



Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa

Ingka Tonge¹, Meyko Panigoro², Agil Bahsoan³, Melizubaida Mahmud⁴, Sudirman⁵

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Gorontalo
e-mail: ingkatonge123@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS terpadu kelas VIII di SMP negeri 1 telaga kabupaten gorontalo. Penelitian ini menggunakan metode penelitiann kuantitatif. Data yang digunakan adalah data primer yang diperoleh dari penyebaran kuesioner pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Telaga dan nilai hasil belajar mata pelajaran IPS Terpadu. Jumlah penarikan sampel dalam penelitian ini sebesar 66 responden. Teknis analisis data menggunakan regresi linier sederhana. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai regresi dan hasil uji hipotesis terdapat pengaruh positif pada penggunaan media pembelajaran animasi terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa siswa pada mata pelajaran IPS terpadu kelas VIII di SMP negeri 1 telaga kabupaten gorontalo.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Animasi, Motivasi Belajar, Hasil Belajar Siswa*

Abstract

The purpose of this study is to determine the effect of using animated learning media on learning motivasi and student learning outcomes in the subject of social sciences of class VIII at SMP Negeri 1 Telaga, Gorontalo regency. This study applies a quantitative research method. The data used are primary data obtained from distributing questionnaires to class VIII students of SMP Negeri 1 Telaga and studens learning outcomes of the subject of social science. Moreover, the number of samples taken amounts to 66 respondents, and the data are then analyzed using simple linier regression. The results of this study indicate that the regression value, along with the results of the hypothesis test, have a positive effect on the use of animated learning media on learning motivation and student learning outcomes.

Keywords: *Animation Learning Media, Learning Motivasion, Student Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Pada dasarnya media merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan sesuatu hal yang ingin disampaikan. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat dari Sadirman (2011:7) yang mengemukakan bahwa Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media pembelajaran diberlakukan untuk mempermudah penyampaian informasi kepada

siswa, sehingga siswa mampu menanggapi dan mengkonstruksi sendiri pengetahuannya.

Sampai pada saat ini, pembelajaran yang terlaksana di sekolah terutama dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) umumnya berbasis pada behaviorisme dengan penekanan pada transfer pengetahuan dan latihan, dimana dalam transfer pengetahuan penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif dan dapat menyebabkan kurangnya motivasi siswa dalam belajar. Menurut Sadirman (2016) motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar mengajar dan yang memberikan arah pada pada belajar mengajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat dicapai.

Motivasi belajar adalah kekuatan pendorong dan pengarah perbuatan belajar. Pendorong dalam arti pemberi kekuatan yang memungkinkan perbuatan belajar dijalankan. Pengarah dalam arti pemberi tuntutan kepada perbuatan belajar kearah tujuan yang telah ditetapkan (Gobel et al., 2023).

Menurut K. Brahim dalam (Susanto, 2013) hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Hasil belajar adalah salah satu yang diperlukan guru untuk menilai potensi yang dimiliki masing-masing, karena setiap siswa memiliki perbedaan dalam hal akademik ataupun potensinya yang dapat dicapai. Dalam hal ini dipengaruhi oleh fasilitas belajar siswa yang merupakan salah satu faktor penunjang dalam pencapaian keberhasilan proses belajar mengajar (Meliyana et al., 2023).

Hasil belajar ialah pengalaman yang telah didapatkan siswa setelah siswa menerima pembelajaran. Sesuai dengan pernyataan Febryananda (2019) dalam (Fauhah & Rosy, 2021) bahwa hasil belajar adalah penguasaan yang sudah didapat seseorang atau siswa selepas siswa menyerap pengalaman belajar.

Media animasi merupakan media pembelajaran berbasis audiovisual karena media ini dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar dilakukan sekaligus. Media pembelajaran berbasis audiovisual ini dapat menyajikan materi pembelajaran yang lebih menarik, tidak monoton dan mempermudah penyampaian materi. Menurut Johari et al. (2014) yang menyatakan bahwa Media animasi merupakan pergerakan sebuah objek atau gambar sehingga dapat berubah posisi. Selain pergerakan objek dapat mengalami perubahan bentuk dan warna.

Menurut (Sari & Sasongko, 2013) Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa serta minat peserta didik akan cepat tumbuh. Dengan demikian, ketertarikan untuk belajar akan lebih cepat terutama secara

maksimal dalam diri siswa serta peserta didik memperoleh pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif (Harun et al., 2022).

Setelah memperhatikan manfaat media pembelajaran dan jenis-jenis pembelajaran, maka peneliti akan menggunakan media pembelajaran audio-visual yang berupa animasi pembelajaran dalam penelitian ini. Media animasi memiliki banyak manfaat dan keuntungan, diantaranya adalah media animasi merupakan penggabungan dari beberapa media seperti audio, teks, gambar, sehingga menjadi satu kesatuan penyajian, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, tidak membosankan sehingga membantu proses penyampaian materi kepada siswa.

METODE

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2018;13) data kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan positivistic (data konkrit), data penelitian berupa angka-angka yang akan diukur menggunakan statistik sebagai alat uji penghitungan, berkaitan dengan masalah yang diteliti untuk menghasilkan suatu kesimpulan.

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Telaga Kabupaten Gorontalo. Waktu penelitian ini dilakukan selama 6 bulan, dilaksanakan mulai dari bulan desember 2022 melakukan observasi awal, pengumpulan data serta proposal penelitian. Pada bulan februari 2023 ujian seminar usul penelitian dan revisi proposal. Pada bulan Mei melaksanakan penelitian di lokasi penelitian dan menyusun hasil penelitian dari lokasi penelitian sampai ujian hasil pada bulan agustus.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Telaga Kab. Gorontalo berjumlah 221 orang siswa. Pada penelitian ini menggunakan 30% sampel dari jumlah populasi, jumlah seluruhnya adalah sehingga $30\% \times 221 = 66$ siswa. Pada penelitian ini pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

Teknik analisis data merupakan suatu proses mengolah data menjadi informasi baru. Proses ini dilakukan bertujuan agar karakteristik data menjadi lebih mudah dimengerti dan berguna sebagai solusi bagi suatu permasalahan, khususnya yang berkaitan dengan penelitian. Teknik analisis data kuantitatif, merupakan teknik pengolahan data dimana datanya merupakan data numerik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Variabel Media Pembelajaran Animasi (X)

Berdasarkan analisa deskriptif yang diolah dengan menggunakan bantuan *IBM Statistics SPSS versi 21.0*, untuk variabel Media Pembelajaran Animasi (X) dapat diketahui rerata (*mean*) yaitu 86,77, median (*me*) yaitu 87 dan standar deviasi (*Std. Deviation*) yaitu 6,394. Berdasarkan angket yang disebar dapat diketahui pula skor maksimal (*max*) untuk variabel Media Pembelajaran Animasi yaitu 100 dan skor minimal (*min*) yaitu 72.

Dari hasil deskriptif setiap variabel peneliti membuat distribusi frekuensi variabel media pembelajaran animasi (X) menjadi 5 kelas interval. Berikut tabel distribusi frekuensi untuk variabel Media Pembelajaran Animasi (X).

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Media Pembelajaran Animasi (X)

No.	Skor Interval	Frekuensi	
		f	%
1	72-77	4	6
2	78-83	19	29
3	84-89	20	30
4	90-95	16	24
5	96-100	7	11
Total		66	100

Deskripsi Data Variabel Motivasi Belajar Siswa (Y1)

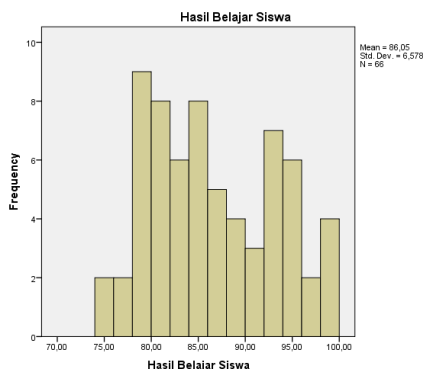
Berdasarkan analisa deskriptif yang diolah dengan menggunakan bantuan *IBM Statistics SPSS versi 21.0*, untuk variabel Motivasi Belajar Siswa (Y1) dapat diketahui rerata (*mean*) yaitu 85,16, median (*me*) yaitu 85,0 dan standar deviasi yaitu (*Std. Deviation*) 6,74. Berdasarkan angket yang disebar dapat diketahui pula skor maksimal (*Max*) untuk variabel Motivasi Belajar Siswa yaitu 100 dan skor minimal (*Min*) yaitu 73.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa (Y1)

No.	Skor Interval	Frekuensi	
		f	%
1	73 - 78	12	18
2	79 - 84	19	29
3	85 - 90	23	35
4	91 - 95	6	9
5	96 - 100	6	9
Total		66	100

Deskripsi Data Variabel Hasil Belajar Siswa (Y)

Berdasarkan analisa deskriptif yang diolah dengan menggunakan bantuan *IBM Statistics SPSS versi 21.0*, untuk variabel hasil belajar siswa (y) dapat diketahui rerata (*mean*) yaitu 86,04, median (*me*) yaitu 85,0 dan standar deviasi (*Std. Deviation*) yaitu 6,57. Berdasarkan angket yang disebar dapat diketahui pula skor maksimal (*Max*) untuk variabel hasil belajar siswa yaitu 99 dan skor minimal (*Min*) yaitu 75.



Gambar 1. Diagram Distribusi Variabel Hasil Belajar Siswa

Validitas Variabel Media Pembelajaran Animasi (Variabel X)

Hasil uji validitas instrumen model *pearson product moment* pada variabel Media Pembelajaran Animasi (X) disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Validasi Variable Media Pembelajaran Animasi (X)

No Item	R _{hitung}	R _{tabel 5%}	Kriteria
Soal1	0.335		Valid
Soal2	0.362		Valid
Soal3	0.525		Valid
Soal4	0.439		Valid
Soal5	0.349		Valid
Soal6	0.483		Valid
Soal7	0.610		Valid
Soal8	0.391		Valid
Soal9	0.409		Valid
Soal10	0.495		Valid
Soal11	0.315		Valid
Soal12	0.382		Valid
Soal13	0.645		Valid
Soal14	0.423	0,242	Valid
Soal15	0.492		Valid
Soal16	0.384		Valid
Soal17	0.373		Valid
Soal18	0.461		Valid
Soal19	0.426		Valid
Soal20	0.326		Valid

Validitas Variabel Motivasi Belajar Siswa (Variabel Y1)

Hasil uji validitas instrumen model *pearson product moment* pada variabel Motivasi Belajar Siswa (Y1) disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. Validasi Variabel Motivasi Belajar (Y1)

No Item	R _{hitung}	R _{tabel 5%}	Kriteria
Soal1	0.607		Valid
Soal2	0.415		Valid
Soal3	0.332		Valid
Soal4	0.338		Valid
Soal5	0.508		Valid
Soal6	0.407		Valid
Soal7	0.454		Valid
Soal8	0.274		Valid
Soal9	0.337		Valid
Soal10	0.247	0,242	Valid
Soal11	0.650		Valid
Soal12	0.430		Valid
Soal13	0.317		Valid
Soal14	0.522		Valid
Soal15	0.543		Valid
Soal16	0.579		Valid
Soal17	0.279		Valid
Soal18	0.582		Valid

Soal19	0.437	Valid
Soal20	0.383	Valid

Hasil Pengujian Reliabilitas Instrumen

Tabel 5. Hasil Pengujian Reliabilitas Instrumen

No	Variabel	Cronbach Alpha	R tabel	Keterangan
1.	Media Pembelajaran Animasi (X)	0.774	0,600	Reliabel
2.	Motivasi Belajar Siswa (Y1)	0.772	0,600	Reliabel

Berdasarkan data hasil pengujian reliabilitas instrumen dengan uji *Cronbach Alpha* pada tabel 5 diatas dapat dilihat bahwa kedua variabel X (Media Pembelajaran Animasi) dan Variabel Y1 (Motivasi Belajar Siswa), memiliki nilai *Cronbach Alpha* > 0,60 (Rtabel) diantaranya masing-masing sebesar 0,774 dan 0,772. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *instrumen pada variabel* media pembelajaran dan motivasi belajar siswa disimpulkan reliabel.

Uji Normalitas Data

Uji normalitas data menggunakan uji normalitas *kolmogrov smirnov* yang merupakan bagian dari uji asumsi klasik. Pengujian normalitas data dengan *kolmogrov simornov* bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residu berdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki nilai residu yang berdistribusi normal.

Tabel 6. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Media Pembelajaran Animasi	Motivasi Belajar Siswa	Hasil Belajar Siswa
N		66	66	66
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	86,7727	85,1667	86,0455
	Std. Deviation	6,39422	6,74727	6,57836
Most Extreme Differences	Absolute	,075	,073	,109
	Positive	,075	,073	,109
	Negative	-,060	-,048	-,105
Kolmogorov-Smirnov Z		,612	,592	,890
Asymp. Sig. (2-tailed)		,848	,875	,407

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Uji t (Hipotesis 1)

Model Pertama: Media Pembelajaran Animasi (X) Terhadap Motivasi Belajar Siswa (Y1) Nilai probabilitas yang digunakan adalah $\alpha=0,05$ dan besar Ttabel dicari berdasarkan rumus $df=n-k$, dimana n =banyaknya responden (sampel) sedangkan k =banyaknya variabel (bebas+terikat). Jadi $df=66-3=63$, ttabel yaitu 1.998.

Tabel 7. Hasil Uji t
Coefficients^a

Model	t	Sig.
(Constant)	3,263	,002
1 Media Pembelajaran Animasi	6,067	,000

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar Siswa

Dari hasil tabel diatas dapat diketahui hasilnya yaitu variabel Media Pembelajaran Animasi (X) memiliki nilai Signifikansi (Sig.) sebesar **0,000 < 0,05**, sedangkan nilai thitung variabel Media Pembelajaran Animasi (X) sebesar **6,067 > 1,998** sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis Ha diterima dan H0 ditolak, artinya variabel Media Pembelajaran Animasi berpengaruh secara signifikan terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Telaga, Kabupaten Gorontalo.

Uji t (Hipotesis 2)

Model Kedua: Media Pembelajaran Animasi (X) terhadap Hasil Belajar Siswa (Y2)

Tabel 8. Hasil Uji t
Coefficients^a

Model	t	Sig.
(Constant)	3,923	,000
1 Media Pembelajaran Animasi	5,334	,000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar Siswa

Dari hasil tabel diatas dapat diketahui hasilnya yaitu variabel Media Pembelajaran Animasi (X) memiliki nilai Signifikansi (Sig.) sebesar **0,000 < 0,05**, sedangkan nilai thitung variabel Media Pembelajaran Animasi (X) sebesar **5,334 > 1,998** sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis Ha diterima dan H0 ditolak, artinya variabel Media Pembelajaran Animasi berpengaruh secara signifikan terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Telaga, Kabupaten Gorontalo.

Uji t (Hipotesis 3)

Model Ketiga motivasi belajar siswa (Y1) terhadap hasil belajar siswa (Y2)

Tabel 9. Hasil Uji t
Coefficients^a

Model	T	Sig.
(Constant)	4,571	,000
1 Media Pembelajaran Animasi	5,441	,000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar Siswa

Dari hasil tabel diatas dapat diketahui hasilnya yaitu Variabel Motivasi Belajar Siswa (Y1) memiliki nilai Signifikansi (Sig.) sebesar **0,000<0.05**, sedangkan nilai thitung variabel Media Pembelajaran Animasi (X) sebesar **5,441>1,998** sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis Ha diterima dan H0 ditolak, artinya variabel Motivasi Belajar Siswa berpengaruh secara signifikan terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Telaga, Kabupaten Gorontalo.

Uji Koefisien Determinasi (R²)

Tabel 10. hasil uji koefisien determinasi variable X terhadap Y1

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,604^a	,365	,355	5,41806

a. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Animasi

Tabel 11. Hasil Uji Koefisien Determinasi Variabel X terhadap Y2

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,555^a	,308	,297	5,51602

a. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Animasi

Tabel 12. Hasil Uji Koefisien Determinasi Variabel Y1 terhadap Y2

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,562^a	,316	,306	5,48186

a. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar Siswa

Uji Model Persamaan Regresi Linier Sederhana

Media Pembelajaran Animasi (X) terhadap Motivasi Belajar Siswa (Y1)

Tabel 13. Uji Model Regresi Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	29,840	9,144		3,263	,002
1 Media Pembelajaran Animasi	,638	,105	,604	6,067	,000

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan data pada tabel diatas diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Maka dari model diatas dapat dimasukkan hasil output sebagai berikut:

$$Y = 29,840 + 0,638X$$

- a. Nilai konstanta sebesar **29,840**, hal ini berarti jika diasumsikan variabel Media Pembelajaran Animasi (X) sama dengan nol (0) maka, maka Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Telaga, Kabupaten Gorontalo akan tetap atau tidak berubah sebesar **29,840** dengan asumsi variabel lainnya adalah tetap atau konstan
- b. Nilai koefisien regresi variabel Media Pembelajaran Animasi (X) sebesar **0,638** ini berarti bahwa setiap terjadi peningkatan variabel Media Pembelajaran Animasi sebesar satu satuan maka motivasi Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Telaga, Kabupaten Gorontalo akan naik sebesar 0,638 dengan asumsi variabel lainnya adalah tetap atau konstan.

Media Pembelajaran Animasi (X) terhadap Hasil Belajar Siswa (Y2)

Tabel 14. Uji Model Regresi
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	36,524	9,309		3,923	,000
1 Media Pembelajaran Animasi	,571	,107	,555	5,334	,000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar Siswa

Maka dari model diatas dapat dimasukkan hasil output sebagai berikut:

$$Y = 36,524 + 0,571X$$

- a. Nilai konstanta sebesar **36,524**, hal ini berarti jika diasumsikan variabel Media Pembelajaran Animasi (X) sama dengan nol (0) maka, Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Telaga, Kabupaten Gorontalo akan tetap atau tidak berubah sebesar **36,524** dengan asumsi variabel lainnya adalah tetap atau konstan
- b. Nilai koefisien regresi variabel Media Pembelajaran Animasi (X) sebesar **0,571** ini berarti bahwa setiap terjadi peningkatan variabel Media Pembelajaran Animasi sebesar satu satuan maka hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Telaga, Kabupaten Gorontalo akan naik sebesar **0,571** dengan asumsi variabel lainnya adalah tetap atau konstan

Motivasi Belajar Siswa (Y1) terhadap Hasil Belajar Siswa (Y2)

Tabel 15. Uji Model Regresi
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	39,349	8,609		4,571	,000
1 Motivasi Belajar Siswa	,548	,101	,562	5,441	,000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar Siswa

Maka dari model diatas dapat dimasukkan hasil output sebagai berikut:

$$Y = 39,349 + 0,548X$$

- a. Nilai konstanta sebesar **39,349**, hal ini berarti jika diasumsikan variabel Motivasi Belajar Siswa (Y1) sama dengan nol (0) maka, Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Telaga, Kabupaten Gorontalo akan tetap atau tidak berubah sebesar **36,349** dengan asumsi variabel lainnya adalah tetap atau konstan
- b. Nilai koefisien regresi variabel Motivasi Belajar Siswa (Y1) sebesar **0,548** ini berarti bahwa setiap terjadi peningkatan variabel Media Pembelajaran Animasi sebesar satu satuan maka hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Telaga, Kabupaten Gorontalo akan naik sebesar 0,548 dengan asumsi variabel lainnya adalah tetap atau konstan.

Pengaruh Media Pembelajaran Animasi (X) Terhadap Motivasi Belajar Siswa (Y1).

Berdasarkan hasil uji statistik (uji t) variabel Media Pembelajaran Animasi (X) terhadap Variabel Motivasi Belajar Siswa (Y1) diperoleh nilai thitung > ttabel yakni sebesar **6,067 > 1,998** dengan nilai signifikansi sebesar **0,000 < 0,05**. maka hipotesis yang menyatakan bahwa “ada pengaruh Media Pembelajaran Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa dapat **diterima**. Hal ini mengartikan bahwa variabel Media Pembelajaran Animasi (X) berpengaruh terhadap Motivasi Belajar Siswa Siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Telaga, Kabupaten Gorontalo.

Pengaruh Media Pembelajaran Animasi (X) Terhadap Hasil Belajar Siswa (Y2).

Berdasarkan hasil uji statistik (uji t) variabel Media Pembelajaran Animasi (X) terhadap Variabel Hasil Belajar Siswa (Y2) diperoleh nilai thitung > ttabel yakni sebesar **5,334 > 1,998** dengan nilai signifikansi sebesar **0,000 < 0,05**. maka hipotesis yang menyatakan bahwa “ada pengaruh Media Pembelajaran Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa dapat **diterima**. Hal ini mengartikan bahwa variabel media pembelajaran animasi (X) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa-siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Telaga, Kabupaten Gorontalo.

Pengaruh Motivasi Belajar Siswa (Y1) Terhadap Hasil Belajar Siswa (Y2).

Berdasarkan hasil uji statistik (uji t) variabel Motivasi Belajar Siswa (Y1) terhadap Variabel Hasil Belajar Siswa (Y2) diperoleh nilai thitung > ttabel yakni sebesar **5,441 > 1,998** dengan nilai signifikansi sebesar **0,000 < 0,05**. maka hipotesis yang menyatakan bahwa “ada pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Siswa dapat **diterima**. Hal ini mengartikan bahwa variabel motivasi belajar siswa (Y1) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa-siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Telaga, Kabupaten Gorontalo.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya, maka dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut penggunaan media pembelajaran animasi berpengaruh terhadap variable motivasi belajar kelas VIII di SMP negeri 1 telaga, kabupaten gorontalo sebesar **36,5%** sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variable lain. Kemudian Penggunaan Media Pembelajaran Animasi berpengaruh

terhadap variable hasil belajar siswa kelas VIII di SMP negeri 1 telaga, kabupaten gorontalo sebesar **30,8%**. Selanjutnya variabel motivasi belajar berpengaruh terhadap variabel hasil belajar siswa kelas VIII di SMP negeri 1 telaga kabupaten gorontalo sebesar **30,6%** sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>
- Gobel, I. Van, Panigoro, M., & Sudirman, S. (2023). Pengaruh Beasiswa Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2019 Universitas Negeri Gorontalo. *Journal of Economic and Business Education*, 1(2), 93–100. <https://doi.org/10.37479/jebe.v1i2.18593>
- Harun, A. M. K., Panigoro, M., Ardiansyah, A., Moonti, U., & Hasiru, R. (2022). Analisis Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Power Point dalam Mata Pelajaran Ekonomi terhadap Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 5 Kota Gorontalo. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(11), 4590–4600. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i11.1057>
- Johari, A., Hasan, S., & Rakhman, M. 2016. *Penerapan media video dan animasi pada materi memvakum dan mengisi refrigerant terhadap hasil belajar siswa. Journal of mehanial engineer education*, 1(1), 8. <https://Doi.Org/10.17509/Jmee.V1i1.3731>
- Meliyana, A., Arham, A., Panigoro, M., Hafid, R., Hasiru, R., & Sudirman, S. (2023). Pengaruh Fasilitas Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Economic and Business Education*, 1(2), 26–33. <https://doi.org/10.37479/jebe.v1i2.17904>
- Sadirman, dkk. 2011. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sadirman, AM. 2016. *interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Press. Diakses pada 11/2/2023, dari <https://www.kajianpustaka.com/2022/01/motivasi-belajar-pengertian-fungsi-html>
- Sari, L. K., & Sasongko, D. (2013). Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Ii. Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika Dan Komputer FTI UNSA, 2(1), 75–78. Retrieved from <http://ejournal.unsa.ac.id/index.php/seruni/article/view/698>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama