

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X SMAN 10 OGAN ILIR**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Naufal Mursyid Iqbaal**

**06071281823024**

**Program Studi Pendidikan Bimbingan dan Konseling**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2023**


**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X  
SMAN 10 OGAN ILIR**

**SKRIPSI**

**Oleh  
Naufal Mursyid Iqbaal  
06071281823024  
Program Studi Bimbingan dan Konseling**

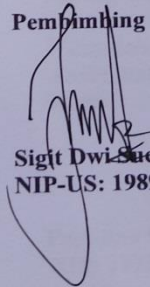
**Disetujui untuk Diajukan dan Ujian Akhir Program Sarjana**

**Mengetahui,  
Koordinator Program Studi**



**Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd  
NIP: 199301252019032017**

**Pembimbing**



**Sigit Dwi Sucipto, M.Pd  
NIP-US: 198908252016011201**

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X  
SMAN 10 OGAN ILIR**

**SKRIPSI**

Oleh :

Naufal Mursyid Iqbaal

06071281823024

Program Studi Bimbingan dan Konseling

**Telah diujikan dan lulus pada**

Hari : Kamis

Tanggal : 5 Januari 2023

**TIM PENGUJI**

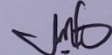
1. Ketua

: Sigit Dwi Sucipto

(  )

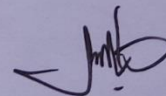
2. Anggota

: Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd

(  )

Palembang, 5 Januari 2023

Mengetahui  
Koordinator Program  
Studi



Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd  
NIP: 199301252019032017

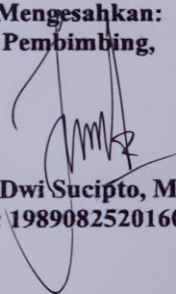


PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X  
SMAN 10 OGAN ILIR

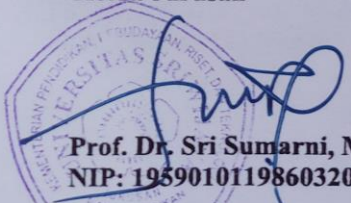
SKRIPSI

Oleh  
Naufal Mursyid Iqbaal  
06071281823024  
Program Studi Bimbingan dan Konseling

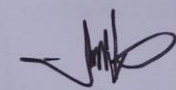
Mengesahkan:  
Pembimbing,

  
Sigit Dwi Sucipto, M.Pd  
NIP-US: 198908252016011201

Ketua Jurusan

  
Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd  
NIP: 195901011986032001

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi

  
Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd  
NIP: 199301252019032017

## PERNYATAAN

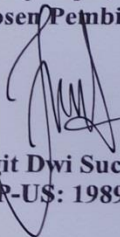
Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Naufal Mursyid Iqbaal  
NIM : 06071281823024  
Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Sman 10 Ogan Ilir” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomer 17 tahun 2010 tentang pencegahan dan penanggulangan plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari ada pelanggaran yang ditemukan dalam Skripsi ini atau ada pengaduan dari pihak lain tentang keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang akan dijatuhkan kepada saya.

Indralaya, 5 Januari 2023

Menyetujui,  
Dosen Pembimbing,

  
Sigit Dwi Sucipto, M.Pd  
NIP-US: 198908252016011201

Menyatakan,  


Naufal Musyid Iqbaal  
NIM : 06071281823024

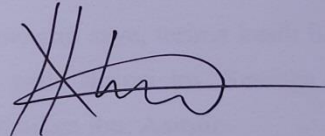


## PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Sman 10 Ogan Ilir” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Selama penelitian penulis skripsi ini, penulis mendapatkan bantuan dan arahan dari berbagai pihak.

Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Sigit Dwi Sucipto. selaku pembimbing. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dekan FKIP, Bapak Dr, Hartono., M.A. dan Koordinator Program Studi Bimbingan dan Konseling Ibu Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd. yang telah memberikan kemudahan administrasi selama penulisan skripsi ini. Serta penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh Dosen Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran, kritik dan motivasi selama penulis mengikuti perkuliahan di FKIP Universitas Sriwijaya.

Indralaya, 5 Januari 2023



Naufal Mursyid Iqbaal

NIM 06071281823024

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim, Alhamdulillah rabbil'alamin puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah Subhanahu Wata'ala yang telah memberikan rahmat, nikmat dan kesehatan serta kemudahan. Sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Saya persembahkan kepada orang-orang yang tanpa sadar ikut andil dalam menyelesaikan skripsi ini yang memberikan saya dukungan dan motivasi baik secara moril maupun secara psikologis. Rasa terima kasih itu saya tujukan kepada :

- Kepada kedua orang tua saya tercinta, Papa Amir Syahrudin dan Umi Deka Komalasari yang telah memberikan kasih sayang, do'a, dukungan, serta motivasi yang tiada henti diberikan kepada ku sehingga selalu membuat ku bersemangat.
- Kepada kakak, adik dan seluruh keluarga besar ku tercinta, terima kasih telah memberikan do'a, dukungan, motivasi dan menularkan semangat yang kalian berikan.
- Kepada ponakan ku tercinta Muhammad Zafran Al Hilal terimakasih sudah membuat Oom Naufal semakin bersemangat untuk menyelesaikan skripsi karna melihat kelucuan mu.
- Kepada Bapak Sigit Dwi Sucipto selaku dosen pembimbing saya selama masa skripsi ini, terima kasih banyak sudah membimbing, memberikan saran, mengarahkan dan memotivasi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah Subhanahu Wata'ala membalas segala bentuk kebaikan bapak, Aamiin.
- Kepada Ibu Fadhlina Rozzaqyah Selaku dosen penguji saya, terima kasih banyak Karena telah memberikan masukan dan saran pada skripsi ini. Semoga Allah Subhanahu Wata'ala membalas segala bentuk kebaikan ibu, Aamiin.
- Kepada seluruh Dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Sriwijaya terima kasih telah membimbing, mengarahkan dan memberikan berbagai ilmu selama masa studi. Semoga ilmu dan kebaikan yang diberikan Bapak dan Ibu di Dosen dibalas Allah Subhanahu Wata'ala.

- Kepada Admin Program Studi Bimbingan dan Konseling yang telah membantu segala proses administrasi dalam penyelesaian skripsi.
- Kepada teman-teman ku di Persada Squad, Mastah Lovers, Palembang Coret, Salazen ST, KDH Squad, Royals Soccer FC, dll.
- Kepada teman-teman Bimbingan dan Konseling 2018, terima kasih untuk kebersamaannya dan perjuangannya dalam menempuh masa studi di Universitas Sriwijaya.
- Kepada Guru Bimbingan Konseling, seluruh guru, staff dan peserta didik SMA Negeri 10 Ogan Ilir, terima kasih sudah membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini.
- Kepada diri sendiri terimakasih karena sudah kuat dan mampu menyelesaikan skripsi ini.
- Kepada pacarku yang selama ini telah menemani dan memberikan semangat ketika pengerjaan skripsi terima kasih yaa.
- Almamater kebanggaan Universitas Sriwijaya.



## MOTTO

*“jangan pernah menyerah ketika kamu masih mampu berusaha lagi. Tidak ada kata berakhir sampai kamu berhenti mencoba”*

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>v</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>vii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xvi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	2
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
1.4.1 Manfaat Teoritis .....	5
1.4.2 Manfaat Praktis .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>6</b>
1.1 Motivasi Belajar .....	6
1.1.1 Pengertian Motivasi .....	6
1.1.2 Ciri-Ciri Motivasi .....	8
1.1.3 Macam Motivasi .....	9
1.1.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi .....	9
1.1.5 Konsep Terbentuknya Motivasi .....	11
1.1.6 Strategi Meningkatkan Motivasi .....	13
1.1.7 Motivasi Belajar .....	13
1.1.8 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar .....	14
1.1.9 Hakekat Layanan Informasi .....	15

1.2	Hakekat Media Video Animasi.....	16
1.2.1	Pengertian Media.....	16
1.2.2	Pengertian Media Pembelajaran.....	17
1.2.3	Pengertian Video Animasi.....	18
1.2.4	Manfaat Penggunaan Video Animasi.....	20
1.2.5	Keuntungan Video Animasi.....	20
1.3	Hipotesis.....	20
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>		<b>21</b>
3.1	Jenis Penelitian.....	21
3.2	Variabel Penelitian.....	21
3.2.1	Definisi Operasional.....	22
3.2.1.1	Variabel Bebas.....	22
3.2.1.2	Variabel Terikat.....	22
3.3	Populasi dan Sampel.....	24
3.3.1	Populasi.....	24
3.3.2	Sampel.....	25
3.4	Waktu dan Tempat Penelitian.....	26
3.4.1	Waktu Penelitian.....	26
3.4.2	Tempat Penelitian.....	26
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.5.1	Skala Motivasi Belajar.....	26
3.6	Prosedur Penelitian Pengembangan.....	27
3.6.1	Tahap Analisis.....	27
3.6.2	Tahap Perancangan.....	28
3.6.3	Tahap Pengembangan.....	28
3.6.4	Tahap Implementasi.....	29
3.6.5	Tahap Evaluasi.....	29
3.7	Penyusunan Instrumen Penelitian.....	30
3.8	Validitas dan Reliabilitas.....	31
3.8.1	Validitas.....	31
3.8.2	Reliabilitas.....	32
3.9	Teknik Analisis Data.....	33

<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>34</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	34
4.1.1 Deskripsi Hasil Penelitian .....	34
4.2 Analisis Deskriptif .....	57
4.2.1 Uji Normalitas .....	59
4.2.2 Uji Homogenitas .....	60
4.2.3 Uji Hipotesis.....	61
4.3 Pembahasan.....	63
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>68</b>
5.1 Kesimpulan .....	68
5.2 Saran .....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>70</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>73</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi Penelitian .....	24
Tabel 3.2 Prentase Motivasi Belajar Siswa .....	25
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Skala Motivasi Belajar .....	30
Tabel 3.4 Validitas Skala Motivasi .....	31
Tabel 4.1 Jumlah Siswa .....	35
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi.....	44
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media .....	46
Tabel 4.4 Hasil Angket Peserta Didik Pada Uji One To One.....	50
Tabel 4.5 Hasil Angket Peserta Didik Pada Tahap Small Group .....	52
Tabel 4.6 Hasil Analisis Deskriptif .....	56
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Pretest.....	57
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Posttest .....	58
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas.....	58
Tabel 4.10 Hasil Uji Tes Of Homogeneity Of Variance .....	59
Tabel 4.11 Uji Independen Semples Test.....	61
Tabel 4.12 Uji N-Gain Score .....	61

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan-Tahapan ADDIE Model.....	26
Gambar 4.1 Memulai Aplikasi Powtoon .....	38
Gambar 4.2 Tahap Memilih Jenis .....	39
Gambar 4.3 Tahap Mengatur Penampilan Yang Akan Dipilih .....	39
Gambar 4.4 Pemilihan Karakter Beserta Dengan Tampilan Geraknya.....	40
Gambar 4.5 Mengatur Bentuk, Warna, Huruf, Dan Jenis Tulisan .....	40
Gambar 4.6 Mengatur Durasi Video Dan Tampilannya.....	42
Gambar 4.7 Proses Penyimpanan Video Di Aplikasi Powtoon.....	42
Gambar 4.8 Proses Download Video .....	43
Gambar 4.9 Proses Download Video Powtoon Melalui Web Savefrom.Net.....	43



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usulan Judul.....	74
Lampiran 2 Lembar Pengesahan Proposal .....	75
Lampiran 3 SK Pembimbing .....	76
Lampiran 4 SK Penelitian dari Dinas Pendidikan .....	77
Lampiran 5 SK Telah Melakukakan Penelitian di SMA Negeri 10 Ogan Ilir .....	78
Lampiran 6 SK Penelitian Dari Dekanat .....	79
Lampiran 7 Validasi Ahli Media Animasi .....	80
Lampiran 8 Tabulasi Motivasi Belajar .....	84
Lampiran 9 Kartu Bimbingan Skripsi .....	85
Lampiran 10 Media Animasi .....	88
Lampiran 11 Dokumentasi .....	93
Lampiran 12 Persetujuan Seminar Hasil .....	95
Lampiran 13 Lembar Penilaian Validasi Skala Motivasi Belajar .....	96
Lampiran 14 RPL .....	98
Lampiran 15 Uji Small Group .....	104
Lampiran 16 Uji One To One.....	107
Lampiran 17 Uji Field Test .....	109
Lampiran 18 Soal Tes Hasil Bimbingan.....	112
Lampiran 19 Validitas Skala Motivasi Belajar.....	115

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI  
BELAJAR SISWA KELAS X SMAN 10 OGAN ILIR**

Oleh :

**Naufal Mursyid Iqbaal**

**NIM : 06071281823024**

**Pembimbing : Sigit Dwi Sucipto, M.Pd**

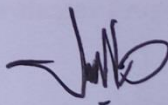
**Program Studi Bimbingan dan Konseling**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan untuk bersemangat mengikuti layanan informasi dalam pelayanan bimbingan dan konseling. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D). Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah skala. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 68 siswa yaitu siswa kelas X IPS 1,2, dan 3 di SMAN 10 Indralaya. Pengambilan sampel dalam penelitian dengan menggunakan teknik purposive sampling dengan jumlah sampel 14 siswa yang motivasi belajarnya dalam kategori rendah yang diperoleh melalui hasil skor pretest. Prosedur penelitian pengembangan ini melalui beberapa tahapan yaitu tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Berdasarkan hasil dari data pada tabel hasil uji independent simple t test menunjukkan dari nilai t sebesar 17,96 yang artinya terdapat pengaruh dari pemberian media Video Animasi Motivasi Belajar. Dan nilai signifikansi atau Sig.(2-tailed) sebesar 0,000 yang mana lebih rendah dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dikarenakan Sig.(2 tailed)  $0,000 < 0,05$ .  $H_0$  dinyatakan ditolak maka  $H_1$  diterima yang artinya terdapat perbedaan secara signifikan antara hasil test sebelum dan sesudah menggunakan media Video Animasi Motivasi Belajar dan media Video Animasi Motivasi Belajar efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMAN 10 Indralaya.

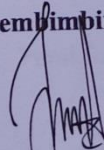
Kata kunci : Motivasi Belajar, , Media Video Animasi, Pengembangan Media

**Mengetahui,  
Koordinator Program Studi**



**Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd**  
**NIP: 199301252019032017**

**Pembimbing**



**Sigit Dwi Sucipto, M.Pd**  
**NIP-US: 198908252016011201**

**DEVELOPMENT OF ANIMATION MEDIA TO IMPROVE THE LEARNING  
MOTIVATION OF STUDENTS IN CLASS X OF SMAN 10 OGAN ILIR**

**By :**

**Naufal Mursyid Iqbaal**

**NIM : 06071281823024**

**Advisor : Sigit Dwi Sucipto, M.Pd**

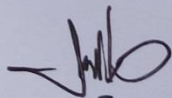
**Guidance and Counseling Study Program**

**ABSTRACT**

This study aims to increase students' learning motivation and to be enthusiastic about participating in information services in guidance and counseling services. This research is a type of research and development (R&D). The data collection technique used is a scale. The population in this study were 68 students, namely students of class X IPS 1, 2 and 3 at SMAN 10 Indralaya. Sampling in this study used a purposive sampling technique with a total sample of 14 students whose learning motivation was in the low category obtained through the results of the pretest scores. The procedure for this development research went through several stages, namely the analysis stage, the design stage, the development stage, the implementation stage, and the evaluation stage. Based on the results of the data in the independent simple t test results table, it shows that the t value is 17.96, which means that there is influence from the provision of Learning Motivation Animation Video media. And the significance value or Sig.(2-tailed) is 0.000 which is lower than 0.05. So it can be concluded that  $H_0$  is rejected because Sig.(2-tailed)  $0.000 < 0.05$ .  $H_0$  is declared rejected, then  $H_1$  is accepted, which means that there is a significant difference between the results of the test before and after using the Animation Learning Motivation Video media and the Learning Motivation Animation Video media are effective in increasing the learning motivation of class X students of SMAN 10 Indralaya.


**Keywords: Learning Motivation, Video Animation Media, Media Development**

**Mengetahui,  
Koordinator Program Studi**



**Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd  
NIP: 199301252019032017**

**Pembimbing**



**Sigit Dwi Sucipto, M.Pd  
NIP-US: 198908252016011201**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu tonggak penting dalam kehidupan. Pendidikan sendiri merupakan salah satu bagian dari unsur kehidupan yang dapat membantu individu dalam mengoptimal proses tumbuh dan berkembang yang ada. Pendidikan sendiri telah dimulai dari sejak lahir yang terbentuk secara sadar ataupun tidak sadar sehingga membentuk menjadi sebuah kepribadian dalam diri individu.

Dewasa ini, dunia terus bergerak maju seiring dengan adanya perkembangan yang maju dalam segi teknologi dan inovasi di dunia. Tidak hanya itu, pendidikan juga termasuk dalam salah satu sektor yang ikut terpengaruh dalam adanya perkembangan pengetahuan dan teknologi saat ini. Adanya perkembangan teknologi yang terus berkembang juga mempengaruhi kualitas dari pendidikan, adanya pemerataan pendidikan juga merupakan salah satu tantangan dalam menjalankan sistem pendidikan khususnya di Indonesia.

Salah satu layanan yang ada dalam bimbingan dan konseling adalah layanan informasi. Layanan informasi merupakan salah satu layanan dalam bimbingan dan konseling. Layanan informasi dapat diberikan kepada semua siswa, baik siswa yang baru masuk kelas satu, maupun untuk kelas dua dan kelas tiga baik SMP maupun SMA, sebab informasi sangat dibutuhkan oleh siswa baik dalam bidang pribadi, belajar, sosial, maupun karier. Layanan informasi itu sendiri adalah layanan bimbingan yang memungkinkan peserta didik dan pihak-pihak yang dapat memberikan pengaruh yang besar kepada peserta didik untuk menerima dan memahami informasi yang dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan dan pengambilan keputusan sehari-hari sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat (Sukardi, 2000:44). Dijelaskan pula oleh Mugiarto dan Heru (2004:56) bahwa layanan informasi bertujuan untuk membekali individu dengan berbagai pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai hal yang berguna untuk mengenal diri, merencanakan, dan mengembangkan pola kehidupan sebagai pelajar, anggotakeluarga dan masyarakat.

Layanan informasi yang diberikan oleh konselor sekolah dapat diselenggarakan melalui berbagai metode, seperti ceramah, tanya jawab, dan diskusi, selanjutnya dapat dilengkapi dengan peragaan, selebaran, tayangan foto, film, video, dan peninjauan ke tempat-tempat atau obyek-obyek yang dimaksud dan sesuai dengan materi informasi yang akan

disampaikan. Bila dilihat dari waktunya, layanan informasi dapat diberikan kapan saja pada waktu yang memungkinkan. Topik yang diberikan, dipilih yang sedang hangat dan menyangkut kebutuhan siswa dalam cakupan yang besar (Mugiarso,2004:58- 59). Sehubungan dengan itu, bentuk konkret bahan informasi yang akan disampaikan pada siswa dapat berupa empat macam, yaitu dapat diberikan dalam bentuk lisan, tertulis, audiovisual, serta disket program computer (Winkel,2005:322).

Mengingat layanan informasi sangat dibutuhkan oleh siswa, seharusnya konselor sekolah dalam memberikan layanan informasi haruslah menarik agar siswa antusias dan aktif dalam menerima materi layanan informasi yang diberikan oleh konselor, sehingga tujuan yang ingin dicapai dalam pemberian layanan informasi dapat tercapai. Dengan adanya informasi, diharapkan individu dapat menentukan arah hidupnya, dapat menciptakan kondisi baru bagi individu yang bersangkutan disesuaikan dengan keinginannya. Mengingat pentingnya informasi,seharusnya siswa lebih antusias dan semangat dalam mengikuti layanan informasi yang diberikan oleh konselor sekolah.

Oleh karena itu, peneliti melakukan wawancara secara langsung bersama dengan 3 orang guru yaitu pertama wawancara dilakukan terhadap 2 orang guru mata pelajaran mengenai bagaimana kondisi siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas. Hasil dari wawancara yang peneliti lakukan, guru mata pelajaran menyatakan bahwa pada saat pembelajaran di kelas, seringkali ditemukan siswa yang tidak memperhatikan guru saat diberi penjelasan dan seringkali bolos untuk tidak mengikuti proses pembelajaran. Hal ini juga diperkuat dengan hasil dari wawancara yang peneliti lakukan terhadap guru Bimbingan dan Konseling di sekolah ini. Ia menyatakan bahwa pelayanan pemberian informasi kepada para siswa dilaksanakan setiap satu kali pada tiap semester. Selain itu guru Bimbingan dan Konseling tersebut menyatakan pada proses pemberian layanan informasi, ia menggunakan media powerpoint dan menggunakan metode ceramah. Namun hal tersebut dianggap masih kurang maksimal bagi dirinya dikarenakan respons siswa yang belum mengarah ke perubahan positif. Siswa pada sekolah ini masih memandang Bimbingan dan Konseling merupakan tugas guru untuk menangani siswa yang hanya bermasalah.

Alasan lain menganggap bahwa masih ada siswa yang beranggapan bahwa BK kurang penting karena mereka beranggapan informasi yang diberikan oleh konselorsekolah tidak penting, tidak ada nilainya dalam raport. Mereka sering tidak memperhatikan ketika konselor sekolah sedang memberikan layanan informasi, misalnya siswa berbicara dengan

teman yang lainnya ketika konselor sekolah sedang memberikan materi layanan.

Oleh karena itu untuk membuat menarik, layanan informasi sebaiknya diberikan oleh konselor sekolah dengan menggunakan media yang menarik dan menyesuaikan dengan kebutuhan siswa, agar siswa lebih semangat dalam mengikuti layanan yang diberikan dan tidak menganggap hanya sebagai ceramah atau bualan belaka. Konselor sekolah juga harus lebih kreatif dalam memberikan layanan informasi agar tidak terkesan monoton. Siswa sebagai seorang remaja lebih menyukai atau tertarik terhadap hal-hal yang baru dan terkesan mengasyikan. Begitu juga dalam pemberian layanan informasi, agar siswa tidak jenuh.

Adanya suatu usaha untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling sangatlah diperlukan. Salah satu layanan yang diperlukan dan relevan dengan pernyataan di atas adalah layanan informasi. Sejalan dengan itu, salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa mengikuti layanan informasi adalah dengan menggunakan media berupa video animasi.

Media memiliki peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan dan banyak memberikan manfaat. Peranan media dalam dunia pendidikan diantaranya adalah menumbuhkan motivasi siswa ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar, adanya interaksi langsung antara anak didik dengan lingkungan sekitar. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat merangsang siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran juga dapat digunakan oleh konselor dalam memberikan layanan informasi. Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk keperluan layanan informasi diantaranya adalah media cetak, media elektronik ataupun media pembelajaran lainnya. Video animasi merupakan salah satu media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Alasan rasional penggunaan video adalah karena video merupakan salah satu media yang paling populer dan digemari karena sifat hiburannya serta memiliki kekuatan pada ceritanya, semakin baik ceritanya, semakin baik pula dalam menyampaikan pesan, sehingga sangat bagus bila digunakan untuk menyampaikan pesan. Oleh karena itu, praktikan berusaha menggunakan media pembelajaran berupa video animasi ketika memberikan layanan informasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa mengikuti layanan informasi.

Aji Susilo (2016) Dalam penelitiannya yang berjudul Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model Cooperative Script berbantuan media menunjukkan bahwa



motivasi siswa untuk belajar IPS masih rendah yang dibuktikan dengan nilai ulangan harian siswa pada materi “Perjuangan Mempersiapkan Kemerdekaan Indonesia” sebanyak 66% atau sebanyak 16 dari 24 siswa memperoleh skor di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah, dari hasil wawancara guru kelas X ketika pembelajaran berlangsung banyak siswa yang kurang semangat untuk memperhatikan penjelasan terhadap materi tersebut. Selain itu, faktor lain yang mempengaruhi adalah kurangnya fasilitas atau media dalam pembelajaran. Contohnya guru mata pelajaran IPS yang hanya menggunakan media gambar dan terbatas pada buku teks dalam menjelaskan pembelajaran mengenai sejarah Indonesia. Gambar tersebut berwarna hitam putih sehingga terlihat kurang menarik dan tidak siswa tidak termotivasi untuk mengikuti pembelajaran tersebut secara antusias.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting dalam peningkatan prestasi belajar disekolah. Salah satu unsur penting yang mempengaruhi motivasi belajar adalah bagaimana cara ataupun upaya yang dilakukan oleh guru dalam memberikan pembelajaran maupun layanan kepada peserta didik. Media pembelajaran merupakan upaya yang dapat dilakukan oleh guru dalam membantu siswa untuk meningkatkan minatnya dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber sekaligus wadah atau tempat bagi siswa yang berisi materi konseptual berkaitan dengan lingkungan siswa serta dapat menarik minat dan memberi manfaat dalam hal peningkatan motivasi belajar (Arsyad, 2014: 4).

Pada era teknologi yang terus berkembang, adanya perubahan pola pikir serta perilaku, hobi, maupun minat siswa harus disesuaikan dengan bagaimana upaya ataupun cara guru dalam memberikan layanan ataupun pembelajaran kepada para peserta didik. Para pendidik dituntut untuk dapat berinovasi dan kreatif dalam mengadakan kegiatan pembelajaran maupun pemberian layanan. Oleh karena itu berdasarkan uraian dari latar belakang dan hasil penelitian empiris yang relevan di atas, penulis memutuskan untuk melakukan penelitian eksperimen tentang Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 10 OGAN ILIR.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang permasalahan, maka peneliti merumuskan masalah yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media animasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMAN 10 OGAN ILIR?
2. Bagaimana efektivitas media video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMAN 10 OGAN ILIR

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka tujuan umum yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan media seperti video animasi yang diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan motivasi belajar siswa untuk mengikuti layanan informasi dalam pelayanan bimbingan dan konseling.

Berdasarkan tujuan umum tersebut, maka tujuan khusus yang hendak dicapai adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMAN 10 OGAN ILIR
2. Menguji efektivitas media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMAN 10 OGAN ILIR

### **1.4. Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis manfaat dari penelitian ini adalah dapat menambah pengetahuan bagi penulis tentang layanan informasi dan pemanfaatan media dalam bimbingan dan konseling.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa kelas X IPS SMAN 10 Ogan Ilir dapat lebih memiliki motivasi mengikuti layanan informasi belajar yang diberikan oleh guru pembimbing.
2. Sebagai bahan refleksi bagi guru pembimbing untuk dapat memanfaatkan dan menggunakan media dalam penyelenggaraan layanan bimbingan dan konseling disekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- A.S, Ranang. H., Basnendar. N.P, Asmoro. (2010) Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital. Jakarta: Indeks.
- Adman, M. (2017). Peran efikasi diri dan motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 110–117.
- Aji Nugroho, Paulus Wicaksana. 2020. Pengembangan Produk Bermedia Powtoon untuk Materi Cerita Pendek Kelas XI Mipa 2 SMA Pangudi Luhur Sedayu. *Skripsi Bahasa dan Sastra Indonesia*, Yogyakarta. 12(22). 45.
- Arief S. Sadiman dkk. 2003. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Azhar Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Astuti, Y. & Mustadi, A. 2014. Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SD. *Jurnal Prima Edukasia*, Vol. 2(2), hlm.250-262.
- Astuti, Y., & Mustadi, A. 2014. “Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SD”. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), hlm. 250-262.
- B. Uno, Hamzah. 2013. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Batubara, Hamdan Husein). (2016). Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran Matematika Sd/Mi. *Journal Homepage: [Http://Ojs.UniskBjm.Ac.Id/Index.Php/Muallimuna](http://Ojs.UniskBjm.Ac.Id/Index.Php/Muallimuna)*.
- Candra, D.K, dkk. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa Tentang Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Kelas Iv Sdn Merjosari 5 Malang. Jinotep.

- Ekawati, Ninda, Supurwoko, Daru Wahyuningsih. Pengembangan Video Pembelajaran Ipa Pada Materi Pencemaran Dan Kerusakan Lingkungan Dalam Belajar Mandiri Materi Bunyi Siswa Sekolah Menengah Pertama. Pendidikan Fisika, Fkip, Uns.
- Faqih, Faldiansyah, Pratama, Cecep E Rustana, Sunaryo1. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Listrik Arus Searah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma. Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal).
- Fauzi, Arfan Rifqi. 2016. Implementasi Multiple Intelligences Research (Mir) Dalam Pengelompokan Kelas Dan Pembelajarannya(Studi Kasus Di Mim Pk Kartasura Tahun Ajaran 2015/2016). Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Hamalik, Oemar. 1990. Sistem Intership Kependidikan Teori dan Praktek. Bandung : Mandar Maju
- Handayani, Siska. (2018). Penerapan Media Video Pembelajaran Pada Kompetensi Dasar Membuat Pola Dasar Rok Secara Konstruksi Di Kelas X Tata Busana 3 Smk Negeri 6 Surabaya. Edisi Yudisium Periode Mei 2018, Hal 18-21.
- Handoko, Hani T. 1992. Manajemen Personalialia dan SDM. Jakarta: BPFE.
- Heinich, R., Molenda, M., dan Russell, J. (2005) Instructional Technologyand Media of Learning. New Jersey: Meril Prentice Hall.
- Khasanah , Dea Nuril. Pratiwi , Ariska Endah. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Di Sekolah Dasar. Sekolah Dasar. Prosiding Seminar Nasional Ksdp Prodi S1 Pgsd “Konstelasi Pendidikan Dan Kebudayaan Indonesia Di Era Globalisasi.
- 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.
- Molenda, M and Reiser. In search of the elusive ADDIE model. Pervormance improvement, 42 (5), 34-36. Submitted for publication in A. Kovalchick &

- K. Dawson, Ed's, Educational Technologi: An Encyclopedia. Copyright by ABC- Clio, Santa Barbara, CA, 1990. <http://www.indian.edu>
- Mugiarso, Heru, dkk. 2004. Bimbingan dan Konseling. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Purnama, B. E. (2013). Konsep dasar multimedia. *Yogyakarta: Graha Ilmu*.
- Prayitno, dan Amti, Erman. 1994. Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling. Jakarta: Rienika Cipta.
- Sadiman. (1986). Motivasi dan belajar.
- Sanjaya, Wina. (2007). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiono. 2009. Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sugiono. 2013. Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: CV ALFABETA.
- Sukardi. 2000. Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suryandari<sup>1</sup> , Widha Sunarno<sup>2</sup> , Suparmi. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video Dokumenter Berbasis Inkuiri Terbimbing Berorientasi Pada Motivasi Belajar Siswa . *Jurnal Inkuiri*.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Vuspa, Lins In. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Video Terhadap Motivasi Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Di Mts Fatra Mandiri Plaju Palembang. 42-47 Issn: 2337-7623; Eissn: 2337-7615.
- Widoyoko, E.P. 2011. Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis bagi Pendidik dan Calon Pendidik. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winkel.WS 2005. Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan. Yogyakarta: Media Abadi.