

EFEKTIVITAS MEDIA PRESENTASI ANIMASI FLASH BERBASIS POWER POINT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPA TERPADU DI MI AL-IKHLASYIAH LOMBOK BARAT

Hastuti Diah Ikawati dan Wiwien Kurniawati

(Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan FIP IKIP Mataram)

Email: hastutiikawati@gmail.com

ABSTRAK

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah Media Presentasi Animasi Flash Berbasis Power Point Efektif terhadap peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu di MI Al-Ikhlasyiah Lombok Barat? Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas Media Presentasi Animasi Flash Berbasis Power Point terhadap peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu di MI Al-Ikhlasyiah Lombok Barat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, pendekatan kuantitatif. Rancangan penelitian ini menggunakan rancangan penelitian eksperimen yaitu dengan desain *one group eksperimen*. *One group eksperimen design*, dan penelitian ini tidak menarik sampel karena penelitian ini adalah penelitian populasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan dokumentasi. Sedangkan analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis chi square. Hasil analisis data dilakukan dengan menggunakan media presentasi animasi flash berbasis power point, maka dari hasil uji *chi square* menunjukkan nilai χ^2 sebesar 16.26 dengan taraf signifikan 5% dan $df = (c - 1)(r - 1) = (5-1)(2-1) = 4$ ternyata besarnya angka batas penolakan hipotesis nol (H_0) yang dinyatakan dalam tabel distribusi t adalah 9.48. Kenyataan ini menunjukkan bahwa nilai χ^2 lebih besar dari pada t_{tabel} , maka penelitian ini signifikan ($16.26 > 9.88$). Karena χ^2 lebih besar dari pada t_{tabel} maka penelitian ini signifikan.

Kata Kunci : Animasi Flash, Motivasi, IPA.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor utama untuk membentuk baik buruknya pribadi manusia. Dunia pendidikan selalu berkembang seiring dengan berkembangnya dunia. Begitu juga dengan sarana dan prasarana pendidikan semakin memadai dan semakin lengkap. Jika dulu sekolah-sekolah menggunakan sarana yang seadanya, sekarang sudah semakin lengkap. Sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan maksimal. Agar pembelajaran dapat mencapai hasil yang maksimal diperlukan adanya pemanfaatan media.

Siapapun bisa belajar mandiri melalui berbagai media. Akan tetapi tidak semua jenis media yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, karena belum tentu sesuai dengan rancangan pembelajaran yang disusun oleh Pendidik.

Dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas, banyak sekali masalah-masalah yang dihadapi oleh guru dan siswa. Diantaranya penjelasan yang bersifat monoton dan kurang interaktif dari guru, mengakibatkan siswa kurang memperhatikan pelajaran yang disampaikan, dimana hal ini

akan sangat berpengaruh pada motivasi belajar siswa. Perkembangan IPTEK terhadap proses pembelajaran semakin maju dengan diperkayanya sumber belajar dan media pembelajaran. Media komputer dimanfaatkan dalam pembelajaran karena memberikan keuntungan-keuntungan yang tidak dimiliki oleh media pembelajaran lainnya salah satunya menggunakan aplikasi power point sebagai media, yang didalamnya terdapat animasi yang dapat menarik minat siswa untuk belajar untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Media pembelajaran presentasi animasi flash berbasis Power point adalah perangkat lunak yang merupakan salah satu aplikasi dari *Microsoft Office*. Pada pembelajaran, perangkat lunak tersebut digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan materi pembelajaran didalamnya terdapat gambar bergerak yang berfungsi untuk menarik perhatian peserta didik agar semangat dan berminat untuk mengikuti pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar” (Miarso, 2004:9). Sedangkan menurut Anderson(dalam Sukirman,., 2012:28), media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para

siswa. Media pembelajaran yang beranekaragam jenisnya tentunya tidak akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran secara bersamaan, namun hanya beberapa saja. Untuk itu perlu dilakukan pemilihan media tersebut. Gagne (dalam Anitah, 2012:72) menjelaskan bahwa dalam pemilihan media disarankan perlu untuk mempertimbangkan hal-hal seperti: (a) Variabel tugas, (b) Variabel belajar, (c) Lingkungan pengembangan, dan (d) Ekonomi dan budaya.

Prinsip-prinsip umum penggunaan media dalam memilih media untuk pembelajaran, guru sebenarnya tidak hanya cukup mengetahui tentang kegunaan, nilai, serta landasannya, tetapi juga harus mengetahui bagaimana cara menggunakan media tersebut. Adapun prinsip-prinsip Penggunaan media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai bagian integral dalam system pembelajaran, b) Media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai sumber daya, c) Guru hendaknya memahami tingkat hirarkhi dari jenis alat dan kegunaannya, d) Pengujian media hendaknya berlangsung terus, sebelum, selama dan sesudah pemakaiannya, e) Penggunaan mulltimedia akan menguntungkan dan memperlancar proses pembelajaran.

Animasi adalah kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan (Agus, 2006:2).

Sedangkan flash adalah salah satu program software yang mampu menyajikan pesan audiovisual secara jelas kepada siswa dan materi yang bersifat nyata, sehingga dapat diilustrasikan secara lebih menarik kepada siswa dengan berbagai gambar animasi yang dapat merangsang motivasi belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran Jayadi (2008:15). Sedangkan menurut Suhendi (2009:8) Flash merupakan program aplikasi grafis untuk membuat animasi web, animasi kartun, cd tutorial, presentasi produk, game hingga membuat aplikasi interaktif yang sering kita jumpai di berbagai media. Power point Menurut Wardiana (2008:5) Microsoft power point adalah suatu proram aplikasi yang tergabung dalam Microsoft office 2007 yang berfungsi untuk membuat rancangan dalam suatu persentasi agar terlihat lebih menarik dan profesional. Menurut Istiningsih (2012:119) power point adalah software yang akan menyusun dalam sebuah persentasi yang efektif, Professional, dan juga mudah yang menjadikan sebuah gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya.

Penggunaan Microsoft power point sebagai media pembelajaran merupakan konsep pembelajaran yang menekankan pada keterkaitan antara materi pembelajaran dengan media, sehingga peserta didik mampu menghubungkan dan menerapkan kompetensi prestasi belajar dalam kehidupan sehari-hari yang memungkinkan tujuan

belajar bisa tercapai. Pemanfaatan Penggunaan power point sebagai media pembelajaran sangat menunjang peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar serta meminimalisir waktu belajar yang panjang menjadi singkat

Menurut Sardiman (2014:75) Motivasi Belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual berperan dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Sedangkan menurut Hamzan Uno (2014:102) motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Maka motivasi belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu faktor psikis yang yang mendorong siswa-siswa untuk bergairah, merasa senang dan semangat saat belajar sehingga adanya perubahan tingkah laku sebagai hasil dalam belajar.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengungkap pengaruh pemanfaatan multimedia terhadap prestasi belajar siswa. Rancangan penelitian ini menggunakan rancangan penelitian eksperimen yaitu dengan desain one group eksperimen. One group eksperimen design yaitu desain penelitian yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok

pembandingan. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas V di MI Al-Ikhlasyiah Tahun Pelajaran 201/2016 yang terdiri dari 1 kelas dengan jumlah siswa 22 orang. Penentuan jumlah sampel tergantung pada besarnya jumlah populasi “Jika populasi kurang dari 100, maka dianjurkan agar semuanya dijadikan sampel” (Suharsimi Arikunto, 2006:134).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket sebagai metode pokok dan dokumentasi sebagai pelengkap. Sedangkan analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis chi square.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Angket yang telah dipersiapkan digunakan untuk memperoleh data tentang efektivitas media presentasi animasi flash berbasis power point terhadap motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA terpadu di MI Al-Ikhlasyiah Lombok Barat. Dari hasil angket awal diperoleh fakta yang menunjukkan bahwa pada proses pembelajaran siswa kurang temotiasi dalam mengikuti pembelajaran. Hasil angket siswa rendah karena penyampaian materi kurang menarik, metode pembelajaran yang tidak relevan serta media yang sangat terbatas. Akibatnya pada saat pengambilan data awal hasil tes angket kurang maksimal. Setelah memperoleh fakta tersebut peneliti merencanakan studi pembelajaran yang belum

dilakukan sebelumnya yaitu dengan menggunakan media presentasi animasi flash berbasis power point. Adapun data awal dan akhir dari skor angket tertera dalam table rekapitulasi berikut.

Tabel 1. Data Awal dan Akhir Skor Angket

No	Kode Subyek	Skor Angket	
		O ₁	O ₂
1	A	97	104
2	B	89	99
3	C	69	73
4	D	89	86
5	E	99	107
6	F	84	86
7	G	89	93
8	H	70	58
9	I	93	87
10	J	92	100
11	K	90	90
12	L	72	78
13	M	94	102
14	N	95	98
15	O	98	100
16	P	73	79
17	Q	88	91
18	R	90	98
19	S	92	97
20	T	80	87
21	U	80	86
22	V	71	74
TOTAL		1894	1973

Adapun Tabel Kerja Analisis Data Tentang efektivitas media presentasi animasi flash berbasis power point terhadap motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA terpadu di MI Al-Ikhlasyiah lombok barat adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Analisis Data Efektivitas Media Animasi Flash

Sample	Sikap	F _e	F _o	(F _e - F _o)	(F _e - F _o) ²	$\frac{(F_e - F_o)^2}{F_e}$
Perempuan	Sangat Setuju	12	8	4	16	1.33
	Setuju	10	9	1	1	0.1
	Kurang Setuju	11	5	6	36	3.27
Laki-laki	Tidak Setuju	9	2	7	49	5.44
	Sangat Tidak Setuju	8	1	7	49	6.12
Total		50	25	25	151	16.26

$$\chi^2 = \sum \left[\frac{f_o - f_e}{f_e} \right]^2$$
$$\chi^2 = 16.25$$

$$df = (c - 1)(r - 1)$$
$$= (5-1)(2-1)$$
$$= 4$$

Pelaksanaan penelitian ini dalam proses pembelajaran diberikan angket awal sebelum menggunakan media presentasi animasi flash berbasis power point. Setelah pemberian angket langkah selanjutnya yaitu menerapkan media presentasi animasi flash berbasis power point, kemudian pemberian angket akhir untuk mengetahui motivasi belajar siswa, setelah diberikan perlakuan media presentasi animasi flash berbasis power point.

Sesuai dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa hipotesis alternatif yang diajukan diterima dan sebaliknya hipotesis nihil yang diajukan ditolak, artinya hasil penelitian ini adalah signifikan yakni Media Presentasi Animasi Flash Berbasis Power Point Efektif terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu di MI Al-Ikhlasyiah Lombok Barat. Hal tersebut terbukti dengan tanggapan hasil angket siswa lebih bagus setelah penggunaan media presentasi animasi flash berbasis power point dalam proses pembelajaran.

Dari analisis data dilakukan dengan menggunakan media presentasi animasi flash berbasis power point, maka dari hasil uji

chi square menunjukkan nilai χ^2 sebesar 16.26 dengan taraf signifikan 5% dan $df = (c - 1)(r - 1) (= (5-1) (2-1) = 4$ ternyata besarnya angka batas penolakan hipotesis nol (H_0) yang dinyatakan dalam tabel distribusi t adalah 9.48. Kenyataan ini menunjukkan bahwa nilai χ^2 lebih besar dari pada t_{tabel} , maka penelitian ini signifikan ($16.26 > 9.88$). Karena χ^2 lebih besar dari pada t_{tabel} maka penelitian ini **signifikan**. Sebelum menggunakan media presentasi animasi flash berbasis power point siswa tidak termotifasi untuk belajar yang ditunjukkan hasil skor angket sebelum perlakuan. Tetapi ketika guru menggunakan media presentasi animasi flash berbasis power point, motivasi belajar siswa semakin meningkat yang dibuktikan dengan skor angket setelah perlakuan, selain itu hasil analisis chi square juga menunjukkan bahwa media presentasi animasi flash berbasis power point signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Karena media presentasi animasi flash berbasis power point dapat membuat tampilan pembelajaran menjadi lebih menarik yang bisa membuat mata pelajaran IPA terpadu menjadi lebih menyenangkan dan tidak menegangkan sehingga dapat memotifasi siswa untuk belajar yang kemudian berpengaruh pada presentasi belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis bahwa hipotesis alternatif yang diajukan diterima, artinya hasil penelitian ini adalah signifikan yakni Media Presentasi Animasi Flash Berbasis Power Point Efektif terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu di MI Al-Ikhlasyiah Lombok Barat. Dari analisis data dilakukan dengan menggunakan media presentasi animasi flash berbasis power point, maka dari hasil uji *chi square* menunjukkan nilai χ^2 sebesar 16.26 dengan taraf signifikan 5% dan $df = (c - 1)(r - 1) (= (5-1) (2-1) = 4$ ternyata besarnya angka batas penolakan hipotesis nol (H_0) yang dinyatakan dalam tabel distribusi t adalah 9.48. Kenyataan ini menunjukkan bahwa nilai χ^2 lebih besar dari pada t_{tabel} , maka penelitian ini signifikan ($16.26 > 9.88$). Karena χ^2 lebih besar dari pada t_{tabel} maka penelitian ini **signifikan**.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi KTSP*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya
- Anitah, S.2012. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pressindo.
- Suharsimi, A. 2010. *Prosedur Penelitian*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.

- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana N. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suhendi, Edi. 2009. *Kreasi dengan Adobe Flash Professional*. Bandung: Yrama Widya.