

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI LAYANAN
INFORMASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SMA NEGERI 10 MEDAN
TA. 2023/2024**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Pada Program Studi
Bimbingan Dan Konseling**



Oleh :

RUTH ANGELITA BR. SITORUS
NIM. 1203351034

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI LAYANAN
INFORMASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SMA NEGERI 10 MEDAN**

T.A 2023/2024

Oleh:

RUTH ANGELITA BR. SITORUS
NIM. 1203351034

**Telah Dipertahankan di Depan Panitia Ujian Skripsi Pada Tanggal 16 Januari 2025
dan Dinyatakan Telah Memenuhi Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi**

Bimbingan dan Konseling

Medan, 31 Januari 2025

**Menyetujui
Dosen Pembimbing Skripsi**

Prof. Dr. Nasrun, M.S
NIP. 195705141984031001

**Mengetahui
Ketua Jurusan PPB/BK**

Mirza Irawan, M.Pd., Kons
NIP. 1986061720140410002

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI LAYANAN
INFORMASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SMA NEGERI 10 MEDAN
TA. 2023/2024**

Skripsi Yang Diajukan Oleh:

RUTH ANGELITA BR.SITORUS
NIM. 1203351034

Program Studi S-1 Bimbingan dan Konseling

**Telah Dipertahankan di Depan Panitia Ujian Skripsi Pada Tanggal 16 Januari 2025
dan Dinyatakan Telah Memenuhi Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi
Bimbingan dan Konseling**

Medan, 31 Januari 2025

Panitia Ujian,

Ketua

Sekretaris

Dr. Zainuddin Muchtar, M.Si.
NIP. 196703171992031004

Mirza Irawan, S.Pd., M.Pd. Kons.
NIP. 198606172014041002

PERSETUJUAN PENGUJI

Nama : Ruth Angelita Br. Sitorus
NIM : 1203351034
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Animasi Layanan Informasi
Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri
10 Medan T.A 2023/2024.

No.	Nama	Keterangan	Tanda Tangan
1.	<u>Prof. Dr. Nasrun, M. S.</u> NIP. 195705141984031001	Dosen Pembimbing Skripsi	
2.	<u>Prof. Dr. Rosmala Dewi, M.Pd., Kons.</u> NIP. 195909021985032002	Dosen Penguji I	
3.	<u>Dra. Rahmulyani, M. Pd., Kons</u> NIP. 196105111986012001	Dosen Penguji II	
4.	<u>Asiah, S.Pd.,M.Pd</u> NIP. 198301172008122001	Dosen Penguji III	

HALAMAN PERNYATAAN TENTANG KEASLIAN SKRIPSI DAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ruth Angelita Br.Sitorus

NIM : 1203351034

Prodi : Bimbingan dan Konseling

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Video Animasi Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 10 Medan TA. 2023/2024”** beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini. Demikianlah surat pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, 31 Januari 2025
Yang membuat pernyataan

Ruth Angelita Br. Sitorus
NIM. 1203351034

ABSTRAK

RUTH ANGELITA BR. SITORUS. Pengembangan Media Video Animasi Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 10 Medan T.A 2023/2024. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Medan. 2025.

Penelitian ini di laksanakan dengan tujuan untuk mengetahui Pengembangan media video animasi layanan informasi untuk meningkatkan motivasi belajar Siswa SMA Negeri 10 Medan. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian R & D (*reaserch and development*) penelitian ini menggunakan desain 4D (*define, design, development, dissemination*). Hasil Validitas instrumen telah diuji menggunakan Bivariate Pearson kemudian dibandingkan dengan r tabel ($n:37$) = 0,325. Dikarenakan seluruh instrumen memiliki nilai lebih dari 0,325, maka seluruh instrumen dapat dikatakan valid. Acuan dalam pengembangan media video untuk meningkatkan motivasi belajar ini menggunakan 4 aspek dalam motivasi belajar yaitu perhatian, relevan, percaya diri dan kepuasan. Pada aspek perhatian terdapat pernyataan salah satunya terkait dengan merangsang rasa ingin tahu, hasilnya mencapai 61%. Pada aspek relevansi (*relevance*) salah satunya membahas mengenai isi yang bermanfaat bagi siswa skor yang di peroleh mencapai 36%. pada aspek percaya diri pada konten video animasi sangat mendukung siswa untuk merasa percaya diri terhadap hasil belajar mereka dan kemampuan yang mereka miliki. Pada aspek kepuasan Skor yang paling tinggi terdapat pada pernyataan mengenai perasaan senang mempelajari materi motivasi belajar melalui video animasi sebesar 59%.

Kata Kunci : Layanan Informasi, Video Animasi, Motivasi Belajar

ABSTRACT

RUTH ANGELITA BR. SITORUS. Development of Information Service Animation Video Media to Increase Students' Learning Motivation at SMA Negeri 10 Medan T.A 2023/2024. Skripsi. Medan: Faculty of Education. Universitas Negeri Medan. 2025.

The purpose of this study was to determine if animated video content for information services could boost students' motivation to learn at SMA Negeri 10 Medan. R&D (research and development) research is the methodology employed. 4D design (definition, design, development, distribution) is used in this study. Findings Bivariate Pearson was used to test the instrument's validity, and the results were compared with r table ($n: 37$) = 0.325. All of the instruments can be considered legitimate since their values are more than 0.325. Four components of learning motivation—attention, relevance, self-confidence, and satisfaction—are used in the reference while creating video content to boost learning motivation. One of the statements in the attention section has to do with arousing curiosity. the results reached 61%. In the relevance aspect, one of them discusses content that is useful for students. The score obtained reached 36%. The self-confidence aspect of animated video content really supports students to feel confident in their learning outcomes and the abilities they have. In the satisfaction aspect, the highest score was found in the statement regarding the feeling of being happy about studying motivational learning material through animated videos at 59%.

Keywords: Information Services, Animated Video, Motivation Learning

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur hanya bagi Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan kesehatan, kekuatan, berkat dan anugerah yang luar biasa sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Video Animasi Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 10 Medan TA. 2023/2024.”** Penelitian ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian syarat dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan pada jurusan Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Medan.

Dalam penyusunan Skripsi ini banyak hambatan serta rintangan yang penulis hadapai namun pada akhirnya dapat melaluinya berkat adanya bimbingan dan bantuan dari berbagi pihak dan akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Semoga bantuan dan kasa yang baik yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan balasan dari Tuhan Yang Maha Esa. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat, rasa sayang dan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Baharuddin, S.T., M.Pd selaku Rektor Universitas Negeri Medan.
2. Bapak Dr. Zainuddin M, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan.
3. Ibu Nani Barorah Nasution, S.Psi., M.A., Ph.D, selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, Ibu Dr. Zuraida Lubis, M.Pd., Kons., selaku Wakil Dekan Bidang Keuangan dan Kepegawaian Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, dan Ibu

Kamtini, S.Pd., M.Pd selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan.

4. Bapak Mirza Irawan, S.Pd., M.Pd., Kons., selaku Ketua Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, dan Bapak Miswanto, S.Pd., M.Pd, selaku Sekretaris Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan.
5. Bapak Prof. Dr. Nasrun, M.S, selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, semangat dan saran dalam penulisan kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Prof. Dr. Rosmala Dewi, M.Pd., Kons, ibu Ibu Dra. Rahmulyani, M.Pd. Kons dan Ibu Asiah, S.Pd., M.Pd selaku dosen penguji yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dalam penulisan skripsi ini serta untuk menguji skripsi ini.
7. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan khususnya Jurusan Psikologi dan Bimbingan Universitas Negeri Medan yang telah menyumbangkan ilmu kepada penulis yang tentunya sangat berguna dan bermanfaat untuk masa depan penulis.
8. Kepada Ibu Sri Murni, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 10 Medan telah memberikan izin melakukan penelitian di SMA Negeri 10 Medan dan Kepada Ibu Ummi Salamah Hasibuan S.Pd selaku guru BK SMA Negeri 10 Medan yang telah memberikan semangat kepada penulis selama mengerjakan Skripsi, serta Siswa-siswi SMA Negeri 10 Medan yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk menjadi subjek penelitian.

9. Kepada Bapak hebatku, Jhon Harlend Sitorus. Terima kasih sudah mengupayakan yang terbaik untuk kehidupan penulis, memahami penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini serta memotivasi, mendoakan, memberikan dukungan sehingga penulis mampu menyelesaikan tanggung jawab studinya sampai sarjana.
10. Kepada Mamaku tersayang, Rosalina Tampubolon S.Pd. Terima kasih sudah memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan dukungan serta do'a yang tulus dan memberikan motivasi sehingga penulis mampu menyelesaikan tanggung jawabnya menyelesaikan studinya sampai sarjana.
11. Kepada Abang Johanes Andrean Sitorus dan adik Esther Miranda Sitorus, Terimakasih yang selalu menjadi pendengar dan motivasi saya untuk selalu semangat dan bertahan menyelesaikan studinya sampai sarjana.
12. Kepada Sahabat Edwin Tamba, Nanda Siagian, Grace Situngkir dan Dormada Sitorus, Terima kasih selalu memberikan hiburan, dukungan, dan semangat kepada penulis.
13. Kepada Sahabat Eva Rahama Nasution S.Pd., Dara Putri Anisa S.Pd., Nadia Agustin S.Si., Agung Khairul Tazri S.M., Putri Avrilia Rahman S.T., Terimakasih untuk selalu saling support dan mendukung untuk menyandang setiap gelar yang diimpikan bersama.
14. Teruntuk semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah dengan tulus ikhlas memberikan doa dan motivasi sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

15. Terakhir, Terimakasih terutama penulis ucapkan kepada Tuhan Yesus Kristus yang sampai saat ini mampu memberikan penulis rasa syukur dan membuat penulis mampu terus berjuang, mampu terus berproses, dan mampu untuk menyelesaikan apa yang sudah dimulai, walaupun disetiap perjalanan yang ditempuh banyak hal yang membuat rapuh dan ragu tapi apa yang sudah dimulai janganlah digantung, tetaplah selesaikan dengan rasa percaya diri dan keyakinan yang akan membawa hasil yang kita inginkan. Kepada diri sendiri jangan ragukan keyakinanmu dan tunggu waktunya sempurna dan tepat semua akan baik-baik saja. Doakan apa yang dikerjakan, kerjakan apa yang di Doakan. (Yeremia 17:7 *“Diberkatilah orang yang mengandalkan TUHAN, yang menaruh harapannya pada TUHAN!”*). Aku memulai dengan Nama Tuhan Yesus dan dengan penuh keyakinan mengakhiri dengan kata Amin. *“Jangan Takut, Tetaplah Percaya!”* Terimakasih Tuhan dimuliakan namamu diatas segalanya.

Akhir kata, penulis menyadari atas kesalahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini, penulis memohon maaf dan Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca untuk penyempurnaan skripsi ini. Terakhir harapan penulis semoga skripsi ini dapat memberikan pengetahuan dan manfaat bagi pembaca.

Medan, 31 Januari 2025
Penulis,



Ruth Angelita Br. Sitorus
NIM. 1203351034

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI	ii
LEMBAR ORISINALITAS KARYA	iii
ABSTRAK BAHASA INDONESIA	iv
ABSTRAK BAHASA INGGRIS	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang Masalah.....	1
1.2	Identifikasi Masalah	7
1.3	Batasan Masalah.....	7
1.4	Rumusan Masalah	7
1.5	Tujuan Penelitian.....	8
1.6	Manfaat Penelitian.....	8

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1	Layanan Informasi.....	10
2.1.1	Pengertian Layanan Informasi	10
2.1.2	Jenis-Jenis Informasi	12
2.1.3	Alasan Penyelenggaraan Layanan Informasi	15
2.1.4	Isi Layanan Informasi.....	17
2.1.5	Tahapan Layanan Informasi	19
2.2	Motivasi.....	21
2.2.1	Pengertian Motivasi.....	21
2.2.2	Motivasi Belajar	23
2.2.3	Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	26
2.2.4	Peran Motivasi dalam Belajar	27

2.3	Media.....	28
2.3.1	Pengertian Media.....	28
2.3.2	Ciri-ciri Media.....	31
2.3.3	Fungsi Media Pendidikan.....	31
2.3.4	Macam-macam Media Pendidikan.....	33
2.3.5	Media Video Animasi	40
2.4	Penelitian Relevan.....	52
2.5	Kerangka Berfikir.....	54
2.6	Hipotesis Penelitian.....	56

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Jenis Penelitian.....	57
3.2	Prosedur Pengembangan	57
3.3	Tempat dan Waktu Penelitian	62
3.3.1	Tempat Penelitian.....	62
3.3.2	Waktu Penelitian	62
3.4	Populasi dan Sampel Penelitian	63
3.5	Desain Uji Coba	64
3.5.1	Subjek Uji Coba	65
3.5.2	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	65
3.5.3	Teknik Analisis Data	68
3.5.4	Analisis Peningkatan Motivasi.....	70

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Gambaran Lokasi Penelitian	72
4.1.1	Gambaran Umum Sekolah	72
4.1.2	Profil Sekolah.....	72
4.1.3	Visi & Misi SMA Negeri 10 Medan	74
4.1.4	Sarana dan prasarana SMA Negeri 10 Medan	75
4.1.5	Struktur Organisasi SMA Negeri 10 Medan	75
4.2	Hasil Validasi Ahli	76
4.2.1	Hasil Validasi Media.....	76

4.2.2	Hasil Validasi Materi	76
4.3	Deskripsi Hasil Pengembangan.....	77
4.4	Pembahasan Hasil Pengembangan video animasi layanan informasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.....	88

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan.....	97
5.2	Saran.....	98
5.3	Keterbatasan Penelitian	100

DAFTAR PUSTAKA	101
-----------------------------	------------

LAMPIRAN.....	104
----------------------	------------

RIWAYAT HIDUP	115
----------------------------	------------



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1	Jadwal Penelitian.....	63
Tabel 3. 2	Populasi Penelitian	63
Tabel 3. 3	Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Media.....	67
Tabel 3. 4	Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Materi	68
Tabel 3. 5	Aturan skor butir instrumen ahli media, ahli pengguna	68
Tabel 3. 6	Kategorisasi Hasil Pengelolahan Data	70
Tabel 3. 7	Kisi-Kisi Instrumen Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sebelum Di Validasi.....	70
Tabel 4. 1	Kisi-Kisi Instrumen Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sesudah Validasi	84
Tabel 4. 2	Uji Reliabilitas.....	89
Tabel 4. 3	Nilai Interval	89



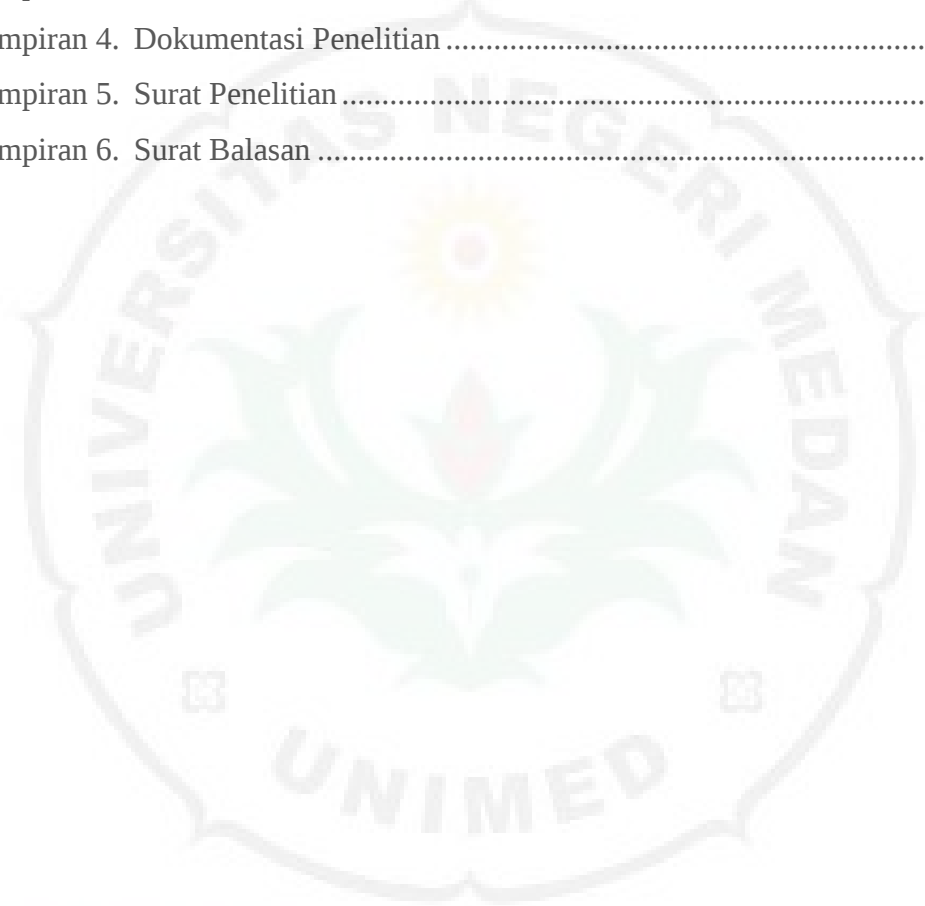
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Kerangka Berfikir	56
Gambar 3. 1	Skema Prosedur Penelitian Pengembangan Media	58
Gambar 4. 1	Struktur SMAN 10 Medan	75
Gambar 4. 2	Diagram Hasil Motivasi Belajar Aspek Perhatian (<i>Attention</i>).....	92
Gambar 4. 3	Diagram Peningkatan Motivasi Belajar Aspek Relevansi (<i>Relevance</i>).....	93
Gambar 4. 4	Diagram peningkatan motivasi belajar aspek kepuasan (<i>satisfaction</i>).....	95



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Angket Motivasi Belajar	104
Lampiran 2. Validasi Ahli Media.....	107
Lampiran 3. Validasi Ahli Materi	110
Lampiran 4. Dokumentasi Penelitian	112
Lampiran 5. Surat Penelitian	113
Lampiran 6. Surat Balasan	114



THE
Character Building
UNIVERSITY

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan fondasi utama dalam kehidupan yang mendukung perkembangan fisik, intelektual, dan emosional individu. Sejak lahir, proses ini berlangsung baik secara sadar maupun tidak, melalui berbagai pengalaman di lingkungan keluarga, masyarakat, dan pendidikan formal. Dengan kemajuan teknologi dan inovasi, pembelajaran kini semakin mudah diakses dan menjadi elemen penting dalam menghadapi tantangan dunia yang terus berkembang.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan dampak besar pada bidang pembelajaran, membantu meningkatkan kualitas pendidikan sekaligus menimbulkan tantangan seperti kesenjangan akses yang merata, terutama di Indonesia. Dalam mendukung sistem pendidikan, bimbingan dan konseling berperan penting, salah satunya melalui layanan informasi yang membantu individu memahami berbagai aspek pendidikan dan pengembangan diri agar lebih siap menghadapi tantangan era modern.

Layanan informasi adalah dukungan dalam bimbingan dan konseling yang diberikan kepada semua siswa, dari kelas satu hingga kelas tiga di SMP dan SMA. Layanan ini bertujuan untuk memberikan informasi penting dalam berbagai bidang, seperti pengembangan diri, pembelajaran, hubungan sosial, dan perencanaan karier. Dengan memberikan informasi yang tepat, layanan ini membantu siswa mengenali potensi diri mereka dan membuat keputusan yang baik untuk menghadapi berbagai tantangan di sekolah dan kehidupan. Layanan ini

juga mendukung siswa dalam merencanakan masa depan mereka, seperti memilih jurusan atau pekerjaan yang sesuai dengan minat dan kemampuan.

Layanan informasi adalah bagian dari layanan bimbingan yang bertujuan memberikan akses kepada siswa untuk memperoleh informasi yang relevan dan bermanfaat, guna membantu mereka membuat keputusan yang tepat dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pemahaman yang diperoleh, siswa dapat menghadapi berbagai situasi dengan lebih percaya diri dan matang dalam berpikir, baik dalam konteks akademik, sosial, maupun pribadi. Layanan ini juga mendukung siswa untuk menggali potensi diri dan merencanakan masa depan mereka. Sebagaimana dijelaskan oleh Sukardi (2012:44), layanan informasi berperan penting dalam pengambilan keputusan yang lebih bijak dan meningkatkan kualitas hidup siswa.

Menurut Mugiarto dan Heru (2017:56), layanan informasi bertujuan memberikan pengetahuan yang berguna untuk membantu individu mengenal diri, merencanakan masa depan, dan mengembangkan kehidupan mereka sebagai pelajar, anggota keluarga, dan masyarakat. Di sekolah, konselor dapat menggunakan berbagai metode, seperti ceramah, tanya jawab, dan diskusi, serta memperjelas materi dengan alat bantu visual seperti peragaan, selebaran, film, atau kunjungan ke tempat terkait. Hal ini bertujuan untuk membantu siswa mendapatkan informasi yang lebih baik dan mendalam guna mendukung pengambilan keputusan yang bijak dan pengembangan diri yang lebih optimal.

Layanan informasi, menurut Mugiarto (2004:58-59), dapat diberikan kapan saja selama memungkinkan, dengan topik yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Topik yang dipilih biasanya berkaitan dengan isu terkini yang

penting bagi kehidupan mereka. Penyampaian informasi ini dapat dilakukan dalam empat bentuk utama, yaitu lisan, tertulis, audiovisual (seperti gambar dan video), atau melalui disket yang berisi program komputer, sebagaimana dijelaskan oleh Winkel (2005:322). Dengan cara ini, informasi dapat disampaikan secara efektif sesuai dengan kebutuhan siswa.

Layanan informasi sangat penting bagi siswa karena memberikan wawasan yang dibutuhkan. Oleh karena itu, konselor sekolah perlu menyampaikan informasi dengan cara yang menarik agar siswa dapat terlibat aktif dan antusias dalam menerima materi yang diberikan. Dengan pendekatan yang tepat, tujuan dari layanan informasi dapat tercapai. Melalui informasi yang diperoleh, diharapkan siswa dapat menentukan arah hidup mereka, membuat keputusan yang tepat, dan menciptakan perubahan yang sesuai dengan keinginan serta tujuan pribadi mereka.

Informasi sangat penting bagi siswa, sehingga mereka seharusnya lebih termotivasi dan antusias dalam mengikuti layanan informasi dari konselor sekolah. Untuk memahami hal ini, peneliti melakukan wawancara dengan tiga guru, termasuk dua guru mata pelajaran, untuk mengetahui perilaku siswa selama pembelajaran. Hasil wawancara menunjukkan bahwa banyak siswa kurang fokus, tidak memperhatikan penjelasan guru, dan sering bolos, yang dapat berdampak negatif pada proses belajar mereka. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih menarik untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam menerima informasi.

Layanan informasi kepada siswa di sekolah tersebut dilakukan sekali setiap semester menggunakan media PowerPoint dan metode ceramah, tetapi pendekatan

ini dinilai kurang optimal karena siswa cenderung pasif dan responsnya belum menunjukkan perubahan sikap dan perilaku yang diharapkan. Guru menyadari perlunya metode yang lebih interaktif, seperti diskusi atau simulasi, serta peningkatan frekuensi layanan agar dampaknya lebih efektif dan berkelanjutan.

Siswa di sekolah ini cenderung menganggap layanan Bimbingan dan Konseling (BK) hanya untuk menangani siswa bermasalah dan kurang penting karena dianggap tidak memengaruhi nilai raport. Akibatnya, mereka sering tidak fokus, berbicara dengan teman, atau menunjukkan ketidaktertarikan saat layanan informasi diberikan. Kondisi ini menantang konselor untuk menciptakan pendekatan yang lebih relevan, menarik, dan mampu mengubah persepsi siswa tentang pentingnya BK bagi pengembangan diri mereka.

Untuk membuat layanan informasi lebih menarik, konselor perlu menggunakan media yang relevan seperti video interaktif atau permainan edukatif serta menerapkan metode kreatif seperti diskusi kelompok dan simulasi agar siswa lebih antusias dan terlibat aktif. Pendekatan ini membantu menghindari kesan monoton dan membuat siswa tetap tertarik dengan layanan BK. Konselor juga dapat mengaitkan materi dengan isu-isu terkini atau menghadirkan narasumber inspiratif untuk memberikan pengalaman yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

Meningkatkan motivasi belajar siswa dalam layanan Bimbingan dan Konseling dapat dilakukan melalui penggunaan media seperti video animasi yang menarik dan interaktif. Media ini membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, membangkitkan rasa ingin tahu, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Selain menyampaikan informasi, video animasi juga

mendorong interaksi siswa dengan konselor dan teman-teman, sehingga layanan BK menjadi pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna dan relevan bagi perkembangan mereka.

Penggunaan media pendidikan yang bervariasi, seperti media cetak, elektronik, dan terutama video animasi, dapat membantu konselor membuat layanan informasi lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Video animasi sangat efektif karena kombinasi visual, suara, dan gerakannya mampu meningkatkan perhatian dan minat siswa, sekaligus menyampaikan materi secara dinamis dan relevan. Dengan media yang sesuai, konselor dapat menyesuaikan penyampaian informasi dengan gaya belajar siswa, mendorong keterlibatan aktif, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Penggunaan video sebagai media pembelajaran sangatlah efektif karena video merupakan media yang populer dan digemari banyak orang, berkat unsur hiburan dan kekuatan cerita yang ada di dalamnya. Semakin menarik ceritanya, semakin mudah pesan yang ingin disampaikan diterima. Berdasarkan hal ini, peneliti berencana menggunakan video animasi dalam memberikan layanan informasi, dengan harapan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti layanan tersebut.

Aji Susilo (2018) dalam penelitiannya menemukan bahwa motivasi siswa dalam belajar IPS masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hasil ulangan harian pada materi "Perjuangan Mempersiapkan Kemerdekaan Indonesia," di mana 66% atau 16 dari 24 siswa mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu, wawancara dengan guru kelas X juga

mengungkapkan bahwa banyak siswa yang kurang antusias dan tidak fokus saat penjelasan materi diberikan selama pembelajaran.

Selain itu, kurangnya fasilitas atau media pembelajaran yang memadai juga menjadi salah satu faktor yang memengaruhi. Misalnya, guru BK hanya menggunakan media gambar dan PowerPoint yang terbatas untuk menjelaskan materi layanan. Gambar-gambar hitam putih tersebut kurang menarik bagi siswa, sehingga mereka menjadi kurang termotivasi dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Padahal, motivasi belajar sangat penting untuk meningkatkan prestasi siswa di sekolah. Jika motivasi siswa rendah, proses pembelajaran akan terganggu, dan hasil yang diperoleh juga tidak maksimal.

Motivasi belajar siswa sangat dipengaruhi oleh pendekatan yang digunakan guru dalam mengajar dan memberikan layanan. Media pembelajaran yang tepat dapat membuat materi lebih menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga meningkatkan perhatian dan semangat belajar mereka. Media seperti gambar, video, atau aplikasi interaktif memungkinkan siswa untuk memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami, serta mendorong keterlibatan aktif. Seperti yang dijelaskan oleh Arsyad (2014: 4), media pembelajaran sangat penting dalam menarik minat dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Di tengah perkembangan teknologi yang pesat, perubahan dalam pola pikir, perilaku, hobi, dan minat siswa perlu diimbangi dengan cara-cara baru dalam pembelajaran dan layanan yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang kegiatan pembelajaran serta memberikan layanan yang menarik bagi siswa. Berdasarkan hal ini dan hasil

penelitian yang relevan, penulis memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Video Animasi Layanan Informasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMAN 10 Medan," yang bertujuan untuk menyesuaikan pendekatan pembelajaran dengan kebutuhan dan minat siswa di era digital.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Masih banyak siswa yang tidak memperhatikan guru saat diberi penjelasan karena pembelajaran sangat membosankan.
2. Terdapat metode belajar yang kurang efektif bila diterapkan dengan metode konvensional oleh guru
3. Peserta didik masih banyak yang bolos saat proses belajar mengajar dikarenakan pembelajaran sangat membosankan dan membuat siswa jenuh.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penelitian ini memfokuskan diri pada "Pengembangan Media Video Animasi Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMAN 10 Medan T.A 2023/2024."

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, adapun rumusan masalah pada penelitian ini yakni "Bagaimanakah peran Media Video Animasi Layanan Informasi Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMAN 10 Medan T.A 2023/2024".

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah “Untuk Mengetahui Sejauhmana Pengembangan Media Video Animasi Layanan Informasi Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMAN 10 Medan T.A 2023/2024”.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan dan pengembangan studi tentang Pengembangan Media Video Animasi Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMAN 10 Medan” dan untuk penyelesaian skripsi pada mahasiswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang baik pada sekolah dalam membimbing siswa dengan memberikan informasi yang baik bagi siswa.

b. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi acuan dan peningkatan kualitas dalam pembelajaran melalui layanan BK di sekolah terutama dalam Pengembangan Media Video Animasi Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMAN 10 Medan.

c. Bagi Guru BK

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat sebagai referensi bagi guru bimbingan konseling untuk Pengembangan Media Video Animasi Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMAN 10 Medan.

d. Bagi siswa

Siswa dapat memperoleh pengetahuan dan pemahaman serta informasi mengenai Pengembangan Media Video Animasi Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.

e. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai wawasan baru dalam melaksanakan tugas sebagai guru BK di sekolah.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Layanan Informasi

2.1.1 Pengertian Layanan Informasi

Layanan adalah kegiatan yang bertujuan memberikan dukungan untuk meringankan beban pengguna. Kata "informasi" berasal dari bahasa Latin *informatio*, yang berarti gambaran atau ide, dan merujuk pada pengetahuan yang diperoleh melalui pembelajaran dan pengalaman. Menurut Winkel (2006:17), layanan informasi berupaya memenuhi kebutuhan individu akan informasi yang relevan untuk pengambilan keputusan. Dalam konteks pendidikan, layanan informasi membantu siswa memahami lingkungan sekitar mereka dan proses perkembangan diri selama masa remaja. Layanan ini juga mendukung siswa dalam menetapkan tujuan hidup dan membuat keputusan, khususnya terkait dengan pilihan karir, sehingga mereka dapat merencanakan masa depan dengan lebih baik.

Menurut psikologi, informasi adalah gambaran pengetahuan tentang berbagai faktor yang saling terkait, dan dalam ilmu komunikasi, informasi dianggap elemen penting dalam hubungan antar individu. Dalam konteks pendidikan, layanan yang diberikan kepada siswa bertujuan untuk menyediakan informasi yang diperlukan dalam menentukan tujuan atau rencana hidup mereka, seperti informasi mengenai karir yang dapat disampaikan melalui konferensi karir. Prayitno (dalam Fauzi, 2013:122) menjelaskan bahwa layanan informasi bertujuan memberikan pemahaman kepada individu mengenai hal-hal yang dibutuhkan untuk menjalankan tugas atau kegiatan serta menentukan tujuan yang

ingin dicapai. Dalam konteks siswa, layanan ini membantu mereka memperoleh informasi yang relevan untuk membuat keputusan yang tepat mengenai masa depan, seperti memilih jurusan, karir, atau pendidikan yang sesuai. Dengan bimbingan yang tepat, layanan informasi membantu siswa memahami potensi diri dan merencanakan langkah-langkah untuk mencapai tujuan hidup mereka.

Layanan orientasi dan informasi memainkan peran penting dalam bimbingan konseling dengan memberikan pemahaman yang mendalam dan mendukung fungsi-fungsi lainnya, karena materi orientasi dan informasi erat kaitannya dengan berbagai masalah yang dihadapi individu. Menurut Prayitno, pemberian informasi sangat penting karena tiga alasan utama: pertama, untuk membekali individu dengan pengetahuan yang diperlukan untuk mengatasi masalah terkait lingkungan, pendidikan, pekerjaan, dan sosial budaya; kedua, agar individu dapat menentukan arah hidup dan memilih tujuan yang ingin dicapai; dan ketiga, karena setiap individu memiliki keunikan yang memengaruhi cara mereka mengambil keputusan dan bertindak sesuai dengan kepribadian masing-masing. Layanan informasi ini membantu individu mengenali potensi diri dan membuat keputusan yang lebih bijaksana.

Beberapa alasan mengapa layanan informasi sangat penting diberikan kepada peserta didik adalah sebagai berikut:

1. Layanan informasi sangat penting bagi peserta didik karena membantu mereka mendapatkan pengetahuan yang diperlukan untuk mengatasi masalah dan memahami informasi yang mendukung perkembangan serta kebutuhan hidup mereka. Dengan layanan ini, peserta didik dapat membuat keputusan yang

lebih baik dalam kehidupan sehari-hari dan memperluas wawasan mereka tentang dunia sekitar.

2. Layanan informasi juga membantu peserta didik merencanakan masa depan mereka dengan lebih baik. Informasi yang diterima memudahkan mereka dalam menentukan pilihan hidup dan langkah-langkah yang perlu diambil untuk mencapai tujuan, termasuk dalam memilih karir dan pendidikan lanjutan.
3. Setiap peserta didik memiliki keunikan yang memengaruhi cara mereka berpikir dan bertindak. Dengan memahami dan menghargai perbedaan ini, layanan informasi dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan individu, menciptakan lingkungan yang inklusif, dan mendukung mereka dalam menghadapi tantangan hidup dengan cara yang lebih personal.

2.1.2 Jenis-Jenis Informasi

Jenis dan jumlah informasi sangat banyak, namun dalam layanan bimbingan dan konseling, hanya ada tiga jenis informasi yang akan dibahas, yaitu:

1. Informasi pendidikan

Norris, Hatch, Engkelkes, dan Winborn menjelaskan bahwa informasi pendidikan mencakup data yang sah dan berguna mengenai kesempatan serta syarat-syarat terkait pendidikan yang tersedia sekarang dan di masa depan. Ini mencakup materi pembelajaran, ekstrakurikuler, persyaratan untuk mengikuti pendidikan atau pelatihan, kondisi di sekolah, dan masalah yang mungkin timbul. Informasi-informasi ini sangat penting untuk diketahui oleh peserta didik. Norris, Hatch, dan rekan-rekannya (dalam Rizqi, 2019:20) juga mengungkapkan bahwa informasi tentang pendidikan perlu disebarkan kepada semua orang, terutama bagi mereka yang masih bersekolah. Mereka perlu mengetahui informasi sesuai dengan

jenjang pendidikan yang sedang mereka jalani, seperti sekolah dasar, SMP, SMA, atau perguruan tinggi. Beberapa informasi yang dibutuhkan di setiap jenjang pendidikan ini meliputi:

1. Jadwal belajar
2. Aturan disiplin dan peraturan sekolah lainnya
3. Kegiatan belajar serta aktivitas lainnya yang dilakukan di sekolah
4. Buku pelajaran dan alat bantu belajar
5. Fasilitas seperti makanan, kesehatan, dan tempat bermain
6. Fasilitas transportasi untuk siswa yang tinggal jauh dari sekolah
7. Peraturan mengenai kunjungan orang tua ke sekolah

Pada tahap memasuki SMP

1. Rencana kegiatan harian di sekolah
2. Daftar pelajaran yang ditawarkan
3. Aktivitas tambahan di luar kurikulum; sarana pendukung belajar seperti perpustakaan dan laboratorium
4. Fasilitas pendukung seperti layanan medis, panduan, dan konseling
5. Tata tertib sekolah, termasuk hak serta tanggung jawab siswa dan wali murid
6. Infrastruktur sekolah, meliputi gedung, halaman, dan alamat lengkap
7. Mekanisme seleksi masuk

Tahap memasuki SMA

1. Kurikulum pendidikan, termasuk mata pelajaran umum, persiapan jenjang tinggi, dan pelatihan keahlian

2. Program studi atau bidang keahlian yang berhubungan dengan profesi atau kontribusi masyarakat
3. Pelatihan khusus yang tersedia, seperti keterampilan mengetik, teknologi komputer, dan orientasi kerja
4. Kesempatan untuk melanjutkan ke universitas atau mengikuti pelatihan profesional di perusahaan
5. Kesempatan tambahan, seperti karier di bidang pertahanan atau pilihan profesional lainnya

2. Informasi Sosial Budaya

Indonesia dikenal sebagai negara dengan masyarakat yang majemuk, terdiri atas berbagai suku bangsa, agama, adat istiadat, dan kebiasaan yang beragam. Keanekaragaman ini menciptakan warna tersendiri dalam kehidupan bermasyarakat. Meskipun perbedaan tersebut sering kali memengaruhi pola hidup sehari-hari, masyarakat Indonesia tetap bersatu dalam satu kesatuan sebagaimana tercermin dalam semboyan *Bhinneka Tunggal Ika*, yang berarti Berbeda-beda tetapi tetap satu.

Perbedaan yang ada tidak seharusnya menjadi sumber perpecahan, melainkan menjadi kekuatan bersama yang dapat menginspirasi kehidupan berbangsa, bernegara, dan bermasyarakat. Dengan semangat ini, seluruh masyarakat diharapkan mampu hidup secara rukun dan berdampingan meskipun berasal dari latar belakang yang berbeda.

Agar dapat menjaga keharmonisan di tengah keragaman, sejak dini setiap warga negara perlu dibekali dengan pengetahuan dan pemahaman tentang kondisi

sosial budaya dari berbagai daerah di Indonesia. Pemahaman ini bertujuan untuk menciptakan masyarakat yang lebih toleran dan mampu menghormati perbedaan.

Sebagaimana dijelaskan oleh A. Rifda El Fiah (2015:12), informasi sosial budaya yang disampaikan dapat meliputi beberapa aspek penting, yaitu:

1. Beragam suku bangsa, yang merupakan elemen utama pembentuk identitas nasional.
2. Adat istiadat dan kebiasaan, yang mencerminkan keunikan budaya lokal di setiap daerah.
3. Agama dan kepercayaan-kepercayaan, untuk menanamkan sikap saling menghormati antarumat beragama.
4. Bahasa, khususnya istilah-istilah yang dapat memicu kesalahpahaman antar-etnis, agar komunikasi tetap berjalan harmonis.

Wawasan tentang bangsa-bangsa lain perlu ditingkatkan agar masyarakat Indonesia, khususnya generasi muda, dapat memahami kemajuan dan pencapaian yang telah diraih oleh negara-negara tersebut. Hal ini dapat memotivasi mereka untuk terus belajar, bekerja keras, dan berinovasi, terutama dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan wawasan yang luas, generasi muda dapat terinspirasi oleh keberhasilan bangsa lain dan belajar dari pengalaman mereka, sehingga mendorong Indonesia untuk berkembang lebih cepat dan setara dengan negara-negara maju.

2.1.3 Alasan Penyelenggaraan Layanan Informasi

Winkel (2007:16) mengungkapkan pandangannya mengenai perlunya layanan informasi:

- a. Informasi yang diberikan kepada siswa diproses oleh mereka untuk membantu memahami berbagai pilihan dan kondisi yang berlaku (pemanfaatan informasi).
- b. Untuk menggali semua kemungkinan yang tersedia, baik dalam hal memilih, mengambil tindakan, maupun menyesuaikan diri.
- c. Untuk menguatkan keputusan yang telah atau hampir diambil (pemanfaatan untuk keyakinan).
- d. Untuk meninjau kembali ketepatan dan relevansi pengetahuan yang dimiliki (pemanfaatan untuk evaluasi).
- e. Untuk menyesuaikan gagasan, rencana, dan keinginan yang kurang realistis dengan kondisi lingkungan nyata (pemanfaatan untuk penyesuaian ulang).
- f. Untuk menghubungkan informasi dengan data tentang diri sendiri agar dapat dibuat keputusan yang mantap (pemanfaatan untuk sintesis).

Berdasarkan pemahaman tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan penyelenggaraan informasi adalah untuk memberikan informasi yang relevan dan berguna bagi peserta didik. Informasi ini sangat penting agar mereka dapat mempersiapkan diri dengan baik dalam menghadapi berbagai permasalahan kehidupan, baik di dunia pendidikan maupun dalam kehidupan sosial. Dengan informasi yang tepat, peserta didik dapat membuat keputusan secara positif dan rasional, yang tidak hanya mendukung proses belajar mereka, tetapi juga membantu mereka berperan aktif sebagai anggota masyarakat yang bijaksana dan bertanggung jawab.

2.1.4 Isi Layanan Informasi

Layanan informasi di sekolah menyediakan berbagai macam informasi yang luas dan beragam, yang harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik agar dapat memberikan manfaat yang maksimal. Dalam hal ini, layanan informasi tidak hanya mencakup satu bidang saja, melainkan mencakup berbagai aspek penting dalam bimbingan dan konseling. Aspek-aspek tersebut meliputi pengembangan pribadi, sosial, kegiatan belajar, pemilihan karir, kehidupan berkeluarga, dan kehidupan beragama. Oleh karena itu, informasi yang diberikan melalui layanan bimbingan dan konseling harus mencakup berbagai hal yang relevan dengan kehidupan peserta didik, baik yang berkaitan dengan aspek akademis maupun sosial.

Secara lebih rinci, beberapa jenis informasi yang perlu disampaikan dalam layanan informasi di sekolah adalah:

- a) Informasi tentang perkembangan diri peserta didik, yang sangat penting untuk kehidupan mereka baik saat ini maupun di masa depan, membantu mereka memahami bagaimana cara mengembangkan potensi diri, meraih tujuan hidup, dan menghadapi tantangan dalam perjalanan hidup mereka.
- b) Informasi mengenai hubungan antar pribadi dan sosial, mengajarkan peserta didik tentang nilai-nilai sosial, moral, dan etika yang berlaku dalam masyarakat, agar mereka dapat berinteraksi dengan orang lain secara sehat dan membangun hubungan yang harmonis dalam kehidupan sosial mereka.
- c) Informasi yang berkaitan dengan pendidikan dan aktivitas belajar, serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sangat penting agar peserta

didik dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman dan tetap relevan dalam dunia pendidikan dan profesional di masa depan.

- d) Informasi mengenai karir dan ekonomi, akan membantu peserta didik mempersiapkan karir mereka dengan matang, dengan memberikan pemahaman tentang berbagai pilihan karir, persyaratan yang dibutuhkan, serta cara mengembangkan minat dan bakat sejak di sekolah. Pengetahuan tentang ekonomi juga penting agar mereka dapat mengelola keuangan secara bijaksana di masa depan.
- e) Informasi mengenai sosial budaya, politik, dan kewarganegaraan, bertujuan untuk menanamkan rasa cinta tanah air dan kesadaran akan pentingnya mempertahankan budaya Indonesia. Hal ini juga membantu peserta didik memahami dinamika politik dan kewarganegaraan yang terjadi di masyarakat, serta mendorong mereka untuk menjaga warisan budaya bangsa.
- f) Informasi mengenai kehidupan berkeluarga, memberikan peserta didik pemahaman tentang pentingnya hubungan yang sehat dan harmonis dalam keluarga. Ini juga mencakup bagaimana mereka bisa mengelola kehidupan rumah tangga dan menghadapi tantangan dalam kehidupan keluarga di masa depan.
- g) Informasi mengenai agama, membantu peserta didik memahami dan menjalankan ajaran agama mereka dengan baik. Hal ini memberikan panduan tentang cara mengaplikasikan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari dan menghadapi berbagai situasi dengan prinsip moral yang kuat.

2.1.5 Tahapan Layanan Informasi

Tahapan-tahapan Layanan Informasi Dalam proses pelaksanaan layanan informasi terdapat tahaptahapan sebagai berikut:

- a. Penentuan Kebutuhan Informasi: Langkah pertama adalah mengidentifikasi informasi yang dibutuhkan peserta layanan, menentukan materi yang akan diberikan, memilih narasumber yang tepat, dan mempersiapkan prosedur serta alat yang diperlukan untuk layanan. Semua ini bertujuan agar layanan dapat berjalan dengan baik.
- b. Pelaksanaan dan Pengorganisasian Layanan: Pada tahap ini, kegiatan layanan dijalankan dengan melibatkan peserta secara aktif. Metode dan media yang digunakan harus disesuaikan agar informasi dapat tersampaikan dengan efektif. Pengorganisasian kegiatan juga penting agar semua berjalan lancar.
- c. Evaluasi: Di tahap ini, kita menilai apakah layanan yang diberikan berhasil sesuai tujuan. Ini dilakukan dengan menentukan materi evaluasi, menyusun instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil, dan mengolah data dari hasil evaluasi untuk perbaikan.
- d. Analisis Hasil Evaluasi: Setelah evaluasi, hasilnya dianalisis dengan membandingkan dengan standar yang sudah ditetapkan. Hasil analisis ini kemudian ditafsirkan untuk mengetahui apakah layanan telah efektif atau ada yang perlu diperbaiki.
- e. Tindak Lanjut: Berdasarkan hasil evaluasi dan analisis, langkah-langkah perbaikan ditentukan. Rencana tindak lanjut disampaikan kepada pihak terkait dan dilaksanakan untuk meningkatkan layanan.

- f. Pelaporan: Setelah semua tahap selesai, laporan disusun untuk menginformasikan hasil layanan. Laporan ini kemudian disampaikan kepada pihak terkait, seperti kepala sekolah, dan didokumentasikan untuk referensi di masa depan.

Menurut Sukardi (2008: 92) tahap-tahap yang ada pada layanan informasi yakni sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

- a. Menentukan tujuan dan isi informasi, termasuk alasan-alasan yang mendasarinya.
- b. Mengidentifikasi peserta didik yang akan menjadi sasaran penerima informasi.
- c. Memahami sumber-sumber informasi yang tersedia.
- d. Memilih metode yang tepat untuk menyampaikan informasi.
- e. Menyusun jadwal dan waktu pelaksanaan kegiatan yang sesuai.
- f. Menetapkan indikator untuk mengukur keberhasilan layanan.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Melakukan upaya untuk menarik perhatian dan minat peserta didik.
- b. Menyampaikan informasi dengan cara yang terorganisir dan mudah dimengerti, sehingga peserta didik dapat memahami isi dan manfaatnya dengan jelas.
- c. Memberikan contoh yang relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik agar lebih mudah dipahami.
- d. Jika menggunakan metode yang berfokus pada peserta didik, seperti kegiatan karyawisata atau pemberian tugas, pastikan semua persiapan

dilakukan dengan baik agar setiap peserta didik tahu apa yang perlu dipersiapkan, dicatat, dan dilakukan.

- e. Jika menggunakan pendekatan langsung, pastikan tidak ada kesalahan dalam penyampaian, karena informasi yang salah akan sulit diubah setelah diterima oleh peserta didik.
- f. Selalu bekerja sama dengan guru mata pelajaran dan wali kelas untuk memastikan bahwa informasi yang diberikan oleh semua pihak konsisten dan saling mendukung.

3. Langkah Evaluasi

- a. Pembimbing mengevaluasi hasil dari penyampaian informasi yang telah diberikan.
- b. Pembimbing menilai sejauh mana efektivitas metode atau teknik yang diterapkan.
- c. Pembimbing mengidentifikasi kebutuhan peserta didik akan informasi tambahan atau yang serupa.
- d. Saat evaluasi dilakukan, peserta didik diharapkan untuk lebih fokus dan serius, bukan sekadar lewat, sehingga timbul sikap positif dan penghargaan terhadap informasi yang diterima.

2.2 Motivasi

2.2.1 Pengertian Motivasi

Motivasi, menurut Uno (2013:112), berasal dari kata "*motif*," yang merujuk pada dorongan dalam diri seseorang untuk bertindak. Branca (Walgito, 2010:240) menambahkan bahwa motif berarti bergerak, yang mencerminkan kekuatan pendorong dalam diri individu. Motivasi dapat dipengaruhi oleh faktor internal,

seperti kebutuhan pribadi, atau faktor eksternal, seperti penghargaan dari orang lain. Motivasi yang kuat sangat penting dalam kehidupan karena mempengaruhi keputusan, kinerja, dan pencapaian tujuan, serta mendorong individu untuk terus berusaha mencapai kesuksesan.

Motivasi, menurut Uno (2013:3), adalah dorongan dalam diri seseorang yang mendorong mereka untuk memperbaiki perilaku guna memenuhi kebutuhan hidup dengan lebih baik. Sementara itu, John W. Shantrock (2010:510) mengemukakan bahwa motivasi merupakan proses yang memberi semangat, petunjuk, dan ketekunan dalam bertindak. Perilaku yang didorong oleh motivasi biasanya ditandai dengan energi yang tinggi, tujuan yang jelas, dan ketahanan dalam menghadapi tantangan. Dalam perspektif kognitif, cara berpikir siswa memegang peranan penting dalam memotivasi diri mereka. Siswa yang termotivasi fokus pada ide-ide yang ingin mereka capai dan bagaimana mereka bisa mengatur serta memengaruhi lingkungan mereka untuk meraih tujuan tersebut.

Motivasi memiliki sifat siklik, yang berarti ia muncul untuk mendorong seseorang bertindak dalam mencapai tujuan tertentu. Setelah tujuan tercapai, motivasi tersebut akan berkurang atau berhenti, namun siklus ini akan kembali muncul ketika kebutuhan atau tujuan baru timbul. Dengan kata lain, motivasi akan terus berputar seiring dengan perubahan keinginan dan tujuan dalam diri individu. Setiap kali seseorang mencapai satu tujuan, kebutuhan atau keinginan baru akan muncul, yang kemudian membangkitkan motivasi untuk mencapai tujuan berikutnya (Walgito, 2010:242).

Tahap pertama dimulai dengan munculnya keadaan pemicu, atau yang dikenal sebagai *driving state*, yang terjadi ketika seseorang merasakan kebutuhan yang harus dipenuhi. Keadaan ini dipengaruhi oleh rangsangan atau dorongan, baik dari dalam diri maupun dari faktor luar. Tahap kedua adalah munculnya perilaku, yang disebut *instrumental behavior*, di mana seseorang bertindak untuk memenuhi keinginan atau kebutuhannya. Pada tahap ketiga, individu berusaha mencapai tujuannya dengan langkah-langkah yang sesuai. Setelah tujuan tercapai, keinginan baru muncul, yang mengarahkannya kembali ke tahap pertama, dan siklus ini berlanjut (Walgito, 2010:242).

Siklus motivasi yang telah dibahas sebelumnya merupakan proses dasar yang terjadi dalam diri setiap individu. Proses kognitif, seperti berpikir, mengingat, dan mempersepsikan sesuatu, sangat berpengaruh dalam siklus ini. Faktor kognitif ini memengaruhi bagaimana seseorang merespons atau bertindak berdasarkan pemikirannya, ingatannya, atau persepsinya. Hal ini menjadikan siklus motivasi lebih kompleks, karena selain dipengaruhi oleh kebutuhan atau tujuan individu, cara individu memproses informasi dan berinteraksi dengan lingkungan juga turut menentukan bagaimana mereka bergerak untuk mencapai tujuan mereka.

2.2.2 Motivasi Belajar

Thorndike (Uno, 2013:11) menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu proses yang melibatkan interaksi antara rangsangan, seperti pikiran, perasaan, atau gerakan, dengan respons yang juga berupa pikiran, perasaan, atau gerakan. Proses ini dapat menyebabkan perubahan perilaku pada individu, baik dalam bentuk perubahan fisik yang dapat dilihat langsung maupun dalam bentuk perubahan

yang lebih abstrak, seperti cara berpikir atau merasakan. Teori ini, yang dikenal dengan Koneksionisme (*Connectionism*), menekankan hubungan antara rangsangan dan respons sebagai hal yang sangat penting dalam proses belajar. Pembelajaran terjadi ketika individu merespons rangsangan tersebut dengan cara baru atau berbeda, yang pada akhirnya mengarah pada perubahan perilaku atau pola pikir.

Clark Hull (2016:117) menyatakan bahwa perilaku individu bertujuan untuk memastikan kelangsungan hidup, dengan pemenuhan kebutuhan biologis sebagai faktor penting. Rangsangan sering kali berhubungan dengan kebutuhan dasar seperti makan atau perlindungan, tetapi respons terhadap rangsangan tersebut dapat bervariasi tergantung pada situasi yang dihadapi. Faktor-faktor seperti pengalaman sebelumnya, kondisi emosional, dan tujuan pribadi juga memengaruhi bagaimana individu merespons rangsangan tersebut (Uno, 2013:12). Dengan demikian, perilaku manusia merupakan hasil dari interaksi kompleks antara kebutuhan biologis, pengalaman, dan tujuan hidup.

Menurut Edwin Guthrie, hubungan antara rangsangan dan respons bersifat sementara dan tidak selalu terkait dengan kebutuhan biologis. Jika seseorang terpapar rangsangan yang sama secara berulang, hubungan tersebut akan semakin kuat dan bertahan lama. Selain itu, respons akan semakin kuat dan otomatis jika berkaitan dengan berbagai jenis rangsangan, menunjukkan bahwa frekuensi rangsangan mempengaruhi intensitas dan konsistensi respons yang muncul. Proses ini membantu membentuk kebiasaan dan memperkuat pola perilaku dalam pembelajaran dan adaptasi individu (Uno, 2013:12).

Skinner (Uno, 2013:13) menjelaskan bahwa rangsangan yang diterima oleh individu dapat saling mempengaruhi, yang pada akhirnya memengaruhi respons yang muncul. Respons tersebut akan menghasilkan konsekuensi yang dapat memperkuat atau melemahkan perilaku siswa. Oleh karena itu, untuk memahami perilaku siswa dengan baik, kita perlu mempertimbangkan bagaimana respons yang diberikan berhubungan dengan rangsangan dan dampak yang ditimbulkan.

Keller (1987) dalam Made Wena (2011:33) menyatakan bahwa motivasi belajar dapat diukur melalui indikator seperti perhatian siswa terhadap materi, relevansi materi dengan kebutuhan mereka, keyakinan diri dalam menyelesaikan tugas, dan kepuasan terhadap proses pembelajaran. Model pembelajaran ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) dirancang untuk meningkatkan motivasi dengan menciptakan lingkungan yang mendukung, menarik perhatian siswa, memastikan relevansi materi, membangun keyakinan diri, dan memberikan kepuasan dalam belajar. Pendekatan ini bertujuan untuk mendorong keterlibatan dan mempertahankan semangat siswa dalam proses belajar agar mereka tetap aktif dan termotivasi dalam memperoleh pengetahuan baru.

Motivasi belajar dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu dorongan intrinsik yang berasal dari dalam diri siswa, seperti minat dan keinginan untuk berkembang, serta faktor ekstrinsik yang berasal dari lingkungan sekitar, seperti dukungan guru dan penghargaan dari orang lain. Proses belajar melibatkan perubahan perilaku yang dicapai melalui latihan dan penguatan untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar tercermin dalam indikator seperti keinginan untuk berhasil, dorongan untuk terus belajar, dan cita-cita masa depan. Selain itu,

lingkungan belajar yang mendukung sangat penting untuk menciptakan suasana yang kondusif, memungkinkan siswa belajar dengan lebih efektif (Uno, 2013:31).

2.2.3 Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar dapat muncul dari dua sumber utama, yaitu :

1) Faktor Intrinsik

Faktor intrinsik merupakan dorongan yang muncul dari dalam diri seseorang, seperti hasrat dan keinginan untuk belajar, yang memotivasi seseorang, termasuk siswa, untuk berusaha mencapai tujuan atau cita-cita pribadi. Dorongan ini membuat siswa memiliki semangat belajar yang tinggi, karena mereka ingin meraih hasil yang diinginkan. Hasil yang diperoleh dari upaya yang didorong oleh keinginan dan motivasi ini sepenuhnya menjadi milik siswa itu sendiri, karena semuanya berasal dari dalam diri mereka (Uno, 2013:23-31).

2) Faktor Ekstrinsik

Faktor ekstrinsik adalah elemen luar yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa, dan ini muncul dari pengaruh lingkungan sekitar mereka. Meskipun motif belajar pada dasarnya bersifat pribadi, ia terbentuk melalui pengaruh eksternal. Suasana belajar yang mendukung, metode pengajaran yang menarik, serta penghargaan yang diberikan atas prestasi atau usaha yang dicapai, semuanya berperan dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Faktor-faktor tersebut mendorong siswa untuk lebih giat dalam proses pembelajaran mereka (Uno, 2013:23-31).

2.2.4 Peran Motivasi dalam Belajar

Berdasarkan Uno (2013:27), motivasi secara fundamental berperan dalam memahami dan menjelaskan perilaku individu yang tengah menjalani proses pembelajaran. Motivasi belajar memiliki berbagai peran penting, di antaranya:

1) Peran Motivasi dalam Meningkatkan Pembelajaran

Motivasi memainkan peran penting dalam meningkatkan proses pembelajaran, terutama saat siswa menghadapi kesulitan. Ketika menghadapi masalah dalam belajar, siswa akan berusaha mencari solusi dengan memanfaatkan pengalaman atau pengetahuan yang dimilikinya. Motivasi juga mempengaruhi faktor-faktor di lingkungan sekitar siswa yang dapat memperkuat kegiatan belajarnya. Oleh karena itu, guru perlu memahami kondisi tersebut dan membantu siswa memilih lingkungan yang mendukung pembelajaran mereka. Guru juga harus membantu siswa menghubungkan materi pelajaran dengan berbagai sumber daya pembelajaran yang ada di sekitar mereka, seperti buku atau alat bantu belajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan efektif.

2) Peran Motivasi dalam Memperjelas Sasaran Pembelajaran

Motivasi memainkan peran penting dalam membantu siswa memahami tujuan pembelajaran dengan lebih jelas. Ketika siswa mengetahui manfaat yang akan mereka peroleh setelah mempelajari sesuatu, mereka akan lebih tertarik dan bersemangat untuk belajar. Jika siswa menyadari bahwa materi yang mereka pelajari memiliki nilai untuk masa depan mereka, mereka akan lebih termotivasi untuk mencapainya. Dengan kesadaran ini, tujuan belajar menjadi lebih mudah dipahami dan dicapai, karena siswa merasa bahwa materi yang

mereka pelajari itu penting. Jadi, motivasi membantu siswa fokus dan berusaha lebih keras untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3) Peran Motivasi dalam Menentukan Kegigihan Belajar

Motivasi memiliki peran yang sangat penting dalam menjaga semangat dan ketekunan siswa dalam belajar. Ketika seorang siswa termotivasi, dia akan berusaha keras untuk mempelajari materi dengan serius, karena ingin mendapatkan hasil yang memuaskan. Motivasi membuat siswa lebih rajin dan giat dalam belajar. Sebaliknya, jika siswa tidak memiliki motivasi, mereka akan cepat merasa bosan dan mudah menyerah, sehingga tidak dapat bertahan lama dalam proses belajar. Tanpa motivasi, siswa lebih cenderung memilih kegiatan lain yang lebih menyenangkan daripada belajar. Ini menunjukkan bahwa motivasi sangat mempengaruhi kegigihan dan ketahanan siswa dalam belajar.

2.3 Media

2.3.1 Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius*, yang berarti tengah, perantara, atau penghubung. Dalam pendidikan, media merujuk pada segala sesuatu yang digunakan untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Menurut Geralch & Ely (Arsyad, 1997:3), media mencakup berbagai unsur seperti orang, materi, atau kejadian yang menciptakan kondisi yang mendukung proses belajar. Contohnya, media dalam pembelajaran bisa berupa guru yang menyampaikan materi, buku teks yang mengandung informasi, atau lingkungan sekolah yang memberikan pengalaman belajar. Media pembelajaran juga sering dipahami sebagai alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan informasi,

seperti gambar, foto, diagram, atau teknologi elektronik seperti proyektor dan komputer. Alat-alat ini membantu menyajikan informasi secara visual maupun verbal, sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.

Fleming (Arsyad, 1997:3) menjelaskan bahwa media atau mediator berfungsi sebagai sarana yang menghubungkan dua pihak dan mendukung terciptanya interaksi yang efektif antara keduanya. Dalam pembelajaran, mediator memiliki peran penting dalam membangun hubungan yang baik antara siswa dan materi pelajaran, sehingga proses belajar dapat berjalan dengan lancar. Ini menunjukkan bahwa media mencakup segala hal yang digunakan untuk menyampaikan informasi, mulai dari guru, metode pengajaran, hingga teknologi modern seperti komputer dan perangkat multimedia. Dengan demikian, media dalam konteks pembelajaran mencakup berbagai alat dan sumber daya yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang membantu siswa memahami materi secara lebih efektif.

Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 1997:4), komunikasi yang efektif dapat tercapai dengan menggunakan media komunikasi yang tepat, yang memastikan pesan diterima dengan baik. Gagne' dan Briggs (dalam Arsyad, 1997:4) menjelaskan bahwa media pembelajaran mencakup berbagai alat fisik seperti buku, kaset, video, gambar, televisi, dan komputer yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran. Penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga membuatnya lebih menarik dan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Media pembelajaran berperan penting

dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermanfaat.

Arsyad (1997:6-7) menjelaskan bahwa media pendidikan memiliki berbagai pengertian yang mencakup beberapa aspek. Pertama, media pendidikan dapat berupa objek fisik atau perangkat keras yang dapat dilihat, didengar, atau dirasakan oleh indera manusia, seperti buku atau alat bantu visual lainnya. Kedua, media juga mencakup aspek nonfisik, yakni materi atau pesan yang ingin disampaikan kepada siswa, seperti informasi dalam teks atau konten digital. Ketiga, media sering berfokus pada elemen audio dan visual, yang mempermudah siswa dalam memahami materi melalui suara dan gambar. Keempat, media digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, baik di dalam kelas, seperti proyektor dan papan tulis, maupun di luar kelas, seperti video atau aplikasi pembelajaran. Kelima, media berfungsi untuk mempermudah komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa, yang membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Keenam, media juga dapat digunakan dalam skala besar untuk menjangkau banyak orang sekaligus, seperti dalam siaran televisi atau pembelajaran online. Terakhir, media pendidikan melibatkan sikap, tindakan, strategi, dan manajemen yang diterapkan dalam proses pendidikan untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran.

Menurut Hamalik (1982:23), media pendidikan mencakup berbagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk meningkatkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran. Media ini membantu guru menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan variatif. Penggunaan media

memotivasi siswa untuk lebih aktif belajar dan membantu mereka memahami konsep-konsep sulit secara lebih efektif. Dengan demikian, media pendidikan tidak hanya meningkatkan komunikasi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berkesan.

2.3.2 Ciri-ciri Media

Geralch & Ely (Arsyad, 1997:12) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan:

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Media memiliki kemampuan untuk merekam dan menyimpan peristiwa atau objek, sehingga kita bisa mengaksesnya kembali kapan saja sesuai kebutuhan, seperti melalui foto, video, atau rekaman audio.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Media memungkinkan perubahan terhadap peristiwa atau objek, seperti mempercepat atau memperlambat kejadian, serta memungkinkan penyuntingan untuk menampilkan bagian penting dan menghapus bagian yang tidak relevan.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Media dapat menyebarkan peristiwa atau objek ke berbagai tempat dan orang, memungkinkan informasi dijangkau oleh banyak orang di lokasi yang berbeda, bahkan secara global, dengan pengalaman yang hampir sama.

2.3.3 Fungsi Media Pendidikan

Menurut Arsyad (1997:15), media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu pengajaran yang dapat menciptakan suasana dan kondisi belajar yang lebih baik sesuai dengan pengaturan guru. Media ini memudahkan siswa untuk memahami materi dengan cara yang menarik dan mudah diterima, sehingga

meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu, media pendidikan dapat meningkatkan motivasi siswa, mendorong mereka untuk lebih aktif dalam belajar, dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Penggunaan media juga memberikan dampak psikologis positif, seperti meningkatkan kepercayaan diri siswa. Pada tahap pengenalan materi, media membantu guru menyampaikan informasi dengan lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa (Hamalik, 1982:30).

Levie & Lentz (dalam Arsyad, 1997:16-17) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu :

1) Fungsi Atensi

Media visual berfungsi untuk menarik minat siswa dan mengarahkan perhatian mereka agar lebih fokus dan berkonsentrasi pada materi yang diajarkan. Dengan menampilkan elemen visual yang mendukung teks, media visual memudahkan siswa dalam memahami dan menyerap informasi dengan lebih baik.

2) Fungsi Afektif

Media visual memiliki pengaruh emosional yang dapat mempengaruhi perasaan siswa. Gambar atau simbol visual yang menarik dapat meningkatkan rasa senang dan minat siswa dalam belajar, serta mendorong sikap positif mereka terhadap materi pelajaran.

3) Fungsi Kognitif

Media visual mempermudah siswa dalam memahami dan mengingat informasi dengan menyajikan simbol atau gambar yang relevan. Dengan visual yang tepat, siswa dapat lebih cepat memahami konsep-konsep yang sulit dan meningkatkan daya ingat mereka terhadap materi pelajaran.

4) Fungsi Kompensatoris

Media visual juga berfungsi sebagai pengganti untuk membantu siswa yang kesulitan membaca atau memahami teks. Dengan menyertakan gambar atau ilustrasi, media visual memberikan konteks yang lebih jelas, membantu siswa mengorganisasi dan mengingat informasi, serta mendukung mereka yang memiliki keterbatasan dalam kemampuan membaca.

2.3.4 Macam-macam Media Pendidikan

Kemp & Dayton (Arsyad, 1997:37) mengelompokkan media menjadi delapan jenis, yaitu:

1) Media Cetak

- a) Media tertulis mencakup bahan-bahan yang disiapkan di atas kertas untuk tujuan pembelajaran dan penyampaian informasi, seperti buku pelajaran, majalah, surat kabar, dan brosur.
- b) Keunggulan media tertulis adalah memungkinkan siswa belajar secara mandiri sesuai kemampuan mereka, mengulang materi yang belum dipahami, dan mengikuti urutan materi yang sistematis. Kombinasi teks dan gambar ilustrasi juga membuat materi lebih menarik, membantu pemahaman, dan meningkatkan minat siswa dalam belajar.
- c) Kelemahan media tertulis adalah tidak dapat menampilkan pergerakan atau interaksi langsung, sehingga bisa terasa kurang menarik dibandingkan media lainnya. Biaya pencetakan bisa mahal, dan proses penyusunan serta pencetakan memakan waktu. Media tertulis juga membutuhkan kreativitas agar tidak membosankan, dan jika tidak dirawat dengan baik, media ini bisa mudah rusak.

2) Media Pajang

- a) Media tampilan biasanya digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada kelompok kecil dalam ruang terbatas. Beberapa contoh media tampilan adalah papan tulis, flip chart, papan magnet, papan flanel, papan pengumuman, dan pameran.
- b) Keunggulan dari media tampilan adalah kemudahan dalam pemasangannya di dalam ruangan tanpa memerlukan penyesuaian khusus, serta fleksibilitas yang ditawarkan karena pemakai media dapat dengan mudah melakukan perubahan. Selain itu, media ini juga cepat dipersiapkan dan materi yang ditampilkan mudah digunakan oleh pengajar.
- c) Kelemahan dari media tampilan adalah penggunaannya yang terbatas hanya untuk kelompok kecil, sehingga tidak cocok untuk audiens yang lebih besar. Media ini juga memerlukan penjelasan verbal dari penyaji materi untuk mendampingi informasi yang ditampilkan. Selain itu, media tampilan sering kali kurang dihargai jika dibandingkan dengan media yang memiliki proyeksi visual yang lebih besar, seperti proyektor. Penggunaan papan tulis juga memiliki keterbatasan, karena ketika pengajar menulis di papan, mereka biasanya membelakangi siswa, yang dapat mengurangi interaksi langsung dengan audiens.

3) OHP (*Overhead Transparencies*)

Proyektor transparansi, yang sering dikenal dengan singkatan OHP (*Overhead Projector*), merupakan alat yang digunakan untuk menampilkan visual seperti teks, simbol, gambar, atau grafik yang ada pada lembar transparan tembus pandang. Visual tersebut diproyeksikan ke layar atau

dinding menggunakan proyektor, yang memungkinkan pengajaran di kelas berlangsung dengan lebih interaktif. OHP dirancang sedemikian rupa agar pengajaran dapat dilakukan dengan guru tetap menghadap siswa, tanpa harus berbalik untuk menulis di papan tulis.

a) Keunggulan OHP adalah kemampuannya untuk menampilkan gambar atau materi dengan jelas meskipun di ruangan yang terang, sehingga guru dan siswa tetap dapat saling melihat dan berinteraksi. Alat ini juga sangat efektif untuk digunakan dalam kelompok besar, karena mampu menjangkau seluruh audiens. Selain itu, transparansi yang digunakan bisa dibuat sendiri oleh guru, memberikan fleksibilitas dalam menyajikan materi. OHP juga mudah dioperasikan dan mampu menampilkan tampilan berwarna, yang dapat menambah daya tarik visual bagi siswa.

b) Kelemahan OHP mencakup beberapa keterbatasan, seperti kebutuhan akan perangkat OHP yang harus disediakan di kelas, serta ketergantungan pada sumber daya listrik untuk mengoperasikannya. Penataan layar yang tidak tepat juga dapat menyebabkan proyeksi gambar tampak terdistorsi, seperti berbentuk trapesium, yang bisa membuat tampilan kurang nyaman untuk dilihat. Selain itu, OHP memerlukan teknik khusus dalam hal perawatan dan penyimpanan perangkatnya agar alat tetap berfungsi dengan baik dalam jangka panjang.

4) Rekaman *Audiotape*

Media rekaman audiotape merupakan salah satu metode yang efisien dan hemat biaya dalam menyampaikan materi pembelajaran atau informasi tertentu. Sudjana & Rivai (Arsyad, 1997:45) menjelaskan bahwa penggunaan

media audio sangat berhubungan dengan peningkatan keterampilan mendengarkan siswa. Melalui media audio, siswa dapat mengembangkan berbagai keterampilan penting, seperti fokus yang lebih baik terhadap materi pelajaran, kemampuan untuk mengikuti instruksi atau arahan, serta melatih kemampuan analisis mereka. Selain itu, media audio juga membantu siswa dalam memahami makna materi yang diajarkan dalam konteks tertentu dan memilah informasi atau ide-ide yang relevan dengan topik yang dibahas.

a) Keunggulan media audiotape terletak pada kemudahan penggunaan alat seperti radio tape (*tape recorder*), yang sudah sangat dikenal masyarakat. Alat ini mudah dioperasikan, harganya terjangkau, dan rekaman yang dibuat dapat dengan mudah digandakan, memungkinkan distribusi materi yang lebih luas tanpa biaya besar.

b) Namun, kelemahan media audiotape mencakup beberapa kesulitan teknis, seperti tantangan dalam menemukan lokasi suara tertentu dalam satu rekaman yang panjang. Selain itu, pengaturan kecepatan perekaman dan variasi trek yang berbeda bisa menyebabkan kesulitan dalam memutar kembali rekaman dengan tepat. Hal ini dapat mengganggu efektivitas penggunaan media audiotape dalam proses pembelajaran yang membutuhkan akses cepat ke bagian-bagian tertentu dari rekaman.

5) *Slide* (Film Bingkai)

Slide atau yang dikenal juga sebagai film bingkai, merupakan jenis film transparansi berukuran 35 mm dengan bingkai berukuran 2x2 inci, yang terbuat dari karton atau plastik. Film ini diproyeksikan menggunakan proyektor slide, dan jumlah slide yang akan ditampilkan sangat bergantung pada tujuan dan

durasi penggunaan. Dengan kata lain, panjang tayangan atau program yang menggunakan slide dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Jika ingin memberikan efek yang lebih dinamis, film bingkai juga dapat digabungkan dengan suara, menciptakan apa yang disebut sebagai film bingkai bersuara.

a) Keunggulan media slide mencakup banyak aspek, di antaranya adalah fleksibilitas dalam mengatur urutan gambar yang akan ditayangkan, sehingga dapat disesuaikan dengan alur materi yang ingin disampaikan. Selain itu, slide dapat digunakan di berbagai lokasi atau ruang tanpa batasan, dan dapat diproyeksikan meskipun berada di ruangan yang cukup terang. Slide juga memiliki keuntungan karena dapat dipadukan dengan suara, atau digunakan hanya dengan gambar, tergantung pada kebutuhan presentasi.

b) Namun, kelemahan media slide adalah bahwa gambar yang ditampilkan tidak memiliki gerakan, sehingga kurang memberikan kesan dinamis seperti media video. Selain itu, karena slide berbentuk film bingkai yang terpisah-pisah, penyimpanan dan pengelolaannya harus dilakukan dengan hati-hati. Tanpa perhatian yang cukup, slide bisa hilang atau tercecer, yang tentu saja dapat mengganggu kelancaran penggunaan media tersebut dalam presentasi.

6) Film dan Video

Film dan video adalah media yang menampilkan serangkaian gambar yang bergerak dengan cepat, menciptakan ilusi gambar hidup. Film dan video bisa menunjukkan objek yang bergerak dan menyertakan suara, memberikan pengalaman visual yang menarik.

- a) Film dan video dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan jelas, menggambarkan proses atau konsep dengan cara yang mudah dimengerti. Mereka juga bisa diputar ulang untuk membantu siswa memahami materi lebih baik. Selain itu, film dan video dapat meningkatkan motivasi siswa dan melatih mereka untuk berpikir kritis terhadap informasi yang ditampilkan.
- b) Namun, film dan video memerlukan waktu, biaya, dan keterampilan dalam pembuatannya. Tidak semua siswa dapat belajar dengan cepat hanya melalui media ini; beberapa mungkin memerlukan penjelasan tambahan untuk memahami materi dengan baik.

7) Televisi

Televisi adalah perangkat elektronik yang menyampaikan gambar dan suara melalui saluran kabel atau gelombang udara. Televisi pendidikan merupakan program yang dirancang khusus untuk tujuan pengajaran, menyampaikan materi secara visual dan audio. Dalam penggunaannya, guru bertindak sebagai fasilitator yang membantu siswa memahami materi yang disesuaikan dengan kurikulum. Dengan demikian, televisi pendidikan menjadi alat bantu yang efektif untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dan memudahkan pemahaman materi.

- a) Keunggulan televisi terletak pada kemampuannya untuk menayangkan berbagai macam materi audio-visual, memberikan contoh yang jelas dan efektif, menciptakan dampak yang kuat dalam proses pembelajaran di kelas, serta mengurangi waktu persiapan yang biasanya dibutuhkan guru dalam menyiapkan media pembelajaran.

b) Kelemahan televisi antara lain terbatas pada penyampaian informasi secara satu arah, tanpa adanya kesempatan bagi siswa untuk bertanya atau berinteraksi selama tayangan berlangsung. Selain itu, guru tidak bisa langsung memperbaiki materi yang ditayangkan, layar televisi sering kali sulit menjangkau seluruh siswa di kelas yang besar, dan interaksi antara guru dan siswa menjadi berkurang.

8) Komputer

Komputer adalah perangkat teknologi yang digunakan untuk mengelola informasi melalui proses pengkodean, dengan empat komponen utama: input, prosesor, penyimpanan, dan output. Dalam pendidikan, komputer sering digunakan dalam metode Computer Assisted Instruction (CAI) untuk memberikan latihan interaktif, tutorial, simulasi, dan permainan edukatif. Selain itu, komputer juga mempermudah pengelolaan administrasi sekolah dan pelaksanaan tes, yang meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran (Arsyad, 1997:53).

a) Keunggulan komputer dalam pendidikan adalah kemampuannya untuk membuat siswa lebih aktif dalam berlatih, yang membantu mereka memahami materi. Komputer juga memungkinkan pembelajaran yang sesuai dengan kecepatan siswa, memberi kesempatan untuk belajar sesuai kemampuan mereka. Selain itu, komputer dapat merekam interaksi siswa dengan program, memudahkan guru memantau kemajuan, dan dapat terhubung dengan perangkat tambahan seperti memori eksternal, CD, video tape, speaker, dan proyektor, yang mendukung pembelajaran lebih efektif.

- b) Kelemahan komputer meliputi biaya perangkat keras dan perangkat lunak yang mahal, serta memerlukan keterampilan teknis untuk menggunakannya dengan baik. Selain itu, berbagai model perangkat keras kadang tidak cocok dengan perangkat lunak tertentu, dan komputer lebih efektif digunakan oleh satu orang, yang membatasi penggunaannya untuk kelompok besar.

2.3.5 Media Video Animasi

1. Pengertian Media Video Animasi

Proses belajar mengajar antara guru dan siswa membutuhkan berbagai sarana pendukung, salah satunya adalah media pembelajaran. Media ini dapat membuat pembelajaran lebih menarik, aktif, dan kreatif, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Berbagai jenis media seperti gambar, teks, dan alat bantu lainnya dapat digunakan, namun dalam penelitian ini, fokus pada penggunaan media video animasi. Video animasi efektif menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami, serta membantu siswa memahami konsep yang sulit dengan cara yang sederhana dan menyenangkan.

Media video animasi adalah alat pembelajaran yang menggabungkan gambar bergerak dan suara untuk mendukung penyampaian materi dengan cara yang menarik. Menurut Rahmayanti (2016:431), media ini mengombinasikan gambar animasi yang bergerak dengan audio yang sesuai dengan karakter gambar tersebut. Husni (2021:17) menjelaskan bahwa video animasi menampilkan pergerakan dari satu frame ke frame lainnya, menciptakan kesan gambar bergerak, dilengkapi dengan suara seperti percakapan atau efek suara. Selain itu, Johari et al. (2014) menyebutkan bahwa media animasi memungkinkan perubahan posisi, bentuk, dan warna objek atau gambar, yang menjadikannya lebih menarik dan

dinamis, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan cara yang lebih interaktif dan mudah dipahami oleh siswa.

Menurut Nursalam dan Fallis (2013:20), media video animasi adalah hasil karya berupa rangkaian gambar yang menggambarkan suatu peristiwa. Gambar-gambar tersebut disusun secara berurutan dan digabungkan sehingga menciptakan ilusi gambar bergerak yang diambil dari kehidupan sehari-hari. Dengan penyusunan yang terstruktur, media ini memberikan gambaran yang lebih jelas, membantu penonton memahami peristiwa atau konsep yang disampaikan. Sebagai alat pembelajaran, video animasi dirancang untuk menyampaikan informasi secara visual dengan cara yang menarik dan mudah dimengerti.

Menurut Cecep dan Bambang (Fitriana, 2014:9), media animasi pembelajaran merupakan sarana pendukung penting dalam kegiatan belajar mengajar. Media ini tidak hanya berperan sebagai alat bantu visual, tetapi juga mampu merangsang pikiran, emosi, dan motivasi siswa melalui perpaduan gambar bergerak dan narasi suara. Dengan kelebihan tersebut, media animasi dapat menyederhanakan konsep yang rumit sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Tujuan utama penggunaan media ini adalah memperjelas pesan yang disampaikan, sehingga membantu siswa mencapai pemahaman yang lebih baik dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara menyeluruh dan efektif.

Berbagai pendapat mendukung penggunaan video animasi sebagai alat bantu pembelajaran, terutama untuk siswa sekolah dasar. Nuswantoro dan Wicaksono (2019:3166) menjelaskan bahwa video animasi berbasis Powtoon, yang dirancang dengan tampilan lucu, menarik perhatian siswa. Lenggogeni dan Roqoyyah (2021:251) menyebutkan bahwa video animasi yang dibuat dengan aplikasi

Scratch efektif untuk menyampaikan materi secara visual. Jerry et al. (2018:11) menambahkan bahwa Powtoon sangat cocok untuk siswa sekolah dasar karena cara penyampaian yang menyenangkan dan mudah dipahami. Ini menunjukkan bahwa video animasi adalah media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pengalaman belajar di tingkat sekolah dasar.

Dari berbagai teori yang telah dijelaskan sebelumnya, penulis menemukan bahwa banyak ahli yang memiliki pandangan serupa mengenai media video animasi. Di antaranya adalah Laily Rahmayanti (2016), Widyawardani et al. (2021), Wulandari (2019), Husni (2021), Johari et al. (2014), Widiyasanti (2018), Prasetyo dan Baehaqie (2016), Kurniawan (2015), Dina Fitriana (2014), dan Nursalam dan Fallis (2013). Mereka sepakat bahwa media video animasi merupakan sarana belajar yang mengombinasikan gambar bergerak dengan audio sebagai pendukung. Media ini berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik dan efisien, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih maksimal.

Selain itu, penulis juga menemukan adanya variasi dalam penjelasan tentang video animasi berdasarkan tiga belas teori yang telah disebutkan sebelumnya. Perbedaan ini diungkapkan oleh beberapa peneliti, seperti Nuswantoro dan Wicaksono (2019), Lenggogeni dan Roqoyyah (2021), serta Jerry et al. (2018). Setiap peneliti memberikan pemahaman yang berbeda mengenai media video animasi, yang ternyata dipengaruhi oleh jenis aplikasi atau alat yang digunakan dalam proses pembuatannya. Hal ini menunjukkan bahwa cara pembuatan dan alat yang digunakan dalam menghasilkan video animasi dapat mempengaruhi cara media tersebut dipahami dan dimanfaatkan dalam pembelajaran. Contohnya,

media video animasi yang dibuat menggunakan powtoon, scratch, adobe flash, atau aplikasi lainnya akan memiliki pengertian yang berbeda sesuai dengan media yang digunakan. Sebagai contoh, video animasi yang dibuat dengan powtoon disebut sebagai video animasi berbasis powtoon. Hal ini menunjukkan bahwa pembuatan video animasi membutuhkan aplikasi pendukung tertentu agar hasilnya terlihat menarik dan mampu memikat perhatian penonton. Dengan bantuan aplikasi tersebut, video animasi dapat dibuat lebih mudah, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan kreatif.

Berdasarkan berbagai teori yang membahas tentang media video animasi, dapat disimpulkan bahwa media ini merupakan alat pembelajaran yang berupa video yang dilengkapi dengan elemen suara dan gambar bergerak. Hal ini sesuai dengan penjelasan Zanaefis (2012:123), yang mengungkapkan bahwa video animasi ini dirancang untuk mempermudah pemahaman materi pembelajaran. Dengan kombinasi gambar bergerak dan audio, media ini menjadi lebih menarik dan efektif dalam menyampaikan informasi, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Media video animasi memiliki beragam bentuk dan dapat dibuat menggunakan berbagai aplikasi pendukung. Meskipun terdapat perbedaan maupun persamaan dalam definisinya, hal ini memberikan manfaat bagi peneliti dalam memperkaya wawasan tentang konsep media video animasi. Selain itu, media ini dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan semangat belajar siswa, memudahkan pemahaman terhadap materi, dan memotivasi siswa untuk terus belajar dengan lebih baik.

2. Kelebihan Media Video Animasi

Setiap metode pembelajaran, termasuk media video animasi, memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Media video animasi menawarkan keunggulan unik yang terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan, menjadikannya salah satu pilihan efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

Menurut (Johari, Andriana et al., 2014:11), media video animasi memiliki beberapa keunggulan, di antaranya: a) Objek berukuran besar dapat ditampilkan dalam ukuran kecil, dan sebaliknya, b) Informasi yang rumit dapat disampaikan dengan cara yang lebih sederhana, serta c) Media ini mampu menggabungkan berbagai jenis media untuk mendukung proses pembelajaran. Sementara itu, (Sobron et al., 2019) menjelaskan bahwa media animasi memanfaatkan berbagai bentuk komunikasi yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa melalui video atau rekaman. Jika siswa mengalami kesulitan memahami materi, mereka dapat mengulang video yang telah diberikan oleh guru untuk memperdalam pemahaman.

Menurut (Zahroh, F. 2014:155), materi pembelajaran yang dirancang dengan tampilan menarik, berwarna, dan bergerak diharapkan mampu meningkatkan minat siswa untuk belajar. Hal ini juga dapat mendorong siswa untuk lebih serius dalam belajar di masa depan, sehingga mereka merasa lebih tertarik dan senang selama proses pembelajaran. Sementara itu, (Widiyasanti, Margareta. 2018:13) menjelaskan bahwa media video animasi memiliki keunggulan lain, yaitu dapat digunakan sebagai sarana pembentukan karakter siswa melalui tayangan tokoh-tokoh pahlawan. Dengan menonton video animasi tersebut, siswa dapat

memahami pesan yang disampaikan dan secara tidak langsung terlibat aktif dalam proses belajar mengajar.

Menurut (Nuswantoro & Wicaksono 2019:40), media video animasi memiliki keunggulan berupa format file .mp4, yang memudahkan pengguna untuk menontonnya di laptop atau komputer. Selain itu, proses distribusinya juga sangat mudah, karena dapat dilakukan melalui smartphone, memungkinkan video untuk dibawa ke mana saja dan diunduh dengan praktis melalui link YouTube. Dengan demikian, media video animasi sangat mendukung pembelajaran daring yang efektif untuk meningkatkan motivasi siswa. Video animasi menarik dan interaktif, membuat pembelajaran lebih seru. Azhar (dalam Kurniawan 2015:15) juga menyebutkan bahwa video animasi adalah media baru dalam pembelajaran bahasa asing yang bisa meningkatkan semangat siswa. Media ini dikenal dengan sebutan *edutainment*, yaitu pembelajaran yang menyenangkan dan menghibur.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi memiliki berbagai keunggulan yang sangat bermanfaat dalam proses belajar mengajar.

- 1) Media ini mampu menarik perhatian siswa dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, sehingga mereka lebih fokus dan tertarik saat belajar.
- 2) Penggunaan video animasi memungkinkan guru untuk menghemat energi, karena materi pelajaran dapat disampaikan melalui tayangan video, yang dapat diputar berulang kali tanpa perlu penjelasan langsung dari guru.
- 3) Video animasi memudahkan siswa dalam memahami materi yang sulit dipahami dengan cara visual yang lebih jelas dan mudah dicerna.

- 4) Media ini menggabungkan dua jenis media, yaitu video dan audio, yang membuat pengalaman belajar menjadi lebih lengkap dan menarik.
- 5) Video animasi dapat diakses dengan mudah melalui perangkat ponsel, sehingga siswa bisa belajar kapan saja dan di mana saja, memberi fleksibilitas dalam proses pembelajaran.

3. Kekurangan Media Video Animasi

Meskipun media video animasi memiliki banyak keuntungan dalam pembelajaran, terdapat beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan. Menurut Nuswantoro dan Wicaksono (2019:12), salah satu kekurangan utama adalah ketergantungan pada perangkat teknologi seperti laptop, komputer, dan proyektor, yang dapat menjadi hambatan di daerah dengan keterbatasan akses. Selain itu, pembuatan video animasi memerlukan waktu yang cukup lama dan aplikasi tambahan seperti Adobe Premiere Pro dan Audacity untuk menghasilkan dubbing yang optimal. Rahmatullah (dalam Imamah 2012:9) menyebutkan bahwa banyak guru yang belum memiliki pengetahuan yang cukup tentang video animasi, sehingga memerlukan pelatihan khusus, dan terdapat keterbatasan materi yang bisa disampaikan melalui video animasi. Alannasir (2016:2) juga menambahkan bahwa banyak guru yang kesulitan mengoperasikan media animasi karena kurangnya keterampilan teknis, yang menghambat efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran.

Menurut (Johari et al. 2014:125), ada beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan dalam penggunaan media video animasi, di antaranya:

- 1) Penggunaan media ini memerlukan perangkat tambahan seperti laptop, komputer, dan proyektor, yang bisa menjadi kendala jika perangkat tersebut tidak tersedia.
- 2) Pembuatan video animasi membutuhkan waktu yang cukup lama, karena proses pembuatan dan penyuntingannya memerlukan perhatian lebih untuk menghasilkan video yang berkualitas.
- 3) Proses pembuatan video animasi juga sangat bergantung pada kreativitas, karena video yang menarik dan efektif membutuhkan ide-ide kreatif agar dapat menyampaikan materi dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa.

Menurut (Kurniawan 2015:13), ada beberapa kekurangan dalam penggunaan media video animasi, di antaranya:

- 1) Biaya yang diperlukan untuk pengadaan film dan video cukup mahal, sehingga tidak semua sekolah atau lembaga pendidikan dapat dengan mudah mengaksesnya.
- 2) Ketika menggunakan video dalam pembelajaran, gambar yang bergerak dengan cepat bisa mengalihkan perhatian siswa, sehingga mereka menjadi kurang fokus pada informasi yang ingin disampaikan.
- 3) Terkadang, video yang tersedia tidak sesuai dengan kebutuhan belajar siswa, kecuali jika video tersebut memang dibuat khusus untuk mendukung materi yang diajarkan.

Selain itu, (Husni 2021:17) menyebutkan beberapa kekurangan media pembelajaran video animasi, yaitu:

- 1) Media ini bersifat interaktif, artinya video animasi dapat memberikan respons atau umpan balik berdasarkan interaksi dari pengguna. Namun, hal ini bisa menjadi kekurangan jika interaksi tersebut tidak cukup dipahami atau dikelola dengan baik, sehingga dapat mengurangi efektivitas pembelajaran.
- 2) Media video animasi juga bersifat mandiri, artinya materi yang disampaikan dalam video sudah cukup lengkap dan dapat dipahami tanpa membutuhkan bimbingan lebih lanjut. Namun, hal ini juga bisa menjadi kekurangan jika siswa memerlukan penjelasan tambahan atau pendampingan selama proses pembelajaran.

Pendapat lain mengenai kekurangan media video animasi disampaikan oleh (Husni 2021:20), yang menjelaskan bahwa:

- 1) Penggunaan media ini memerlukan perangkat lunak khusus yang harus diinstal terlebih dahulu untuk bisa membukanya, yang dapat menjadi kendala jika perangkat yang diperlukan tidak tersedia atau sulit diakses.
- 2) Untuk membuat animasi yang efektif sebagai media pembelajaran, dibutuhkan tingkat kreativitas dan keterampilan yang cukup tinggi. Hal ini bisa menjadi tantangan bagi pembuatnya, karena mereka perlu memiliki kemampuan khusus dalam mendesain animasi yang menarik dan dapat menyampaikan materi dengan jelas.

Senada dengan yang diungkapkan oleh (Johari et al. 2014), terdapat beberapa kekurangan pada media video animasi, yaitu:

- 1) Media ini hanya bisa digunakan dengan bantuan perangkat komputer, serta membutuhkan proyektor dan speaker agar dapat berfungsi optimal dalam

proses pembelajaran di kelas. Hal ini tentu memerlukan persiapan dan fasilitas yang memadai.

- 2) Proses pembuatan video pembelajaran memakan waktu yang cukup lama, karena mulai dari perencanaan hingga video siap digunakan memerlukan banyak tahapan dan usaha.
- 3) Untuk membuat animasi yang efektif, diperlukan kreativitas dan keterampilan yang cukup, sehingga desain animasi yang dihasilkan dapat menarik perhatian siswa dan mendukung pemahaman materi dengan baik.

Menurut (Kurniawan 2015:23), ada beberapa kekurangan dalam penggunaan media video animasi, di antaranya:

- 1) Proses pengadaan film dan video animasi seringkali memerlukan biaya yang cukup tinggi dan waktu yang banyak untuk memproduksinya, yang dapat menjadi kendala, terutama bagi lembaga pendidikan dengan anggaran terbatas.
- 2) Ketika film atau video ditayangkan, gambar yang bergerak terus-menerus bisa membuat sebagian siswa kesulitan untuk menangkap informasi yang ingin disampaikan, karena mereka mungkin kesulitan mengikuti alur atau detail yang ada.
- 3) Terkadang, film dan video yang tersedia tidak sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan atau tujuan pembelajaran yang diinginkan, kecuali jika video tersebut dibuat secara khusus untuk memenuhi tujuan tersebut. Hal ini bisa menjadi hambatan jika tidak ada materi yang relevan dengan topik yang ingin diajarkan.

Selain itu, menurut penjelasan (Wuryanti dan Kartowagiran 2016:240), media video animasi dirancang dengan memperhatikan berbagai hal penting, seperti: 1)

Pemilihan materi yang sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dicapai, 2) Anggaran biaya yang tersedia untuk pembuatan dan penggunaan media tersebut, dan 3) Waktu yang dipertimbangkan, yang mencakup materi yang akan diajarkan pada semester kedua dan memastikan bahwa video selesai sebelum materi tersebut diajarkan sesuai dengan rencana pembelajaran. Pendapat ini juga sejalan dengan yang diungkapkan oleh (Uno dan Lamatenggo 2011:59), yang menyatakan bahwa:

- 1) Video cenderung lebih fokus pada materi yang disampaikan, tanpa memberi perhatian yang cukup pada proses pengembangan materi itu sendiri.
- 2) Penggunaan media video animasi sering kali membutuhkan biaya yang cukup besar, yang bisa menjadi kendala bagi beberapa lembaga pendidikan.
- 3) Selain itu, peralatan yang diperlukan untuk menayangkan video, seperti proyektor, belum tentu tersedia di semua sekolah, yang bisa menghambat efektivitas penggunaan media ini dalam proses pembelajaran.

Selama proses pembelajaran, guru menggunakan media video animasi untuk kegiatan belajar mengajar (KBM). Namun, meskipun efektif, media ini juga memiliki beberapa kelemahan. Menurut (Supryadi et al. 2013), salah satu kelemahan penggunaan video dalam kelas adalah kecenderungan siswa yang lebih tertarik bermain, yang dapat menyebabkan suasana kelas menjadi agak gaduh. Selain itu, ketika siswa menonton video, adegan lucu dalam cerita atau tokoh bisa membuat mereka tertawa dan berimajinasi secara berlebihan, sehingga beberapa materi yang sedang dibahas terlewat dan berdampak pada pemahaman mereka terhadap konsep yang diajarkan. (Hasmira et al. 2017:131) juga mengungkapkan bahwa penggunaan media video animasi dalam diskusi belum sepenuhnya efektif,

karena siswa masih kesulitan mengungkapkan pendapat mereka, mengingat media ini masih baru diterapkan dalam pembelajaran.

Berdasarkan ketiga belas pendapat yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa kekurangan media video animasi memiliki kesamaan pandangan dari beberapa ahli, seperti yang diungkapkan oleh (Wuryanti dan Kartowagiran 2016), (Kurniawan 2015:23), (Yuanta 2019), (Suharni dan Purwanti 2018), (Uno dan Lamatenggo 2011:59), dan (Sanjaya 2013). Mereka menjelaskan bahwa pembuatan media video animasi memerlukan biaya dan waktu yang cukup lama, dan tidak semua guru memiliki waktu yang cukup untuk membuatnya. Meskipun media ini dapat membantu mempermudah proses pembelajaran, tidak semua guru memiliki kemampuan untuk membuat video, terutama dengan biaya yang mahal yang memerlukan dukungan dari satuan pendidikan dan kualitas pengajaran yang memadai. Selain itu, mereka juga sepakat bahwa pembuatan video animasi membutuhkan kreativitas guru yang baik, serta pembelajaran yang cenderung satu arah karena siswa lebih fokus pada video. Selain itu, media ini juga memerlukan aplikasi atau media lain untuk mendukung proses pembuatan video. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa guru perlu lebih kreatif, cerdas, dan mengikuti perkembangan teknologi untuk memanfaatkan media video animasi dalam pembelajaran. Pandangan ini juga sejalan dengan pendapat dari (Husni 2021:20), (Nuswantoro dan Wicaksono 2019:40), (Imamah 2012), (Johari et al. 2014), dan (Alannasir 2016).

Menurut pandangan yang berbeda dari (Supryadi, et al. 2013) dan (Yuanta 2019), penggunaan media video dalam pembelajaran memiliki keterbatasan. Jika media video digunakan di kelas dan ada siswa yang sangat aktif atau cenderung

nakal, fokus pembelajaran bisa terganggu. Siswa lebih tertarik untuk bermain-main daripada memperhatikan materi yang disampaikan, sehingga proses pembelajaran cenderung menjadi satu arah.

Berdasarkan berbagai pandangan yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan.

- 1) Pembuatan video animasi memakan waktu yang cukup lama untuk menghasilkan kualitas video yang diinginkan.
- 2) Tidak semua guru memiliki kemampuan atau keterampilan untuk memanfaatkan media video animasi secara efektif dalam pembelajaran.
- 3) Pembuatan video animasi juga memerlukan perangkat lunak khusus agar hasilnya berkualitas, serta perangkat keras seperti laptop yang mendukung.
- 4) Ketika berbicara tentang biaya, pembuatan media video animasi membutuhkan dana yang tidak sedikit, yang bisa menjadi kendala bagi beberapa sekolah atau guru.
- 5) Terakhir, meskipun video animasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, terkadang video tersebut memerlukan dukungan dari media lain atau aplikasi tambahan agar dapat memberikan hasil yang lebih optimal.

2.4 Penelitian Relevan

1. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Ambar Rizqi Firdausa pada tahun 2015 berjudul "Inovasi Pemanfaatan Media Prezi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Boga 1 pada Mata Pelajaran Sanitasi, Hygiene, dan Keselamatan Kerja di SMKN 4 Surakarta" menggunakan

pendekatan analisis deskriptif kuantitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media Prezi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa, yang terlihat dari persentase yang meningkat pada siklus pertama sebesar 64,32% dan naik menjadi 80,08% pada siklus kedua. Meskipun jenis media yang digunakan dan metode penelitian yang diterapkan berbeda, penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian lain yang fokus pada pemanfaatan media untuk meningkatkan motivasi belajar. Oleh karena itu, penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi penting bagi penelitian lainnya dalam bidang yang sama.

2. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Nur Indah Sari pada tahun 2021 dengan judul "Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat SD/MI" menggunakan metode R&D (research and development) dengan model ADDIE. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa video animasi yang dikembangkan sebagai media pembelajaran tematik mendapatkan persentase kelayakan sebesar 90% dari ahli media dan 87% dari ahli materi, yang termasuk dalam kategori "sangat layak". Selain itu, respons peserta didik terhadap daya tarik produk pada uji coba skala kecil mencapai 94,25% dan pada uji coba skala besar mencapai 95,75%, keduanya masuk dalam kategori "sangat menarik", sedangkan respons pendidik mencapai 97,22%, yang juga dinilai "sangat menarik". Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan, terutama dalam penggunaan metode R&D model ADDIE

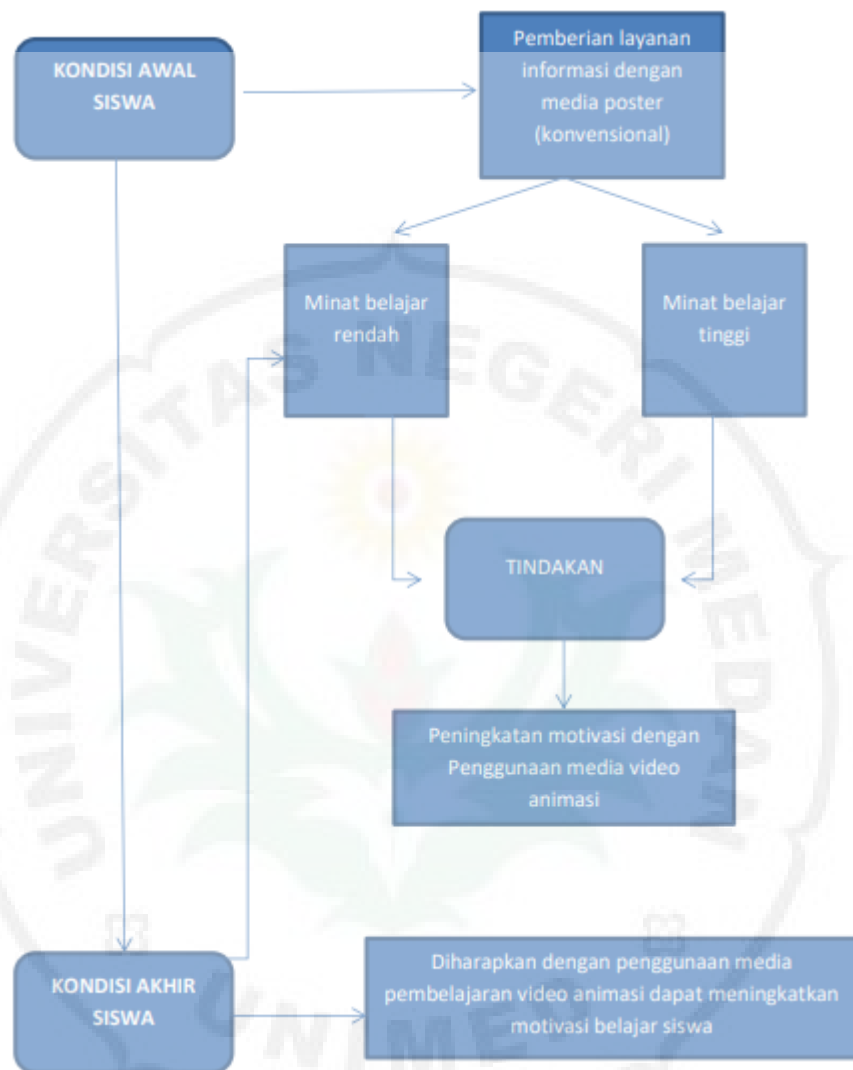
untuk mengembangkan video animasi. Namun, penelitian ini akan diterapkan pada siswa SMA dan mencakup layanan bimbingan serta konseling.

3. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Sinta Anuriah Wulan Suci pada tahun 2022 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di MTsN 5 Malang" menggunakan metode R&D (research and development) dengan model pengembangan Borg and Gall. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi dalam mata pelajaran IPS dan melihat dampaknya terhadap motivasi serta hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan penilaian dari ahli media yang memberikan persentase 80%, ahli materi dengan persentase 92,5%, dan guru IPS yang memberikan persentase sebesar 94,54%. Selain itu, hasil angket yang mengukur motivasi siswa serta peningkatan nilai antara Pre-test dan Post-test juga mendukung temuan tersebut, yang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam motivasi dan prestasi belajar siswa setelah menggunakan media video animasi.

2.5 Kerangka Berfikir

Sebelum dilakukan penelitian dan pengembangan, guru bimbingan dan konseling masih menggunakan media poster sebagai cara utama untuk memberikan informasi kepada siswa. Media ini, meskipun sederhana, terbukti

kurang efektif dalam memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa. Hal ini tercermin dalam hasil belajar yang belum mencapai hasil yang diharapkan. Menyadari masalah tersebut, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif, yaitu video animasi, dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Video animasi ini dikembangkan menggunakan aplikasi pengeditan video dan diterapkan dalam pemberian layanan informasi kepada siswa. Peneliti kemudian mengimplementasikan media ini di kelas eksperimen yang terdiri dari tiga kelas, dimulai dengan memberikan instrumen awal untuk mengukur kondisi siswa sebelum layanan informasi diberikan. Setelah layanan informasi melalui video animasi diterapkan, peneliti melakukan evaluasi untuk menilai efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir

2.6 Hipotesis Penelitian

Hipotesis pada penelitian ini “Terdapat perubahan motivasi belajar dengan penggunaan media video animasi”.

BAB III

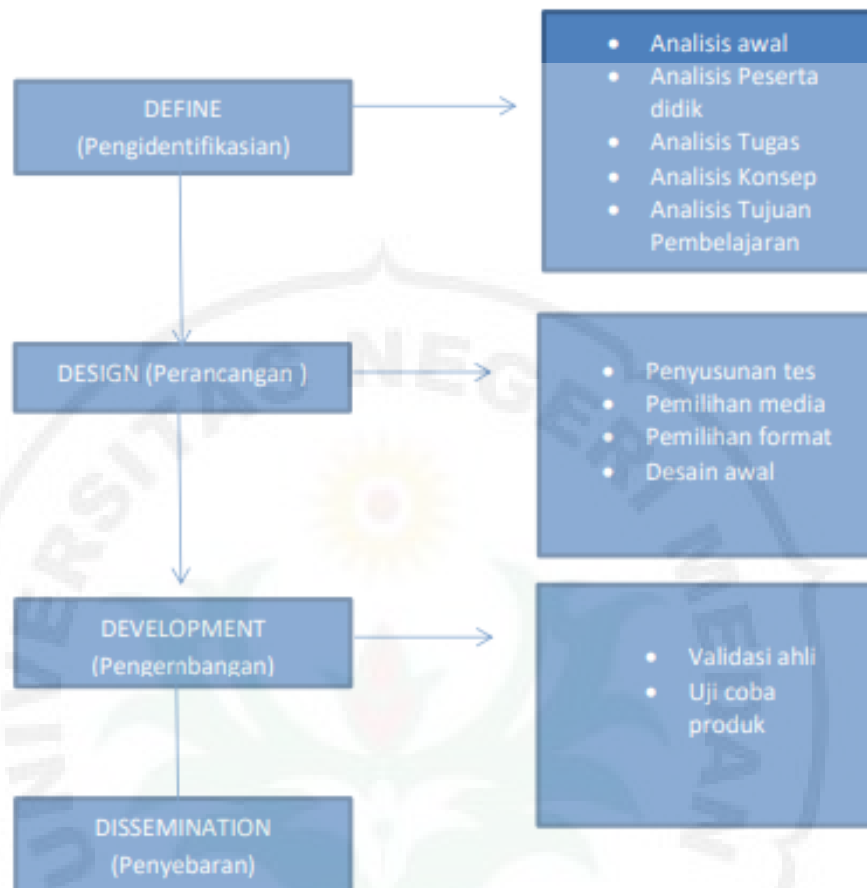
METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D), yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitasnya (Sugiyono, 2015: 407). Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2009: 164), R&D adalah serangkaian langkah untuk mengembangkan atau memperbaiki produk dengan pertanggungjawaban yang jelas. Dalam pendidikan, tujuan R&D adalah mengembangkan dan mengevaluasi validitas produk, seperti model pembelajaran, media pembelajaran, alat peraga, buku ajar, dan perangkat lainnya. Setiap produk yang dikembangkan memerlukan prosedur yang berbeda sesuai dengan tujuan dan karakteristiknya (Mulyatiningsih, 2011: 145). Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk yang dapat mendukung pembelajaran dan meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu model penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) yang dikutip dalam Mulyatiningsih (2011: 179) yaitu model 4D (*Define, Design, Development, and Dissemination*).

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (research and development). Produk yang dikembangkan adalah media video animasi sebagai sarana layanan informasi untuk meningkatkan motivasi belajar. Langkah-langkah pengembangan dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 3. 1 Skema Prosedur Penelitian Pengembangan Media

Prosedur pada penelitian ini adalah :

1. Tahap *Defina* (Pendefinisian)

Tahap *define* bertujuan untuk menetapkan persyaratan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Proses ini melibatkan analisis kurikulum, wawancara dengan guru dan siswa, serta perumusan tujuan. Selain itu, juga dilakukan penyusunan spesifikasi media dan perangkat lunak yang diperlukan. Semua langkah ini dilakukan secara sistematis untuk memastikan produk yang dikembangkan dapat memenuhi harapan pengguna dan efektif dalam penggunaannya.

a. Analisis awal

Pada tahap pertama, dilakukan evaluasi terhadap layanan bimbingan dan konseling yang sudah diterapkan. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi efektivitas layanan tersebut dan mengidentifikasi kekuatan serta kelemahan yang ada. Dari hasil analisis ini, peneliti dapat menentukan langkah-langkah perbaikan dan solusi yang tepat guna mengembangkan layanan bimbingan dan konseling lebih lanjut.

b. Analisis Peserta Didik

Di awal perencanaan, analisis terhadap peserta didik dilakukan untuk memahami karakteristik mereka secara mendalam. Hal ini mencakup pemahaman tentang kemampuan akademik, usia, motivasi belajar, serta pengalaman mereka dalam pembelajaran. Dengan informasi ini, peneliti dapat menyesuaikan materi pembelajaran agar lebih relevan dan sesuai dengan kebutuhan serta tingkat pemahaman peserta didik.

c. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi kompetensi yang harus dikuasai peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Pada tahap ini, dilakukan evaluasi terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang relevan dengan materi yang akan disampaikan melalui media video animasi, sehingga tugas yang diberikan dapat mendukung pencapaian kompetensi tersebut.

d. Analisis Konsep (*concept Analysis*)

Analisis konsep dilakukan untuk menentukan materi yang akan disampaikan dalam media video animasi. Peta konsep disusun untuk mengorganisasi materi

secara sistematis dan terstruktur. Dengan cara ini, peserta didik dapat lebih mudah memahami hubungan antar konsep yang ada, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan terarah.

e. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran bertujuan untuk merumuskan tujuan yang jelas dan dapat diukur berdasarkan materi dan kurikulum yang ada. Penetapan indikator pencapaian pembelajaran ini akan memandu dalam menentukan materi yang akan disajikan melalui media video animasi serta menyusun soal-soal evaluasi yang dapat mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran tersebut tercapai.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap desain, peneliti menyusun draft atau konsep awal materi layanan informasi yang akan dikembangkan. Tahap ini bertujuan untuk mengorganisir informasi yang sudah disesuaikan berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya, rancangan produk tersebut perlu diverifikasi oleh dosen atau guru yang memiliki keahlian dalam bidang terkait. Jika diperlukan, revisi akan dilakukan berdasarkan masukan dari validator. Beberapa kegiatan yang termasuk dalam tahap desain ini antara lain:

a. Penyusunan Tes (criterion test-construction)

Pada tahap ini, tes instrumen disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, yang berfungsi untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam berbagai aspek, seperti produk, proses, dan psikomotor. Tes ini dirancang untuk mengukur pencapaian peserta didik selama dan setelah proses pembelajaran.

b. Pemilihan Media (*Media Selection*)

Pemilihan media dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik materi yang akan diajarkan serta kebutuhan peserta didik. Proses ini memastikan bahwa media yang dipilih dapat mendukung pencapaian kompetensi inti dan kompetensi dasar, sesuai dengan hasil analisis terhadap peserta didik, konsep yang diajarkan, dan tugas yang perlu diselesaikan.

c. Pemilihan Format (*Format Selection*)

Pemilihan format dilakukan pada tahap awal untuk memastikan bahwa format penyajian materi sesuai dengan jenis media yang digunakan. Format ini juga disesuaikan dengan kebutuhan materi pembelajaran, yang mencakup pemilihan pendekatan yang tepat, sumber belajar yang relevan, serta desain layout, gambar, dan teks dalam pembuatan video animasi.

d. Desain Awal

Pada tahap desain awal, peneliti membuat konsep media video animasi yang kemudian diperiksa dan diberikan masukan oleh dosen pembimbing. Masukan yang diperoleh digunakan untuk memperbaiki media video animasi sebelum diproduksi lebih lanjut. Revisi dilakukan berdasarkan saran tersebut, dan hasilnya adalah Draft I dari media animasi yang siap untuk divalidasi lebih lanjut.

3. Tahap Pengembangan (*development*)

Tahap pengembangan terdiri dari dua kegiatan utama, yaitu expert appraisal dan developmental testing. Pada expert appraisal, ahli memberikan penilaian terhadap desain produk dan memberikan masukan untuk perbaikan. Setelah itu, developmental testing dilakukan dengan menguji produk pada

kelompok sasaran untuk memperoleh feedback dan respons pengguna. Hasil dari uji coba ini digunakan untuk menyempurnakan produk hingga efektif dan siap untuk diterapkan. Dengan demikian, tahap pengembangan bertujuan untuk mewujudkan desain menjadi produk yang dapat digunakan dengan hasil yang optimal.

4. Tahap *Dissemination* (Penyebarluasan)

Tahap disseminate menurut Thiagarajan meliputi tiga langkah utama: pertama, validation testing, yang menguji produk yang telah diperbaiki dengan pengguna asli untuk mengevaluasi sejauh mana tujuan tercapai dan efektivitasnya; kedua, packaging, yaitu pengemasan produk agar lebih mudah diakses; dan ketiga, diffusion and adoption, yang bertujuan untuk memperkenalkan dan memastikan produk dapat dimanfaatkan oleh lebih banyak orang. Setiap langkah ini penting untuk memastikan produk diterima dengan baik dan bermanfaat bagi pengguna.

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

3.3.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini bertempat di SMA Negeri 10 Medan yang beralamat di Jl.Tilak No. 108, Kelurahan Sei Rengas I, Kecamatan Medan Kota, Kota Medan,Provinsi Sumatera Utara20214.

3.3.2 Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan selama dua bulan pada semester genap terhitung dari bulan Agustus – Oktober 2024. Adapun prosuder penelitian yang akan dilaksanakan, yaitu :

Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan Penelitian	BULAN											
		Agustus				September				Oktober			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1.	Penyusunan Instrumen Penelitian												
2.	Melakukan uji coba instrumen dan validasi ahli												
3.	Menganalisis serta perbaikan instrumen penelitian												
4.	Pelaporan instrumen media dan amteri setelah diperbaiki												
5.	Menuliskan hasil uji validasi ahli												
6.	Pelaksanaan layanan informasi menggunakan media video animasi												
7.	Menganalisis data posttest												

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi ialah jumlah keseluruhan dari unit analisis yang sudah ditentukan berupa kriteria tertentu (Yusuf, 2013, h. 146). Populasi pada penelitian ini ialah seluruh peserta didik kelas XI SMA Negeri 10 Medan yang berjumlah 230 siswa dari total 7 kelas dengan kurikulum merdeka yang terdiri dari 4 kelas peminatan MIPA dan 3 kelas peminatan IPS pada tahun ajaran 2023/2024. Untuk lebih mudah dipahami dapat dilihat pada sajian tabel di bawah ini:

Tabel 3. 2 Populasi Penelitian

Kelas	Populasi
XI – 1	36
XI – 2	32
XI – 3	33
XI – 4	32
XI – 5	33

XI – 6	32
XI – 7	32
Total = 230	

Sumber: Data Guru BK SMAN 10 Medan

3.5 Desain Uji Coba

Pada tahap desain, dilakukan serangkaian uji coba untuk memastikan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Pertama, validasi oleh ahli dilakukan dengan melibatkan ahli media dan ahli materi untuk menilai kesesuaian desain dan konten. Setelah itu, uji coba terbatas dilaksanakan untuk mengidentifikasi kekurangan yang perlu diperbaiki sebelum dilakukan uji coba lebih luas. Terakhir, uji kelayakan dalam skala besar dilakukan dengan melibatkan siswa sebagai pengguna sasaran untuk mengevaluasi sejauh mana media pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan pemahaman mereka. Uji coba ini penting untuk memastikan kelayakan produk sebelum dapat diterapkan secara luas.

3.5.1 Subjek Uji Coba

Subjek dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

a. Responden Ahli Media

Ahli media seperti dosen Program Studi Pendidikan Bimbingan dan Konseling FIP UNIMED yang dapat menangani dalam hal media layanan informasi bagi pembelajaran motivasi belajar. Pengujian yang dilakukan oleh ahli media yaitu untuk mengetahui kelayakan media tersebut untuk diuji coba ke pengguna (siswa kelas XI- 6).

b. Responden Ahli Materi

Ahli materi seperti dosen Program Studi Pendidikan Bimbingan dan

Konseling FIP UNIMED dan yang berperan untuk menentukan apakah materi dalam media pembelajaran tersebut sudah sesuai dengan program bimbingan konseling dan rencana pelaksanaan layanan BK.

c. Responden Pengguna

Subjek pengguna adalah siswa sebanyak 35 siswa perwakilan siswa SMA Negeri 10 Medan yaitu kelas (XI-3) dengan ketentuan siswa berada pada Tingkat 2 atau kelas XI, siswa direkomendasikan oleh guru BK serta beberapa guru mata Pelajaran yang mengamati kelas tersebut terkait dengan motivasi belajar.

3.5.2 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian pengembangan materi layanan informasi motivasi ini, teknik pengambilan data yang digunakan adalah wawancara dan kuesioner. Wawancara bertujuan untuk menggali informasi mengenai kebutuhan yang ada, sedangkan kuesioner digunakan untuk mendapatkan respons dari ahli dan siswa terkait produk yang dikembangkan.

a. Teknik Pengumpulan Data

1) Wawancara

Wawancara, sebagai teknik pengumpulan data yang dilakukan secara lisan, melibatkan tatap muka langsung antara peneliti dan responden (Mulyatiningsih, 2011:32). Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan secara tidak terstruktur, memberi peneliti kebebasan untuk mengajukan pertanyaan yang lebih fleksibel tanpa mengikuti pedoman yang ketat. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memperoleh informasi dari guru bimbingan dan konseling, mengidentifikasi masalah yang perlu diteliti, serta membantu

peneliti dalam menentukan model media pembelajaran yang akan dikembangkan.

2) Angket/ Kuesioner

Angket adalah instrumen pengumpulan data yang berisi pertanyaan untuk dijawab responden, efektif digunakan dalam penelitian dengan sampel besar karena dapat mengumpulkan data secara cepat. Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk mengevaluasi kelayakan materi layanan informasi, meliputi aspek artistik, desain antarmuka, dan cakupan pembelajaran, dengan melibatkan ahli media, ahli materi, serta siswa SMA Negeri 10 Medan.

b. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur fenomena yang diamati, baik yang bersifat alamiah maupun sosial, seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2014: 102) dan Munir (2014). Fungsinya adalah untuk menganalisis dan menginterpretasikan hasil uji coba produk. Dalam penelitian ini, angket atau kuesioner digunakan sebagai instrumen yang disusun berdasarkan teori yang relevan, yang kemudian dituangkan dalam kisi-kisi instrumen. Angket ini diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan responden untuk menilai kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan.

1) Instrumen Untuk Ahli Media

Ahli media akan menilai kualitas media pembelajaran interaktif melalui angket yang digunakan untuk mengevaluasi kelayakan produk. Hasil penilaian ini akan menjadi acuan untuk perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran. Kisi-kisi instrumen untuk ahli media meliputi aspek seperti tujuan, visual, audio, penggunaan, manfaat, dan desain antarmuka, yang terinci

dalam Tabel 3.3.

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Media

Variabel Penelitian	Aspek	Indikator	Butir Instrumen	Nomor Instrumen
Media Video Animasi	Tujuan	Tujuan, cakupan dan strategi pembelajaran, kedalaman materi, dll	5	1,2,3,4,5
	Visual	Gambar, teks, warna, font, layout, animasi, dll	8	6,7,8,9,10,11,12,13
	Audio	Musik, dubbing, bahasa daan durasi waktu.	5	14,15,16,17,18
	Penggunaan	Penggunaan dimana, kapan saja, keefektifan	5	19,20,21,22,23
	Manfaat	Kemudahan, motivasi, belajar, pengalaman	5	24,25,26,27,28
	Desain interface	Tata letak, ukuran tulisan, ketepatan dalam pemberian layanan	7	29,30,31,32,33,34,3

2) Instrumen Untuk Ahli Materi

Instrumen yang digunakan untuk menilai kelayakan oleh ahli materi berupa angket yang berfokus pada materi dalam media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar. Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi mencakup aspek-aspek seperti (1) Tujuan Pembelajaran, (2) Penyajian Materi, dan (3) Kualitas Memotivasi. Rincian lebih lanjut dapat dilihat pada Tabel 3.3.

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Butir Instrumen	Nomor Instrumen
1	Tujuan pembelajaran	Kesesuaian dengan tujuan pelaksanaan sesuai	5	1,2,3,4,5
2	Penyajian materi/ penyampaian materi	Penggunaan bahasa yang tepat	9	6,7,8,9,10,11,12,13,14
3	Kualitas	Manfaat dari penyajian materi	4	15,16,17,18

3.5.3 Teknik Analisis Data

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner yang diisi oleh seorang ahli materi, seorang ahli media, serta siswa SMA Negeri 10 Medan dalam uji kelayakan untuk mengukur motivasi belajar menggunakan video animasi. Instrumen yang digunakan dalam pengukuran adalah skala Likert, yang menurut Sudaryono (2013: 49) berfungsi untuk mengukur sikap, opini, dan persepsi individu atau kelompok terhadap suatu fenomena sosial.

Tabel 3. 5 Aturan skor butir instrumen ahli media, ahli pengguna

Penilaian	Keterangan	Skor
S	Setuju	4
CS	Cukup setuju	3
KS	Kurang setuju	2
TS	Tidak setuju	1

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi kualitas atau kelayakan media pembelajaran melalui penilaian yang dinyatakan dalam

persentase. Kelayakan produk dianalisis dengan mengacu pada bobot tiap tanggapan dan menghitung rata-rata skornya menggunakan rumus berikut:

$$X = \sum X / n$$

(Arikunto:220)

Keterangan:

X = Skor rata-rata

$\sum X$ = Skor total masing-masing

n = Jumlah penilai

Setiap aspek produk yang dikembangkan dievaluasi menggunakan Skala Likert, dan produk dianggap layak jika rata-rata penilaiannya memenuhi kriteria baik, berdasarkan perhitungan yang dijelaskan oleh Sudjana (2001: 51) sebagai berikut:

$$P = f / N \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

f = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

Data yang dihitung menggunakan rumus persentase disajikan dalam bentuk nilai persentase. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala lima opsi jawaban, di mana nilai berkisar antara satu hingga empat. Nilai maksimum diperoleh jika setiap butir mendapatkan skor empat, sementara nilai minimum tercapai jika setiap butir hanya mendapatkan skor satu. Dalam bentuk persentase, nilai maksimum ideal adalah 100%, dan nilai minimum ideal adalah 20%. Penilaian kemudian dikategorikan dalam lima tingkatan: sangat layak (>80%-100%), layak (>60%-80%), kurang layak (>40%-60%), tidak layak (>20%-40%),

dan sangat tidak layak (0%-20%), dengan setiap kategori memiliki rentang 20%.

Klasifikasi kelayakan ini dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

Tabel 3. 6 Kategorisasi Hasil Pengolahan Data

Penilaian	Keterangan	Skor
5	Sangat layak	>80%-100%
4	Layak	>60%-80%
3	Kurang layak	>40%-60%
2	Tidak layak	>20%-40%
1	Sangat tidak layak	>0%-20%

Tabel kategori kelayakan media digunakan untuk merangkum hasil validasi sesuai dengan kategori yang telah ditetapkan. Berdasarkan indikator penilaian, tingkat kelayakan media pembelajaran video animasi dapat disimpulkan. Pedoman ini membantu menentukan apakah media tersebut layak digunakan, dengan kriteria bahwa hasil penilaian responden harus setidaknya masuk dalam kategori layak.

3.5.4 Analisis Peningkatan Motivasi

Penilaian motivasi siswa dilakukan dengan menggunakan instrumen skala yang mencakup data kualitatif dan kuantitatif. Instrumen ini berisi pernyataan positif dan negatif yang digunakan untuk mengukur

Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Instrumen Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sebelum Di Validasi

No	Aspek	Indikator	Positif (+)	Negatif (-)	Jlh
1	Perhatian (<i>attention</i>)	1. Isi pembelajaran	1	25	2
		2. Materi yang tidak terduga	5	14	2
		3. Metode penyajian informasi yang menarik	30	20	2
		4. Membangkitkan rasa penasaran	12	21	2
2	Relevansi (<i>relevance</i>)	5. Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diajarkan	19	29	2

		6. Mengandung materi yang menarik bagi peserta didik	10	4	2
		7. Mengandung materi yang berguna bagi peserta didik	3	22	2
3	Percaya diri (<i>convidence</i>)	Mendorong perasaan akan berhasil dalam tes	17	26	2
4	Kepuasan (<i>satisfaction</i>)	1. Kegembiraan setelah mempelajari materi	27	9	2
		2. Kepuasan terhadap pencapaian yang diperoleh	13	6	2
		3. Kepuasan terhadap desain pembelajaran	18	16	2
		4. Kesadaran akan pentingnya keberhasilan dalam pembelajaran	15	2	2
Jumlah item			15	15	30

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Lokasi Penelitian

4.1.1 Gambaran Umum Sekolah

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 10 Medan, yang terletak di Jl. Tilak No. 108, Sei Rengas I, Kecamatan Medan Kota, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Sekolah ini dapat dijangkau dengan mudah melalui jalan utama Thamrin dan dekat dengan akses transportasi umum, seperti angkutan kota, sehingga memudahkan perjalanan menggunakan kendaraan motor, becak, atau berjalan kaki. Di sepanjang jalan menuju sekolah, terdapat perumahan warga dan fasilitas umum lainnya, seperti rumah sakit dan pusat perbelanjaan. SMA Negeri 10 Medan dipimpin oleh Kepala Sekolah Ibu Sri Murni, S.Pd., yang dibantu oleh Wakil Kepala Sekolah, wali kelas, guru bidang studi, guru BK, serta staf administrasi.

4.1.2 Profil Sekolah

SMA Negeri 10 Medan adalah salah satu sekolah menengah atas yang terletak di kota Medan, Sumatera Utara. Sekolah ini memiliki reputasi sebagai lembaga pendidikan yang berkomitmen untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas, baik dalam bidang akademik maupun non-akademik. SMA Negeri 10 Medan didirikan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat Medan akan sekolah menengah yang berkualitas. Seiring berjalannya waktu, sekolah ini telah berkembang menjadi salah satu SMA unggulan di Medan, dengan berbagai prestasi akademik dan non-akademik yang membanggakan.

Fasilitas sekolah ada 1 mushola, lapangan basket, lapangan voli, Lab.komputer, Lab IPA, UKS, dan terdapat 1 kantin dan 1 koperasi. SMA Negeri 10 Medan dilengkapi fasilitas 19 ruang kelas, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang guru, 1 ruang bimbingan dan konseling, 1 ruang UKS, 1 ruang tata usaha, 1 lapangan upacara, 3 kantin, 1 laboratorium, 1 Lab. Komputer, 2 Ruang Sholat (laki-laki dan perempuan), 2 tempat wudhu (laki-laki dan perempuan), 1 perpustakaan, 8 kamar mandi, 1 pos satpam, 1 gudang dan tempat parkir kendaraan.

IDENTITAS SEKOLAH

1. Nama Sekolah : SMA NEGERI 10 MEDAN
2. Status : Negeri
3. NPSN : 10210874
4. Alamat Sekolah : Jl. Tilak No.108
5. Kelurahan : Sei Rengas I
6. Kecamatan : Medan Kota
7. Kota : Medan
8. Provinsi : Sumatera Utara
9. Web : -
10. Email : -
11. Kurikulum Sekolah : Kurikulum Merdeka
12. Akreditasi : A

DATA SISWA

1. Jumlah Siswa Kelas X : 216
2. Jumlah Siswa Kelas XI : 230
3. Jumlah Siswa Kelas XII : 206

Siswa kurang mampu di SMAN 10 Medan selalu mendapat perhatian khusus dengan biasa sekolah dibantu/ disubsidi melalui program:

- a. PIP (Program Indonesia Pintar)
- b. Pembebasan subsidi SPP
- c. Bantuan Siswa Miskin (BSM)

4.1.3 Visi & Misi SMA Negeri 10 Medan

a. Visi sekolah

Terbentuknya lulusan yang mandiri, peduli lingkungan dan menerapkan nilai keimanan serta SDM yang handal yang mampu mengikuti perkembangan teknologi.

b. Misi sekolah

1. Menyelenggarakan pembelajaran yang berkualitas agar peserta didik unggul dalam bidang akademik dan mandiri berbasis lingkungan.
2. Mengembangkan sekolah berbudaya lingkungan sehingga tercipta lingkungan ASRI BESTARI.
3. Meningkatkan kualitas sumber daya pendidik dan tenaga kependidikan agar lebih handal serta peduli lingkungan.
4. Menerapkan sistem manajemen mutu profesional untuk menghasilkan citra positif lembaga.
5. Menanamkan keimanan dan ketaqwaan melalui pengamalan ajaran agama. Mengoptimalkan pengembangan budi pekerti luhur dan akhlak mulia melalui relasisosial yang toleran dalam kerangka keragaman sebagaisebuah budaya.
6. Mengembangkan pembelajaran dan penilaian yang berpihak pada peserta didikserta berdimensi perbaikan menuju sekolah bermutu, ramah anak, dan ramah lingkungan.
7. Mengoptimalkan pengembangan sumber daya manusia, kerjasama dengan berbagai elemen pendidikan dan sosial dalam membangun budaya mutu

sebagaimana dasar utama menuju sekolah yang memiliki semangat selaras dengan profil pelajar Pancasila

4.1.4 Sarana dan prasarana SMA Negeri 10 Medan

Fasilitas sekolah ada 1 mushola, lapangan basket, lapangan voli, Lab.komputer, Lab IPA, UKS, dan terdapat 1 kantin dan 1 koperasi. SMA Negeri 10 Medan dilengkapi fasilitas 19 ruang kelas, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang guru, 1 ruang bimbingan dan konseling, 1 ruang UKS, 1 ruang tata usaha, 1 lapangan upacara, 3 kantin, 1 laboratorium, 1 Lab. Komputer, 2 Ruang Sholat (laki-laki dan perempuan), 2 tempat wudhu (laki-laki dan perempuan), 1 perpustakaan, 8 kamar mandi, 1 pos satpam, 1 gudang dan tempat parkir kendaraan.

4.1.5 Struktur Organisasi SMA Negeri 10 Medan



Gambar 4. 1 Struktur SMAN 10 Medan

Diatas merupakan struktur organisasi sekolah SMA Negeri 10 Medan yang dipimpin oleh Ibu Sri Murni, S.Pd sejak tahun 2022 hingga saat ini. Wakil kepala sekolah bidang kurikulum dijabat oleh Lauder Simanullang S.Pd, wakil kepala sekolah bidang sarana dan prasarana dijabat oleh Ibu Dra. Masnarita Girsang dan wakil kepala sekolah bidang kesiswaan dijabat oleh bapak Drs. Moh. Elfuadi.

4.2 Hasil Validasi Ahli

4.2.1 Hasil Validasi Media

Validasi Media dilakukan oleh Bapak Ishaq Matondang, M.Si Dosen Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan UNIMED. Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi desain, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan. Berdasarkan penilaian ahli, media ini dinilai efektif untuk mendukung proses pembelajaran, dengan melihat durasi yang digunakan, bahasa yang digunakan pada media, mampu menciptakan emosi positif untuk memperoleh motivasi belajar, tujuan yang sesuai dengan media yang digunakan dan beberapa rekomendasi perbaikan yang meliputi peningkatan pada aspek visual. Secara keseluruhan, media tersebut dinilai siap untuk diimplementasikan dengan perbaikan minor sesuai masukan ahli. Hasil validasi ahli media dapat dilihat pada bagian lampiran.

4.2.2 Hasil Validasi Materi

Hasil Validasi Ahli Materi oleh Ibu Nindya Ayu Pristanti, S.Pd., M.Pd Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Jurusan Bimbingan dan Konseling menunjukkan bahwa dari segi isi, materi pembelajaran telah memenuhi standar keilmuan yang berlaku, sesuai dengan kurikulum yang diterapkan. Ahli memberikan respon positif rata-rata setiap materi yang disajikan termasuk pada aspek keakuratan konsep, menunjukkan bahwa materi telah mencakup informasi yang benar dan mutakhir. Pada aspek relevansi, ahli memberikan masukan berupa saran rujukan informasi. Materi juga dinilai sudah berkaitan dengan tujuan pembelajaran peserta didik dan dapat disampaikan dengan media video.

Ada beberapa catatan yang diberikan ahli, pada bagian penjelasan konsep, ahli menyarankan untuk memperkuat motivasi pada segala aspek bukan hanya pada satu aspek saja.. Selain itu terdapat pembeda antara informasi yang diberikan pada peneliti dibandingkan dengan informasi yang diberikan konten kreator lainnya. Secara keseluruhan, ahli materi menyatakan bahwa materi ini sudah sangat baik dan dapat digunakan setelah dilakukan sedikit penyempurnaan pada beberapa bagian yang disarankan.

4.3 Deskripsi Hasil Pengembangan

Model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) adalah salah satu model pengembangan yang sering digunakan dalam penelitian pendidikan untuk merancang dan mengembangkan produk-produk pembelajaran, termasuk materi informasi dan media pembelajaran. Berikut adalah penjelasan rinci mengenai deskripsi hasil pengembangan materi layanan informasi motivasi belajar berbantuan media video Motivasi untuk memotivasi siswa menggunakan model 4D:

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap define bertujuan untuk merumuskan persyaratan pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Kegiatan pada tahap ini meliputi analisis kebutuhan pengembangan dan penentuan spesifikasi produk yang relevan dengan pengguna. Beberapa aktivitas yang dilakukan dalam tahap define antara lain analisis kurikulum, wawancara, perumusan tujuan, identifikasi kebutuhan media, pemilihan model pengembangan media, dan spesifikasi perangkat lunak. Tahap define ini dapat dibagi lagi menjadi beberapa sub-tahapan, yaitu:

a. Analisis Awal

Tahap awal dalam proses meningkatkan motivasi belajar siswa dimulai dengan analisis terhadap layanan bimbingan dan konseling yang sudah berjalan. Pada tahap ini, analisis dilakukan dengan meneliti dan meninjau segala aspek yang ada pada program bimbingan dan konseling, termasuk efektivitasnya, pendekatan yang diterapkan, dan respons siswa terhadap layanan tersebut.

Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi fakta-fakta mengenai kondisi motivasi belajar siswa saat ini. Misalnya, faktor-faktor yang mempengaruhi rendah atau tingginya motivasi belajar siswa, hambatan yang mereka hadapi, serta sumber-sumber dukungan yang sudah ada atau perlu ditingkatkan. Berdasarkan hasil analisis ini, diperoleh gambaran menyeluruh tentang kondisi saat ini, termasuk kekuatan dan kelemahan layanan bimbingan yang sudah ada.

Salah satu contoh kasus faktual mengenai rendahnya motivasi belajar adalah seorang siswa kelas XI yang secara konsisten menunjukkan minat rendah terhadap pelajaran tertentu, seperti matematika. Setiap kali pelajaran berlangsung, siswa ini cenderung tidak memperhatikan, sering melamun, dan tidak berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas. Nilai-nilai yang diperoleh dari tes atau ujian juga menunjukkan penurunan yang konsisten, dan ketika ditanya oleh guru atau konselor mengenai kesulitan yang dialaminya, siswa tersebut mengeluhkan bahwa pelajaran ini tidak menarik dan sulit untuk dipahami.

b. Analisis Peserta Didik

Wawancara yang diperoleh dari guru Bimbingan dan Konseling (BK) tentang motivasi belajar siswa biasanya memberikan wawasan tentang bagaimana

siswa memandang proses belajar, tantangan yang mereka hadapi, dan faktor-faktor yang mempengaruhi minat mereka terhadap pembelajaran. Guru BK sering mengamati siswa yang mengalami masalah motivasi belajar, baik dari perilaku mereka di kelas maupun dari laporan nilai dan catatan kehadiran.

Dari wawancara, guru BK mungkin menyampaikan bahwa beberapa siswa menunjukkan motivasi rendah karena kurangnya pemahaman terhadap tujuan belajar mereka sendiri. Ada siswa yang merasa bahwa materi yang dipelajari di sekolah tidak relevan dengan kehidupan mereka atau masa depan yang mereka bayangkan. Guru BK juga sering mendapati bahwa beberapa siswa memiliki hambatan internal, seperti kurangnya rasa percaya diri atau perasaan cemas, terutama jika mereka pernah mengalami kegagalan dalam pelajaran tertentu.

Guru BK juga bisa memberikan gambaran mengenai pengaruh lingkungan sekitar terhadap motivasi belajar siswa. Misalnya, mereka bisa mengamati bahwa siswa yang kurang mendapat dukungan dari orang tua atau lingkungan sosialnya cenderung menunjukkan motivasi belajar yang rendah. Selain itu, bagi beberapa siswa, kurangnya perhatian individu atau metode belajar yang tidak sesuai gaya belajar mereka menjadi hambatan tersendiri.

Wawancara ini biasanya diakhiri dengan beberapa rekomendasi dari guru BK mengenai intervensi atau strategi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Misalnya, guru BK dapat merekomendasikan pendekatan pembelajaran yang lebih personal, membangun komunikasi lebih baik antara guru dan siswa, atau membuat program khusus untuk mendorong siswa memahami manfaat dari apa yang mereka pelajari di sekolah.

c. Analisis Tugas

Hasil dari analisis tugas yang meliputi Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) untuk materi motivasi yang akan dikembangkan melalui video animasi memberikan panduan tentang tujuan dan capaian pembelajaran yang ingin dicapai. Kompetensi Inti berfungsi sebagai landasan nilai dan keterampilan yang perlu dimiliki siswa, sedangkan Kompetensi Dasar merinci kemampuan spesifik yang diharapkan dikuasai siswa setelah mempelajari materi tersebut.

Dalam analisis terhadap Kompetensi Inti (KI), fokusnya adalah pada kemampuan siswa untuk memahami dan menghayati nilai-nilai terkait motivasi belajar, seperti tanggung jawab, rasa ingin tahu, dan keterampilan berpikir kritis. Kompetensi Inti ini mencakup aspek-aspek penting dalam pembentukan karakter dan sikap positif siswa terhadap proses belajar. Misalnya, KI dapat mencakup pengembangan sikap mandiri dalam menghadapi tantangan belajar serta kemampuan siswa untuk bekerja keras mencapai target yang ditetapkan.

Kompetensi Dasar (KD) kemudian menterjemahkan KI ke dalam tujuan-tujuan pembelajaran yang lebih konkret. KD ini biasanya mencakup keterampilan seperti mengenali faktor-faktor yang memengaruhi motivasi, baik secara internal maupun eksternal, serta strategi untuk meningkatkan motivasi pribadi. Misalnya, KD mungkin menetapkan bahwa siswa mampu mengidentifikasi pengaruh positif dari motivasi terhadap hasil belajar atau memahami cara-cara untuk mengatasi hambatan motivasi.

Hasil dari analisis KI dan KD ini kemudian diterjemahkan ke dalam konten video animasi. Dengan menggunakan video animasi, materi dapat

disajikan dengan cara yang lebih menarik dan relevan bagi siswa, sehingga mempermudah mereka memahami konsep motivasi. Video animasi memungkinkan visualisasi faktor-faktor motivasi serta contoh-contoh konkret bagaimana siswa dapat mempraktikkan strategi yang telah dipelajari untuk meningkatkan motivasi belajar. Konten video juga dapat menggabungkan skenario kehidupan nyata yang mudah dipahami dan diterapkan siswa, menjadikan pembelajaran tentang motivasi lebih praktis dan aplikatif.

d. Analisis Konsep

Setelah analisis awal selesai, wawancara telah dilaksanakan serta perumusan tujuan maka tahapan selanjutnya adalah merumuskan spesifikasi kebutuhan media yang akan dikembangkan yaitu perumusan kebutuhan apa saja yang akan dikembangkan untuk pengembangan materi layanan informasi mengenai motivasi belajar berbantuan media sosial sebagai Motivasi bagi siswa sekolah menengah atas. Kebutuhan yang diperoleh peneliti saat melakukan asesmen mengenai motivasi belajar yaitu :Kebutuhan motivasi belajar siswa kelas XI mencakup beberapa hal penting yang mendukung semangat dan kemampuan mereka dalam belajar. Pada tahap ini, siswa sering mencari pemahaman yang jelas tentang manfaat dari apa yang mereka pelajari, khususnya yang berkaitan dengan kehidupan nyata atau rencana masa depan mereka. Mereka cenderung lebih termotivasi jika mereka tahu bagaimana materi pelajaran yang mereka ikuti relevan dengan jurusan yang mungkin mereka pilih di perguruan tinggi atau karier yang ingin mereka kejar.

Siswa kelas XI juga membutuhkan pengakuan dan apresiasi atas usaha dan pencapaian mereka. Dorongan dan penghargaan dari guru, orang tua, dan teman-

teman mereka dapat meningkatkan rasa percaya diri dan memacu mereka untuk tetap semangat belajar. Selain itu, mereka sering kali ingin memiliki kebebasan untuk mengatur cara mereka belajar. Kemandirian dalam proses belajar ini penting, karena membuat mereka merasa lebih bertanggung jawab atas apa yang sedang dipelajari.

Tugas atau tantangan belajar yang sesuai juga mempengaruhi motivasi mereka. Ketika materi terlalu mudah, siswa bisa merasa bosan, sementara materi yang terlalu sulit bisa membuat mereka putus asa. Oleh karena itu, tantangan yang seimbang dapat membuat mereka lebih tertarik dan merasa terstimulasi untuk berusaha.

Dukungan emosional dari lingkungan sekitar juga sangat penting, terutama dari guru, konselor, dan teman-teman mereka. Dengan dukungan ini, siswa merasa lebih mampu menghadapi kesulitan yang ada dan lebih percaya diri dalam mencapai tujuan belajar mereka. Selain itu, siswa juga perlu memahami tujuan belajar dengan jelas, baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang, agar mereka bisa melihat pentingnya usaha yang mereka lakukan saat ini bagi masa depan.

Karena beban akademis mereka semakin berat, siswa kelas XI membutuhkan bimbingan dalam mengelola waktu dan mengatasi stres. Bantuan dalam merencanakan waktu belajar dan menjaga keseimbangan antara tugas akademik dan aktivitas lain sangat membantu mereka tetap fokus dan tidak mudah lelah dalam proses belajar. Dengan memenuhi kebutuhan-kebutuhan ini, lingkungan sekitar bisa membantu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI dan mendukung pencapaian akademis mereka.

e. Analisis Tujuan Pembelajaran

Tujuan penggunaan media animasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI adalah untuk membuat materi pelajaran lebih menarik, mudah dipahami, dan relevan bagi mereka. Animasi memberikan visualisasi yang dinamis dan interaktif, sehingga membantu siswa mengaitkan konsep-konsep abstrak dengan situasi nyata yang mereka temui sehari-hari. Dengan menyajikan informasi dalam bentuk yang lebih hidup dan menyenangkan, animasi mampu menarik perhatian siswa, mengurangi kebosanan, dan meningkatkan rasa ingin tahu mereka.

Selain itu, media animasi mendukung berbagai gaya belajar siswa, baik visual maupun auditori, sehingga memberikan akses yang lebih mudah untuk memahami materi. Siswa kelas XI juga cenderung lebih mudah memahami informasi kompleks ketika disajikan secara visual melalui animasi, yang memungkinkan mereka untuk melihat contoh dan alur logis dalam materi. Animasi juga dapat memecah materi besar menjadi potongan-potongan kecil yang lebih mudah dicerna, sehingga membantu siswa memahami informasi langkah demi langkah tanpa merasa terbebani.

Dengan menggunakan media animasi, siswa juga dapat merasa lebih terlibat dalam pembelajaran, karena animasi memungkinkan mereka melihat aplikasi praktis dari teori yang dipelajari. Hal ini membangun koneksi positif dengan materi, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi intrinsik mereka untuk belajar. Melalui animasi, siswa memiliki kesempatan untuk belajar dalam suasana yang lebih santai namun efektif, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih optimal.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap design, peneliti menyusun produk awal atau materi layanan informasi yang akan dikembangkan, berdasarkan hasil analisis yang telah disesuaikan. Sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya, rancangan produk perlu divalidasi oleh dosen atau guru yang memiliki keahlian di bidang yang sama. Rancangan produk tersebut mungkin memerlukan perbaikan berdasarkan masukan dari validator. Kegiatan yang termasuk dalam tahap design adalah sebagai berikut:

a. Penyusunan Tes (*criterion test-construction*)

Penyusunan tes instrumen berdasarkan penyusunan tujuan pembelajaran yang menjadi tolak ukur kemampuan peserta didik. berupa produk, proses, psikomotor selama dan setelah kegiatan pembelajaran. Instrumen yang digunakan peneliti untuk pengguna media / siswa berdasarkan aspek yang ada pada kisi-kisi instrumen berikut ini :

Tabel 4. 1 Kisi-Kisi Instrumen Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sesudah Validasi

NO	ASPEK	INDIKATOR	POSITIF (+)	NEGATIF (-)	JLH
1	Perhatian (<i>attention</i>)	1. Isi pembelajaran 2. Materi yang tidak terduga 3. Metode penyajian informasi yang menarik 4. Membangkitkan rasa penasaran	1 5 30 12	25 14 20 21	2 2 2 2
2	Relevansi (<i>relevance</i>)	1. Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diajarkan 2. Mengandung materi yang menarik bagi	19 10	29 4	2 2

		peserta didik 3. Mengandung materi yang berguna bagi peserta didik	3	22	2
3	Percaya diri (<i>convidence</i>)	Mendorong perasan akan berhasil dalam tes	17	26	2
4	Kepuasan (<i>satisfaction</i>)	1. Kegembiraan setelah mempelajari materi 2. Kepuasan terhadap pencapaian yang diperoleh 3. Kepuasan terhadap desain pembelajaran 4. Kesadaran akan pentingnya keberhasilan dalam pembelajaran	27 13 18 15	9 6 16 2	2 2 2 2
Jumlah item			15	15	30

b. Pemilihan Media

Pemilihan media bertujuan untuk menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik. Proses pemilihan ini mempertimbangkan analisis terhadap peserta didik, konsep, tugas, serta karakteristik pengguna sasaran dan rencana distribusi, dengan memperhatikan atribut yang berbeda dari setiap media. Dalam penelitian ini, media yang digunakan adalah video animasi.

c. Pemilihan Format

Desain tampilan pengembangan video layanan informasi mengenai motivasi belajar ini memanfaatkan video animasi. Setelah isi materi tersusun, proses berlanjut dengan pengorganisasian dan perancangan elemen video animasi. Hal ini mencakup alur cerita, urutan topik, dan struktur visual sehingga

informasi disampaikan dengan runtut. Dalam tahap ini, bagian-bagian yang akan diilustrasikan dan dihidupkan dalam bentuk animasi mulai dirancang agar sesuai dengan kebutuhan siswa, memberikan gambaran visual yang menarik, dan menguatkan pesan pembelajaran.

Langkah selanjutnya adalah membuat desain spesifik untuk video animasi yang meliputi desain layout, gambar, dan tulisan. Desain layout mencakup pengaturan tata letak yang nyaman dilihat dan mudah diikuti oleh siswa, seperti posisi teks dan gambar yang tidak berlebihan namun cukup menarik perhatian. Pemilihan gambar dan elemen visual pun diperhatikan, menggunakan ilustrasi yang sederhana namun efektif dalam menyampaikan ide. Tulisan atau teks yang digunakan dalam video dirancang dengan ukuran, warna, dan jenis font yang mudah dibaca agar pesan tersampaikan dengan jelas dan efektif.

Proses ini pada akhirnya menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik secara visual. Dengan format yang tepat, animasi dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan membantu siswa kelas XI tetap termotivasi untuk memahami materi dengan lebih baik.

3. Tahap Pengembangan (*development*)

Tahap ketiga adalah pengembangan, di mana materi yang telah dirancang kemudian dikembangkan menjadi produk nyata.

- 1) **Pembuatan Konten Video:** Pada tahap ini, materi yang telah dirancang kemudian dikembangkan menjadi video Motivasi. Peneliti menggunakan alat produksi yang ada untuk merekam video, mengedit, dan menambahkan

elemen interaktif seperti musik latar dan efek visual yang sesuai dengan platform Motivasi dan desain menggunakan canva.

- 2) **Validasi Produk:** Setelah video dikembangkan, produk ini divalidasi oleh ahli materi yang merupakan dosen bimbingan dan konseling yaitu ibu Nindya Ayu Pristanti, S.Pd., M.Pd dan ahli media bapak Ishaq Matondang, M.Si. Validator ahli materi akan mengevaluasi keakuratan dan kelengkapan informasi, sementara validator ahli media akan menilai aspek teknis dan efektivitas penyajian melalui Motivasi. Hasil dari validasi media yaitu semua indikator sebagai syarat media yang baik di publikasi sudah sesuai dan sudah melengkapi persyaratan media informasi. Kemudian validasi materi yang divalidasi ahli sudah sesuai dari struktur bahasa dan lainnya sehingga dapat dipublikasikan setelah melalui perbaikan terlebih dahulu.
- 3) **Revisi Berdasarkan Validasi:** Berdasarkan hasil validasi, peneliti melakukan revisi terhadap video dan konten jika ditemukan kekurangan. Misalnya, ada perbaikan pada format penyampaian informasi, audio visual, atau penambahan konten agar lebih relevan dengan kebutuhan siswa.

4. Tahap *Dissemination* (Penyebarluasan)

Tahap terakhir dalam model 4D adalah **diseminasi**, yaitu penyebarluasan produk yang sudah dikembangkan.

- 1) **Distribusi Video Motivasi:** Setelah produk selesai dikembangkan dan melalui revisi, video Motivasi disebarluaskan melalui akun peneliti yang telah dibuat khusus untuk layanan informasi ini. Penyebaran dilakukan

secara masif untuk menjangkau target audiens yang lebih luas, baik di kalangan siswa SMA maupun guru bimbingan dan konseling.

- 2) **Evaluasi Penggunaan:** Diseminasi tidak hanya melibatkan penyebarluasan, tetapi juga evaluasi lanjutan mengenai sejauh mana video Motivasi yang sudah dipublikasikan digunakan oleh siswa, dan seberapa efektif konten tersebut dalam membantu mereka meningkatkan motivasi belajar mereka.
- 3) **Pengembangan Berkelanjutan:** Setelah produk disebarluaskan, peneliti dapat mempertimbangkan pengembangan lanjutan, misalnya menambah konten baru, menjawab pertanyaan yang muncul dari siswa di Motivasi, atau membuat seri lanjutan yang lebih spesifik tentang motivasi belajar.

4.4 Pembahasan Hasil Pengembangan video animasi layanan informasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa

Penelitian ini melibatkan populasi siswa kelas XI di SMA N 10 Medan, dengan subjek penelitian adalah siswa kelas XI-3 yang mengikuti kegiatan layanan informasi tentang motivasi belajar. Penelitian ini menggunakan metode ceramah dengan dua pendekatan, yaitu ceramah tanpa media dan ceramah menggunakan media video animasi.

Validitas instrumen diuji melalui uji Bivariate Pearson menggunakan software SPSS, dan hasil analisis dibandingkan dengan nilai r tabel ($n:37$) = 0,325. Karena semua instrumen memiliki nilai lebih dari 0,325, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut valid. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan aplikasi SPSS dengan teknik alpha, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
0,863	30

Respon siswa pada setiap aspek dianalisis dan dihitung menggunakan persentase dengan interval sebagai berikut :

Tabel 4. 3 Nilai Interval

Kategori	Interval
Sangat tinggi	85% - 100%
Tinggi	70% - 85%
Sedang	53% - 69%
Rendah	37% - 52%
Sangat rendah	$\leq 36\%$

Pembahasan hasil pengembangan video animasi sebagai layanan informasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menunjukkan sejumlah kelebihan dalam efektivitas penyampaian materi dan dampak terhadap minat belajar. Video animasi yang telah dikembangkan menawarkan pendekatan visual dan interaktif yang mampu menarik perhatian siswa, membuat informasi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Siswa cenderung lebih tertarik untuk menonton dan memperhatikan informasi yang disajikan melalui animasi karena elemen visual, warna, dan gerakan yang dinamis. Hal ini menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan membantu siswa fokus pada konten yang disampaikan.

Dari segi penyampaian materi, video animasi juga membantu memecah konsep yang rumit menjadi bagian-bagian yang lebih sederhana. Misalnya, konsep motivasi belajar yang mencakup faktor internal dan eksternal dapat diperjelas dengan animasi yang menggambarkan situasi-situasi konkret, seperti contoh siswa yang menghadapi tantangan belajar atau menemukan inspirasi dari lingkungan

sekitarnya. Dengan cara ini, materi yang mungkin sulit untuk dijelaskan secara verbal menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa. Visualisasi ini memungkinkan siswa mengaitkan konsep dengan pengalaman pribadi mereka, yang pada akhirnya membantu mereka melihat pentingnya motivasi dalam belajar.

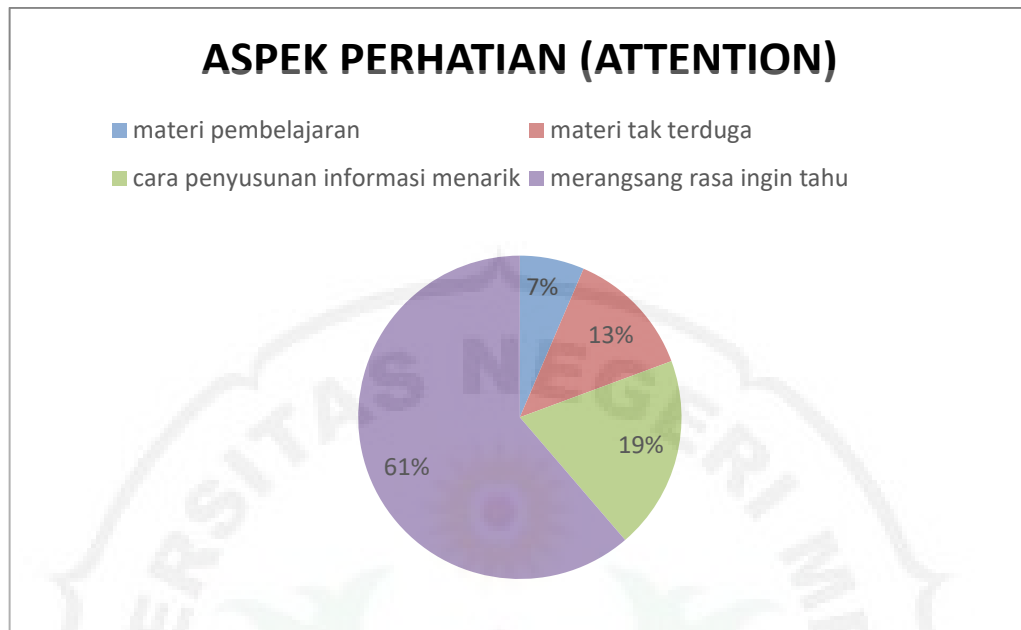
Selain itu, video animasi ini juga dirancang agar dapat diakses secara fleksibel, sehingga siswa dapat menontonnya kapan saja sesuai dengan kebutuhan. Dengan akses yang lebih mudah, siswa bisa mengulang kembali video untuk memperkuat pemahaman atau ketika mereka merasa butuh dorongan motivasi ekstra. Hal ini memberi mereka kendali lebih dalam proses belajar dan membantu mereka menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap pembelajaran mereka sendiri.

Dampak video animasi terhadap motivasi belajar juga terlihat dari meningkatnya partisipasi dan keterlibatan siswa dalam kelas. Dengan menampilkan cerita dan skenario yang relevan, siswa dapat merasa terhubung dengan konten dan lebih termotivasi untuk mengadopsi strategi belajar yang disarankan. Video animasi ini mampu merangsang rasa ingin tahu mereka, dan pada akhirnya, memberikan dorongan bagi siswa untuk mengembangkan sikap belajar yang lebih positif.

Secara keseluruhan, hasil pengembangan video animasi ini menunjukkan efektivitasnya sebagai media layanan informasi untuk meningkatkan motivasi belajar. Keunggulan video animasi dalam mengkomunikasikan pesan, memberikan fleksibilitas belajar, dan memotivasi siswa menunjukkan bahwa media ini tidak hanya relevan tetapi juga berpotensi untuk mendukung capaian belajar siswa dengan cara yang interaktif dan menyenangkan.

Keller (1987) (dalam Made Wena, 2011: 33) mengemukakan bahwa motivasi belajar secara operasional dapat diukur melalui empat indikator, yaitu: a. perhatian siswa terhadap pelajaran (attention) b. kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa (relevance) c. kepercayaan siswa terhadap kemampuan mereka dalam menyelesaikan tugas (confidence) d. kepuasan siswa terhadap proses pembelajaran yang telah dijalankan (satisfaction). Penerapan video animasi dalam pembelajaran di sekolah terbukti memberikan dampak yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa, yang dapat dianalisis lebih mendalam melalui aspek perhatian, relevansi, rasa percaya diri, dan kepuasan.

- a. **Perhatian** siswa merupakan salah satu hasil yang paling jelas terlihat setelah penerapan video animasi. Video yang disajikan dengan elemen visual yang menarik, seperti animasi berwarna, karakter yang dinamis, dan efek suara yang mendukung, dapat menarik perhatian siswa dengan efektif. Dalam pengamatan setelah penggunaan video animasi, banyak siswa yang terlihat lebih terfokus dan tidak mudah teralihkan selama proses pembelajaran. Sebagai contoh, dalam sesi pembelajaran tentang motivasi, ketika siswa diajak menonton video animasi yang menggambarkan karakter menghadapi tantangan belajar, mereka tampak lebih terlibat dan aktif, sering memberikan respon dan berdiskusi setelah menonton. Hal ini menunjukkan bahwa video animasi berhasil memfokuskan perhatian mereka, yang berimplikasi positif terhadap pemahaman materi. Untuk lebih jelasnya dapat diperhatikan pada gambar diagram dibawah ini.

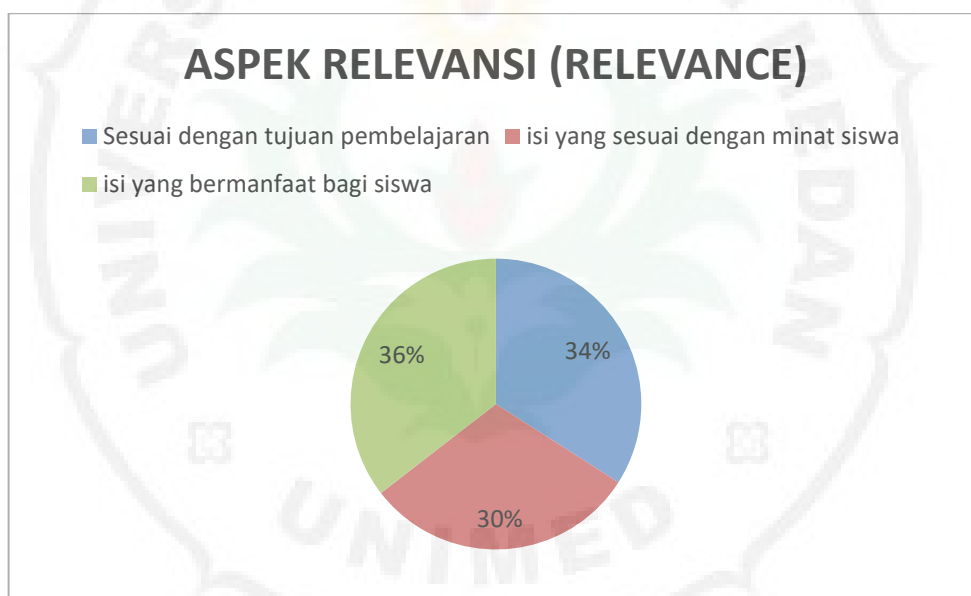


Gambar 4. 2 Diagram Hasil Motivasi Belajar Aspek Perhatian (*Attention*)

Berdasarkan perhitungan total skor instrument yang diisi oleh siswa sebagai evaluasi penerapan video animasi sebagai pengukuran keberhasilan pemberian layanan informasi mengenai motivasi belajar. Dapat dilihat bahwa pada aspek perhatian terdapat empat indikator 1) materi pembelajaran (7%), 2) materi tak terduga (13%), 3) cara penyusunan informasi menarik (19%), dan 4) merangsang rasa ingin tahu (61%). Dari aspek tersebut menunjukkan bahwa pemberian video animasi untuk memotivasi siswa dalam belajar dapat merangsang rasa ingin tahu mereka baik dalam konten yang disajikan maupun ketertarikan dalam mata pelajaran.

- b. relevansi,** hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa lebih mampu mengaitkan materi yang diajarkan dengan kehidupan mereka sehari-hari setelah melihat video animasi. Misalnya, video animasi yang menjelaskan tentang pentingnya motivasi dalam belajar dengan contoh situasi nyata, seperti persiapan ujian atau penentuan jurusan di perguruan tinggi, membuat

siswa merasa materi tersebut langsung berhubungan dengan pengalaman mereka. Banyak siswa yang mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih termotivasi karena melihat bagaimana karakter dalam video mengatasi kesulitan dan mencapai tujuan mereka. Rasa relevansi ini membantu siswa memahami bahwa apa yang mereka pelajari bukan hanya sekadar teori, tetapi juga memiliki dampak langsung pada masa depan mereka. Untuk lebih jelasnya dapat diperhatikan pada gambar diagram dibawah ini.



Gambar 4. 3 Diagram Peningkatan Motivasi Belajar Aspek Relevansi (Relevance)

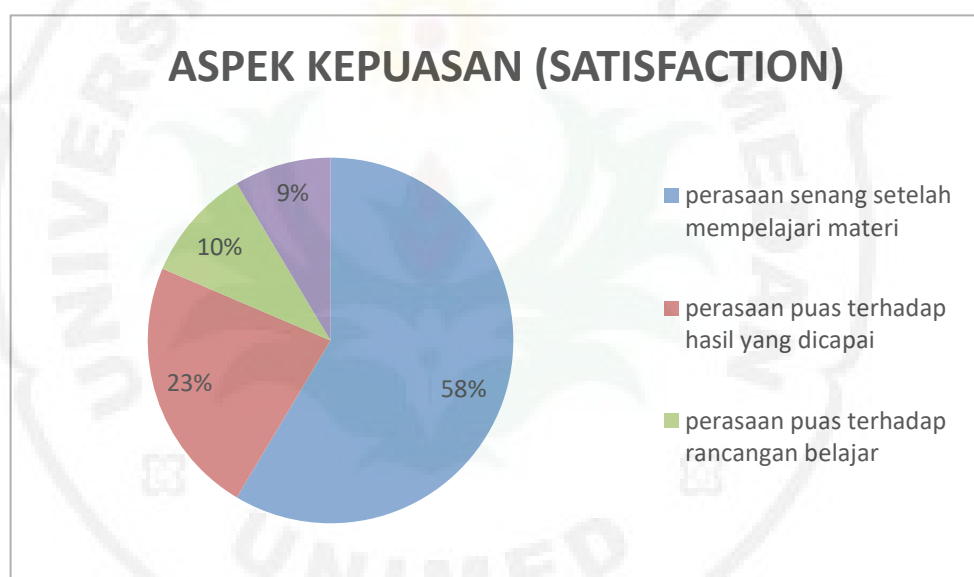
Berdasarkan perhitungan total skor instrument yang diisi oleh siswa sebagai evaluasi penerapan video animasi sebagai pengukuran keberhasilan pemberian layanan informasi mengenai motivasi belajar. Dapat dilihat bahwa pada aspek relevansi (*relevance*) terdapat tiga indikator 1) sesuai dengan tujuan pembelajaran (34%), 2) isi konten yang sesuai dengan minat siswa (30%), dan 3) isi yang bermanfaat bagi siswa (36%). Dari aspek tersebut

menunjukkan bahwa pemberian video animasi untuk memotivasi siswa dalam belajar memiliki isi yang berkualitas sehingga bermanfaat bagi siswa yang melihat video animasi.

- c. **Percaya diri** juga menunjukkan peningkatan yang signifikan. Melalui video animasi yang menyajikan materi secara bertahap dan jelas, siswa merasa lebih mampu memahami konten tanpa merasa terbebani. Banyak siswa yang sebelumnya ragu dengan kemampuan mereka dalam memahami materi pelajaran melaporkan bahwa mereka merasa lebih percaya diri setelah menyaksikan video animasi. Dalam sesi diskusi setelah menonton, siswa menunjukkan keberanian untuk bertanya dan berbagi pandangan, yang sebelumnya mungkin tidak mereka lakukan. Keterlibatan aktif ini mencerminkan bahwa video animasi tidak hanya membantu mereka memahami materi, tetapi juga memperkuat keyakinan mereka untuk berkontribusi dalam pembelajaran. Pada aspek percaya diri hanya terdapat satu indikator yaitu mendorong perasaan akan berhasil dalam belajar sehingga dapat disimpulkan berdasarkan hasil skor total bahwa pada aspek percaya diri pada konten video animasi sangat mendukung siswa untuk merasa percaya diri terhadap hasil belajar mereka dan kemampuan yang mereka miliki.

d. **Kepuasan**, hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa merasa lebih puas dengan pengalaman belajar mereka setelah menggunakan video animasi. Setelah menonton, banyak siswa yang mengungkapkan bahwa mereka menikmati proses belajar tersebut dan merasa bahwa mereka memperoleh pengetahuan yang bermanfaat. Kepuasan ini juga terlihat dari partisipasi mereka yang lebih tinggi dalam kegiatan belajar lainnya setelah menonton

video. Siswa cenderung lebih antusias untuk belajar lebih lanjut dan berpartisipasi dalam diskusi, serta mengerjakan tugas yang berkaitan dengan materi yang telah mereka lihat. Hal ini menunjukkan bahwa video animasi berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memuaskan bagi siswa. Untuk lebih jelasnya dapat diperhatikan pada gambar diagram dibawah ini.



Gambar 4. 4 Diagram peningkatan motivasi belajar aspek kepuasan (satisfaction)

Pada aspek kepuasan terdapat empat indikator yang dapat dilihat pada gambar diatas. Skor yang paling tinggi terdapat pada indikator perasaan senang mempelajari materi motivasi belajar melalui video animasi sebesar 59% seperti pada gambar diatas. Hal ini menandakan bahwasannya siswa senang dan memahami materi motivasi belajar melalui video animasi.

Secara keseluruhan, hasil penerapan video animasi dalam pembelajaran mengindikasikan bahwa media ini tidak hanya efektif dalam menarik perhatian siswa, tetapi juga relevan dengan kehidupan mereka, meningkatkan

rasa percaya diri, dan menciptakan kepuasan dalam proses belajar. Dengan demikian, penggunaan video animasi menjadi strategi yang menjanjikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah.



THE
Character Building
UNIVERSITY

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian mengenai Pengembangan Media Video Animasi Layanan Informasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 10 Medan. Animasi pada video digunakan dalam layanan informasi untuk motivasi belajar siswa. Literasi dengan format video singkat yang interaktif dan menarik, memungkinkan penyajian materi edukatif secara lebih mudah dicerna oleh siswa. Penggunaan video animasi ini merupakan alternative dalam upaya meningkatkan belajar siswa.

Hasil analisis pengembangan media dengan materi motivasi belajar menunjukkan empat aspek yang dapat dijadikan kriteria untuk menilai keberhasilan layanan informasi, yaitu: a. perhatian siswa terhadap pelajaran (attention) b. kesesuaian materi pembelajaran dengan kebutuhan siswa (relevance) c. kepercayaan siswa terhadap kemampuan mereka dalam menyelesaikan tugas pembelajaran (confidence) d. kepuasan siswa terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan (satisfaction).

Validitas instrumen dalam penelitian ini telah diuji menggunakan Bivariate Pearson menggunakan software SPSS. Dari data analisis kemudian dibandingkan dengan r tabel ($n:37$) = 0,325. Dikarenakan seluruh instrumen memiliki nilai lebih dari 0,325, maka seluruh instrumen dapat dikatakan valid. Pada aspek perhatian terdapat empat indikator 1) materi pembelajaran (7%), 2) materi tak terduga (13%), 3) cara penyusunan informasi menarik (19%), dan 4) merangsang rasa ingin tahu (61%). Pada aspek relevansi (relevance) terdapat tiga indikator 1)

sesuai dengan tujuan pembelajaran (34%), 2) isi konten yang sesuai dengan minat siswa (30%), dan 3) isi yang bermanfaat bagi siswa (36%). Pada aspek percaya diri hanya terdapat satu indikator yaitu mendorong perasaan akan berhasil dalam belajar sehingga dapat disimpulkan berdasarkan hasil skor total bahwa pada aspek percaya diri pada konten video animasi sangat mendukung siswa untuk merasa percaya diri terhadap hasil belajar mereka dan kemampuan yang mereka miliki. Pada aspek kepuasan terdapat empat indikator yang dapat dilihat pada gambar diatas. Skor yang paling tinggi terdapat pada indikator perasaan senang mempelajari materi motivasi belajar melalui video animasi sebesar 59%.

Secara keseluruhan, hasil penerapan video animasi dalam pembelajaran mengindikasikan bahwa media ini tidak hanya efektif dalam menarik perhatian siswa, tetapi juga relevan dengan kehidupan mereka, meningkatkan rasa percaya diri, dan menciptakan kepuasan dalam proses belajar. SMA Negeri 10 Medan dalam menggunakan video animasi untuk memotivasi belajar siswa dapat digunakan secara berkelanjutan. Dengan demikian, penggunaan video animasi menjadi strategi yang menjanjikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka sebagai tindak lanjut penelitian ini disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi Pihak Sekolah

Diharapkan kepala sekolah untuk dapat mendukung serta memfasilitasi seluruh layanan bimbingan dan konseling, terkhusus pada motivasi belajar

yang menggunakan media menarik sehingga siswa dapat berkembang dengan baik.

2. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Diharapkan kepada guru bimbingan dan konseling untuk dapat menjadikan layanan informasi mengenai motivasi belajarmenggunakan video animasi dapat di kembangkan kepada media lainnya dan layanan lainnya di sekolah.

3. Bagi Siswa

Diharapkan siswa dapat menyadari bahwa pentingnya belajar di sekolah dan memaksimalkan keinginan untuk berkembang di sekolah. Oleh karena itu siswa harus serius dan aktif dalam menguti layanan bimbingan dan konseling yang diberikan oleh guru BK program peningkatan motivasi belajar. Dengan bantuan guru BK serta berbagai media yang digunakan dapat membantu kendala yang dialami setiap siswa yang ingin berkembang dalam bidang belajar.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan referensi dalam penelitian dibidang yang sama khususnya dalam layanan informasi motivasi belajar siswa menggunakan media video animasi.

5. Bagi Tenaga Pendidikan

Diharapkan kepada kita semua khususnya tenaga pendidikan untuk memiliki kesadaran yang tinggi akan pentingnya meningkatkan mutu pendidik dan peserta didik di Indonesia.

5.3 Keterbatasan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini, terdapat beberapa keterbatasan yang berpotensi mempengaruhi hasil penelitian, antara lain:

- 1) Terbatasnya waktu, tenaga, dan kemampuan peneliti.
- 2) Kemampuan responden dalam memahami pernyataan pada kuesioner yang terbatas, serta kejujuran dalam mengisi kuesioner, yang dapat mempengaruhi akurasi hasil.
- 3) Penelitian ini hanya terbatas pada pengembangan media video animasi untuk layanan informasi guna meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 4) Kesimpulan yang diambil hanya berdasarkan analisis data yang ada, sehingga diharapkan ada penelitian lanjutan yang lebih mendalam mengenai penggunaan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar melalui layanan informasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Irnin Dwi Astute.(2017). "*Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning Berbasis Android*".Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika, Vol 3 No 1 Juni 2017.
- Agustien, Relis. (2018). "*Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS*".Jurnal Edukasi Vol 1 Tahun 2018.
- Andayani, Syarifatul. (2015). "*Pengaruh Model Kooperatif Ripe Jigsaw Didukung Media Visual Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Dampak Peristiwa Alam Kelas V SDN Senopati 1 Kabupaten Nganjuk*".Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol. 1, No. 2, Juni 2015.
- Anwar, Chairul. (2019). "*Multikultural Globalisasi dan Tantangan Pendidikan Abad 21*", Yogyakarta: DIVa Press, 2019.
- Anwar, Chairul. Antomi Saregar, Uswatun Hasanah, Widayanti. 2018. "*The Effectiveness Of Islamic Religious Education In The Universitas: The Effects On The Students Characters In The Era Of Industry 4.0*". Jurnal Tadris,:Volume 3 No. 1, 2018.
- Anwar, Chairul. Ika Herawati, Fredi Ganda Putra, Rubhan Masykur.(2020) "*PocketBook Digital Berbasis Etnomatematika Sebagai Bahan Ajar Sekolah Menengah Pertama*". Jurnal Of Matematika Education And Science. Vol. 3 No 1, 2020.
- Asyhar, R. 2011. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran.Gaung Persada Press.
- Aulia, I., Farida, H., & Mardiana. 2021. Pengembangan Video Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi PowerDirector 18 di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5 Nomor 1(1), 288–300
<https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V.5I1.643>
- Aziz, Abdul & Syofnida Ifrianti. 2015. "*Upaya Guru Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Mukti Karya Kecamatan Panca Jaya Kabupaten Mesuji*". Jurnal Terampil Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar, Vol. 2, No 1 Juni 2015.
- Cecep, K. & Bambang S. (2011).Media Pembelajaran. Bogor: Ghalia Indonesia.

Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Deni Darmawan. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI.(1990). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Eka, Hendra Wahyuono,(2015) "*Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Tematik Tema Lingkungan Kelas III Sdn Lowokwaru 1 Malang*". Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Malang.

Ernawati, (2017) "*Menumbuhkan Nilai Pendidikan Karakter Anak SD Melalui Dongeng (FABEL) Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*" Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Vol. 4 No. 1 Juni

Era, Agni Hapsari, (2017)."*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Berbantuan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Siswa*".Jurnal Scholaria, Vol 7 No. 1 Januari 2017.

Firdausa, Ambar Rizqi, (2015). Inovasi Media Prezi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa kelas X Boga 1 Pada Mata Pelajaran Sanitasi, Hygiene dan Keselamatan Kerja di SMKN 4 Surakarta.Skripsi Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Hadi, Hasrul. (2016). "*Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model Addie*". Jurnal Education, Vol 11 No 1 Juni

Hamid, Abdul.(2017) "Guru Profesional". Al Falah, Vol. XVII No. 32.

Hamzah B. Uno.(2013). *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hidayah, Nurul.(2015) "*Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar*". Jurnal Terampil, Volume 2 No. 1 Juni 2015.

Irwandi, dan Siti Juariyah.(2016) "*Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Sebagai Alternatif Pembelajaran*".Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al Bimni ,Vol 05 No 1 April 2016

Ismail, Bastiar Adhkar. (2016) "*Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disid Labschool Unnes*".Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Istiqlal, Abdul. (2018) *“Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi”*.Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah, Vol 3 No 2.

Jerry, Putu Radita Ponza, *“Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar”*.Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesa Vol 6 No 1 Tahun 2018.

John W. Shantrock. (2010). Psikologi Pendidikan Edisi Kedua. Jakarta: Kencana.

Pramono, Koko Hari. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Matakuliah Metode Penelitian Teater Menggunakan R&D. Tonil : Jurnal Kajian Sastra, Teater dan Sinema. 1(19).

Sadiman, A. S. (2010). Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya. Raja Grafindo Persada.

Sapto Haryoko. (2009). Jurnal Efektifitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. Makasar: Universitas Negeri Makasar.

Sugiyono.(2010). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Angket Motivasi Belajar

ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Identitas Responden:

Nama :

JenisKelamin :

Petunjuk:

Angket ini berisi 30 item pernyataan tentang motivasi belajar. Bacalah dengan cermat setiap pernyataan tersebut. Kemudian, berikanlah jawaban dengan cara memberi tandacek (√) pada salah satu pilihan jawaban yang paling benar sesuai dengan tingkat persetujuan anda,dengan pilihan jawaban sebagai berikut:

SS : SangatSesuai
 S :Sesuai
 R :CukupSesuai
 KS : KurangSesuai
 TS : Tidak Sesuai

Jawaban anda,tidak menuntut jawaban yang benar atau salah dan tidak berhubungan dengan penentuan kelulusan atau hal lain yang akan merugikan anda di sekolah ini. Kesungguhan dan kejujuran anda dalam menjawab merupakan bantuan yang amat berguna. Karena itu diharapkan anda menjawab semua soal yang tersedia. Atas bantuan dan kerjasamanya,

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		SS	S	R	TS	STS
1	Saya rajin kesekolah terutama mata pelajaran yang saya sukai					
2	Saya ragu dengan kemampuan yang saya miliki dalam memahami penjelasan guru.					
3	Saya senang mencari informasi yang berhubungan dengan pelajaran, karena bisa memperkaya ilmu kita.					

4	Saya rasa tidak mampu menyelesaikan setiap tugas mata pelajaran yang diberikan.					
5	Saya suka mengunjungi perpustakaan sekolah untuk membaca buku pelajaran.					
6	Saya kurang memperhatikan pelajaran yang saya tidak senangi.					
7	Saya hadir tepat waktu ketika belajar pada mata pelajaran yang saya anggap gampang.					
8	Saya malas bertanya kepada guru kalau ada pelajaran yang tidak saya mengerti.					
9	Bila menghadapi kesulitan dalam mempelajari mata pelajaran, saya berusaha menemukan alternative pemecahannya.					
10	Saya lebih suka pergi ke kantin sekolah dibanding perpustakaan					
11	Saya memandang bahwa hasil belajar yang saya dapatkan adalah kemampuan saya sendiri.					
12	Saya menghindari pelajaran yang saya anggap sulit.					
13	Saya telah membuat jadwal pelajaran dirumah, sehingga saya mengetahui kapan saya harus belajar					
14	Saya merasa putus asa bila menghadapi kesulitan dalam mempelajari mata pelajaran					
15	Saya menghabiskan banyak waktu untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang terkait dengan pelajaran disekolah.					
16	Sebagian besar waktu saya habis untuk bermain dan menonton TV.					
17	Ketika ada pelajaran yang saya kurang pahami, saya bertanya pada orang yang lebih mengerti.					
18	Saya menghabiskan sebagian besar waktu belajar untuk bergosip dengan teman.					
19	Saya mengisi waktu luang dengan cara mengulangi pelajaran sekolah.					
20	Saya rasa tidak mampu dalam menghadapi pelajaran yang sulit					
21	Jadwal belajar yang saya buat akan ku ikuti dengan perasaan senang.					
22	Saya lebih suka nonton TV dibanding belajar.					
23	Saya telah merencanakan kegiatan belajar setiap hari.					
24	Saya merasa tidak mampu menyelesaikan setiap tugas mata pelajaran yang diberikan					
25	Saya yakin bias memahami setiap pelajaran yang diajarkan oleh guru.					
26	Saya tidak memiliki jadwal belajar dirumah.					

27	Saya percaya bias mengerjakan setiap tugas yang diberikan oleh guru.					
28	Meskipun saya telah merencanakan untuk belajar sesuai jadwal belajar, saya tetap malas untuk belajar					
29	Meskipun saya tau resiko kegagalan itu ada, saya tidak takut memperjuangkan cita-citasaya.					
30	Bila saya ditegur oleh guru saya tidak menghiraukannya.					



THE
Character Building
UNIVERSITY

Lampiran 2. Validasi Ahli Media

KISI-KISI INSTRUMEN AHLI MEDIA

NO	ASPEK	INDIKATOR	JLH SOAL	NOMOR SOAL
1	Tujuan	Tujuan, cakupan dan strategi pembelajaran, kedalaman materi, dll	5	1,2,3,4,5
2	Visual	Gambar, teks, warna, font, layout, animasi, dll	8	6,7,8,9,10,11,12,13
3	Audio	Musik, dubbing, bahasa dan durasi waktu.	5	14,15,16,17,18
4	Penggunaan	Penggunaan dimana, kapan saja, keefektifan	5	19,20,21,22,23
5	Manfaat	Kemudahan, motivasi, belajar, pengalaman	5	24,25,26,27,28
6	Desain interface	Tata letak, ukuran tulisan, ketepatan dalam pemberian layanan	7	29,30,31,32,33,34,3

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
A. Tujuan					
1.	Konten yang dibuat memenuhi standar media				✓
2.	Informasi yang disajikan dapat di percaya				✓
3.	Konten yang disajikan dapat menjadi strategi media yang tepat untuk perencanaan karir				✓
4.	Media yang digunakan dapan menjadi acuan informasi pemilihan karir			✓	
5.	Media yang digunakan tepat pada sasaran subjek penelitian				✓

B. Visual					
6.	Kualitas visual media yang digunakan				✓
7.	Kesesuaian visual dengan etika dan norma				✓
8.	Kesesuaian visual dengan tujuan konten				✓
9.	Kesesuaian visual dengan pesan yang disampaikan			✓	✓
10.	Kesesuaian visual dengan audiens				✓
11.	Kesesuaian visual dengan standar teknis media				✓
12.	Kesesuaian dengan konteks informasi			✓	✓
13.	Kesesuaian media dengan keberagaman dan tidak melanggar budaya				✓
C. Audio					
14.	Kualitas audio				✓
15.	Kesesuaian audio dengan konten			✓	✓
16.	Kesesuaian audio dengan pesan yang disampaikan				✓
17.	Kesesuaian audio dengan etika dan norma				✓
18.	Kesesuaian audio dengan standar teknis				✓
D. Penggunaan					
19.	Kreativitas dalam penggunaan media dalam penyampaian informasi				✓
20.	Kesesuaian penggunaan media dengan isi konten				✓
21.	Kesesuaian penggunaan media dengan etika dan norma				✓
22.	Kesesuaian penggunaan media dengan efektivitas komunikasi				✓
23.	Penggunaan media sesuai dengan sasaran				✓

E. Manfaat					
24.	Media yang digunakan relevan dengan pesan yang disampaikan				✓
25.	Penggunaan media mendorong tindakan sasaran penonton				✓
26.	Media yang digunakan mempengaruhi audiens sesuai dengan tujuan konten				✓
27.	Media yang digunakan mampu menciptakan emosional dengan audiens melalui musik yang tepat				✓
28.	Penggunaan media meningkatkan daya ingat			✓	
F. Desain Interface					
29.	Media dapat menerima feedback dari pengguna				✓
30.	Kesesuaian desain interface dengan platform yang digunakan				✓
31.	Kesesuaian desain interface dengan tren desain terkini			✓	
32.	Kreativitas dalam desain interface				✓
33.	Desain interface memenuhi standar usability(kejelasan informasi, konsistensi antarmuka, penggunaan yang intuitif)				✓
34.	Desain yang digunakan layak dengan audiens yang dituju termasuk kelayakan usia, dll				✓
35.	Desain dapat menarik perhatian audiens				✓


 23/07/24

Ishaq Matondang, M.Si

Lampiran 3. Validasi Ahli Materi

KISI-KISI INSTRUMEN AHLI MATERI

No	Aspek	Indikator	Jumlah soal	Butir Item
1	Tujuan pembelajaran	Kesesuaian dengan tujuan pelaksanaan sesuai	5	1,2,3,4,5
2	Penyajian materi/ penyampaian materi	Penggunaan bahasa yang tepat	5	6,7,8,9,10
3	Kualitas	Manfaat dari penyajian materi	5	11,12,13,14,15

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
A. Tujuan Pembelajaran					
1.	Mencerminkan pemahaman akan tuntutan motivasi belajar dan kompetensi motivasi belajar				✓
2.	Mendukung pengembangan keterampilan yang relevan dalam motivasi belajar tertentu				✓
3.	Informasi mendukung untuk meningkatkan				✓

	kesiapan motivasi belajar siswa					
4.	Membantu pengembangan keterampilan berkomunikasi dan networking dalam motivasi belajar			✓		
5.	Mengembangkan keterampilan yang berguna dalam konteks motivasi belajar				✓	
B. Penyajian Materi/ Penyampaian Materi						
6.	Keterkaitan penyampaian materi dengan kebutuhan siswa				✓	
7.	Kreativitas dan inovasi dalam penyampaian materi			✓		
8.	Kesesuaian penyampaian materi dengan metode pembelajaran				✓	
9.	Pengembangan kemampuan berfikir kritis			✓		
10.	Peningkatan kesadaran diri dan pengenalan potensi siswa sendiri				✓	
C. Kualitas Materi						
11.	Keberagaman materi				✓	
12.	Materi disusun memperhatikan kemajuan belajar dan pemahaman siswa				✓	
13.	Materi disusun berdasarkan referensi buku dan jurnal yang berkualitas dan terpercaya				✓	

THE Character Building UNIVERSITY

[Signature]
28/08/24

Nindya Ayu Pristanti, S.Pd., M.Pd

Lampiran 4. Dokumentasi Penelitian



Foto Lokasi dan Balio Sekolah Tempat Melakukan Penelitian



Foto Siswa Melakukan Pengisian Angket



Foto Memperhatikan Video Animasi

Lampiran 5. Surat Penelitian

Cetak Surat Penelitian

https://devakad.unimed.ac.id/adm/pkl/penyelesaian_studi/cetak_surat



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Willem Iskandar, Psr V Medan Estate - Kotak Pos 1589 Medan 20221
Telp. (061) 6613365, 6613275, 66187info-itemdi54 Fax. (061) 6614002 - 6613319
Laman: www.unimed.ac.id

Medan, 29 Agustus 2024

Nomor : 4177 / UN.33.1.1/PP/2024
Lampiran : 1 (satu) berkas Proposal Penelitian
Perihal : Izin Melaksanakan Penelitian

Yth. Pimpinan SMA Negeri 10 Medan
Jl. Tilak No. 108, Sei Rengas I, Kec. Medan Kota, Kota Medan, Prov. Sumatera Utara
di
Tempat

Dengan hormat, kami memohon bantuan Saudara agar dapat memberikan izin melaksanakan Penelitian di instansi yang Saudara pimpin kepada mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Ruth Angelita Br.Sitorus
NIM : 1203351034
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Dosen Pembimbing : Prof. Dr. Nasrun, M.S.
Judul Penelitian : Pengembangan Media Video Animasi Layanan Informasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 10 Medan T.A 2024/2025

Perlu diketahui bahwa kegiatan ini dilaksanakan untuk memperoleh data yang akan digunakan dalam penyusunan skripsi mahasiswa tersebut guna memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana.

Demikian disampaikan, atas perhatian dan kerja sama yang baik diucapkan terima kasih



Wakil Dekan Bidang Akademik

Nani Batorah Napitun, S.Psi., M.A., Ph.D.
NIP. 198405152009122005

Lampiran 6. Surat Balasan

	PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA UTARA DINAS PENDIDIKAN SMA NEGERI 10 MEDAN Jalan Tilak No.108 Medan – 20214 Telepon (061) 7368461 Fax.(061) 7368462 Terakreditasi "A" (Nomor: 1760/BAJN-SM/SK/2022)	
<u>SURAT KETERANGAN</u> Nomor : 420/1005/Oktober/2024		
Saya yang bertanda tangan di bawah ini :		
Nama	: SRI MURNI, S.Pd	
NIP	: 19680204 200801 2 018	
Jabatan	: Kepala Sekolah	
Menerangkan bahwa Mahasiswa yang tertera di bawah ini :		
Nama	: RUTH ANGELITA BR. SITORUS	
NIM	: 1203351034	
Fakultas	: Ilmu Pendidikan	
Program Studi	: Bimbingan dan Konseling	
Judul Penelitian	: " Pengembangan Media Video Animasi Layanan Informasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 10 Medan T.A. 2024/2025. "	
Adalah benar telah melaksanakan penelitian di SMA Negeri 10 Medan pada Tanggal 31 Agustus sampai dengan 31 Oktober 2024. Demikian kami sampaikan dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya dalam urusan selanjutnya.		
Medan, 31 Oktober 2024 Kepala SMAN 10 Medan  SRI MURNI, S.Pd NIP. 19680204 2008012018		

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Kisaran pada tanggal 01 Juli 2002 dari pasangan Jhon Harlend Sitorus dan Rosalina Tampubolon. Penulis merupakan anak kedua dari tiga bersaudara. Pendidikan dasar ditempuh di SD Methodist-2 Kisaran, SMP Methodist-2 Kisaran dan SMA Methodist-2 Kisaran. Dalam tahun 2020 penulis lulus dari SMA Methodist-2 Kisaran dan pada tahun yang sama lulus seleksi masuk Universitas Negeri Medan, Prodi Bimbingan dan Konseling. Dengan ketekunan dan semangat tinggi untuk terus berusaha serta belajar, penulis telah berhasil menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skripsi ini. Semoga dengan penulisan tugas akhir skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan. Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur dan terima kasih yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Video Animasi Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 10 Medan TA. 2023/2024.”**

