21 Januari 2022.
- Kurnia. (2014). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Lulusan Akumni Fasilkom UNSRI Berbasis E- Learning. *Jurnal Sistem Informasi Fasilkom*, 1(6): 645.
- Margono. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan*: PT Rineka Cipta. Jakarta.
- Nana Sudjana. (2011). *Penelitian dan Penilaian*. Bandung: Sinar Baru
- Ormrod, Jeanne Ellis. (2009). *Psikologi Pendidikan Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang*. Jilid 1. Jakarta : Erlangga.
- Prihartanta, W. (2015). Teori-Teori Motivasi. *Jurnal Adabiya*, Vol. 1. (No.83), hal 5-9
- Priyastama, Romie. (2017). *Buku Sakti Kuasai SPSS Pengelolaan data dan Analisis data*. Yogyakarta: Start Up
- Prof. pupuh fathurrohman, M. sobry sutikno, M.Pd. (2007) *strategi belajar mengajar*. Bandung: PT refika aditama.
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Rahmayanti, Laily. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo*. JPGSD. Volume 06 No. 04.
- Raka dkk, (2017). *Pengaruh Beasiswa Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Sriwijaya*. Jurnal Profit Vol 4, No 2.
- Ramadhon, Raka dkk. (2017). *Pengaruh Beasiswa Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Sriwijaya*. Jurnal Profit Volume 4 Nomor 2 (diakses pada tanggal 16 Desember 2019).
- Ruhimat, Toto. dkk, (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Rusman. (2018). *Model-model Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada
- Rusman. (2012). *Model – Model Pembelajaran*. Depok : PT Rajagrafindo Persada
- Sartono. (2016). *Pemanfaatan Blog Sebagai Media Pembelajaran Alternatif di Sekolah*.
<http://jurnal.untidar.ac.id/index.php/transformatika/article/view/205/157>.
Diakses pada 21 Januari 2022
- Silvia. (2015). *Analisis Motivasi Belajar Internal Siswa Program Akselerasi Kelas VIII SMP Negeri 6 Ambon*. Jurnal Promosi. ISSN: 2442-9449 Vol. 3. No. 1.
- Smaldino, Sharon. E., Lowther, Deboran. L., Russel, James.D. (2011). *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. (Alih Bahasa: Arif Rahman). Jakarta: KENCANA.
- Solihatin, Etin. (2012). *Strategi Pembelajaran PPKN*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : PT Alfabet.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: PT Alfabet
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: PT Alfabet.
- Uno, dkk, (2014). *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Uno, H.B. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Yunita, Liza. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Di SMP 1 Darussalam*. Skripsi. Banda Aceh : UIN Ar-raniry Darussalam.