

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI *STOP MOTION*
BERDASARKAN TINGKATAN MOTIVASI TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA
DI MTsN MATUR**

JURNAL



FEBRIA RAHMADANI

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURURAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2017**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI *STOP MOTION*
BERDASARKAN TINGKATAN MOTIVASI TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA DI MTsN MATUR**

Febria Rahmadani

Artikel ini disusun berdasarkan skripsi Febria Rahmadani untuk persyaratan wisuda periode September 2017 dan telah diperiksa/disetujui oleh kedua pembimbing.

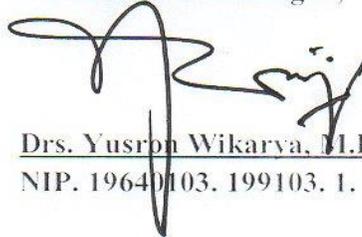
Padang, 13 April 2017

Dosen Pembimbing I,



Drs. Wisdianman, M.Pd.
NIP. 19550531. 197903. 1. 002

Dosen Pembimbing II,



Drs. Yusron Wikarya, M.Pd.
NIP. 19640103. 199103. 1. 005

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI *STOP MOTION* BERDASARKAN TINGKATAN MOTIVASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA DI MTSN MATUR.

Febria Rahmadani¹, Wisdiarman², Yusron Wikarya³
Program Studi Pendidikan Seni Rupa
FBS Universitas Negeri Padang
Email :febria.rahmadani94@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan (1) mengkaji hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang diajar dengan media *stop motion* berbeda secara signifikan dengan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi tinggi yang diajar dengan media konvensional di MTsN Matur. (2) mengkaji hasil belajar siswa yang memiliki motivasi rendah yang diajar menggunakan media animasi *stop motion* berbeda secara signifikan dengan siswa yang bermotivasi rendah yang diajar dengan media konvensional di MTsN Matur. (3) mengkaji hasil belajar kelompok motivasi tinggi dan motivasi rendah siswa dalam pembelajaran seni rupa yang diajar dengan media animasi *stop motion* berbeda secara signifikan dengan hasil kelompok motivasi tinggi dan motivasi rendah siswa dalam pembelajaran seni rupa yang diajar media konvensional di MTsN Matur. Penelitian ini dirancang menggunakan metode eksperimen yang menunjukkan hasil penggunaan media animasi *stop motion* pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar seni rupa siswa.

Kata kunci : media pembelajaran animasi *stop motion*, motivasi belajar, dan hasil belajar

Abstract

This research aims to (1) Assess the results of the learning motivation of students who have studied high taught with stop motion media different significant learning results with students who have high taught motivation by conventional media in MTsN Matur. (2) Examine the learning results of students who have low motivation are taught using animation stop motion media different significantly with students who low taught motivated by conventional media in MTsN Matur. (3) It examines the results of a study group motivation high and low motivation students in the fine arts taught learning with animation stop motion media different significantly from the results of the Group's motivation high and low motivation of students in learning the fine arts taught in conventional media in MTsN Matur. Research is designed using the experimentation. show results media uses animation stop motion a positive influence on increased study results the fine arts students.

Key words: stop motion animation learning, media, learning motivation, learning and results

¹ Mahasiswi penulis Skripsi Prodi Pendidikan Seni Rupa untuk wisuda periode September 2017

² Pembimbing I, dosen FBS Universitas Negeri Padang

³ Pembimbing II, dosen FBS Universitas Negeri Padang

A. Pendahuluan

Pembelajaran dilakukan bertujuan untuk pencapaian kompetensi tertentu pada setiap diri siswa, melalui pembelajaran inilah akan muncul kegiatan belajar. Pembelajaran yang memunculkan kegiatan belajar merupakan pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga dapat membangkitkan dan meningkatkan berbagai kompetensi yang ada di dalam diri siswa serta minat, motivasi, hasil belajar dan sebagainya. Keberhasilan guru dalam meningkatkan kompetensi siswa sangat tergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dengan siswanya sebagai mana pembelajaran menurut Winataputra (2007:18) merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengkomunikasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada siswa. Ketidklancaran dalam komunikasi membawa akibat pesan atau materi tidak dapat tersampaikan. Kebanyakan guru kurang memperhatikan penggunaan media pembelajaran, sebagaimana yang diungkapkan oleh Cecep (2011:1) media yaitu “alat yang dapat membantu proses Belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan.” Sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Ahmad, Rohani (2010:13) menjelaskan bahwa fungsi media pembelajaran adalah “untuk memperjelas elemen-elemen yang membangkitkan motivasi belajar, melatih siswa agar perbikir sistematis, dan memberikan pengalaman pada siswa supaya sukar dilupakan, serta untuk pengganti pengalaman nyata.”

Guru di MTsN Matur masih mengajar menggunakan media konvensional khususnya guru seni budaya materi seni rupa yaitu media gambar yang ada dalam buku ajar yang ukurannya kecil dan tidak bisa dilihat oleh seluruh siswa dan gambarnya pun tidak bervariasi, akibatnya masih banyak siswa yang mendapatkan hasil belajar yang rendah, hal ini disebabkan karena dalam belajar siswa tidak mendapatkan pengalaman belajar yang merata dan siswa menjadi

tidak aktif, tidak mau untuk mengemukakan pendapat, bertanya, dan menanggapi, ini berdampak pada pemahaman siswa dalam pembelajaran seni rupa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, salah satu pemecahan yang akan di harapkan yaitu menambah variasi media pembelajaran yang sesuai dan menarik. Dengan kemajuan zaman yang didominasi dengan kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi peneliti bermaksud untuk memanfaatkan media animasi *stop motion* dalam pembelajaran mengingat banyak unsur positif yang ditimbulkan dengan penggunaan teknologi, informasi dan komunikasi tersebut. Agung Wijayanto (20014) dalam sebuah karya ilmiahnya menyatakan bahwa animasi *stop motion* adalah salah satu metode pembuatan animasi, dimana suatu objek diam dimanipulasi sehingga nampak seolah-olah hidup. Metode ini menggunakan teknik fotografi dimana gambar objek diambil. Kemudian objek digerakkan sedikit dan fotonya diambil lagi secara berkelanjutan sampai saat gambar bisa digerakkan dengan cepat. pembelajaran dilakukan dengan menggunakan laptop dikombinasikan dengan LCD dengan perangkat audio. Media animasi stop motion ini dapat membantu guru menyampaikan materi yang lebih detail serta membantu siswa lebih memahami isi materi yang disampaikan.

Dengan ditayangkan media pembelajaran animasi *stop motion* yang menggunakan infocus akan mampu memperlihatkan gambar dengan jelas kepada seluruh siswa sehingga mampu mengatasi keterbatasan ruang, pemahaman dan menyamaratakan pengalaman juga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.

Berdasarkan hal-hal yang telah dijelaskan di atas, penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian yang berjudul tentang :**“Pengaruh Penggunaan Media Animasi Stop**

***Motion*Berdasarkan Tingkatan Motivasi Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa di MTsN Matur”**

B. Metode peneltian

Sesuai dengan permasalahan yang dikemukakan sebelumnya, maka jenis penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan desain factorial 2x2 yang bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan media animasi *stop motion* yang dilihat berdasarkan tingkatan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa di MTsN Matur.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di MTsN Matur. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VII, karena sesuai dengan pembelajaran yang dilakukan yaitu tentang materi seni rupa. Maka di MTsN Matur materi seni rupa pada semester ganjil (satu) di ajarkan pada kelas VII, sedangkan kelas VIII materinya musik, dan kelas IX lebih fokus terhadap ujian dan tidak diberi izin untuk melakukan penelitian. Untuk menentukan dua kelas yang akan dijadikan kelas eksperimen dan kontrol dilakukan dengan cara diacak, untuk hasilnya didapat kelas VII.4 dan VII.2. Kelas VII.4 dijadikan kelas eksperimen yang diajar dengan media animasi *stop motion* dan kelas VII.2 dijadikan kelas kontrol yang diajar media konvensional. Kemudian masing-masing kelas atau kelompok (kelompok eksperimen dan kontrol) dibedakan pula tingkat motivasi belajarnya, yakni kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar rendah.

. Tahap pengujian hipotesis dengan menggunakan program SPSS V. 16 dengan teknik uji-t yang

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis diterima

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hipotesis ditolak

C. Pembahasan

Berdasarkan analisis data pengaruh penggunaan media animasi stop motion berdasarkan tingkatan motivasi terhadap hasil belajar siswa kelas VII.4 dan kelas VII.2 dalam pembelajaran seni rupa di MTsN Matur dengan hasil penelitian

1. Data Motivasi Belajar

Data motivasi belajar siswa yang diperoleh melalui angket motivasi belajar dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi berikut ini :

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Skor	Kelas Eksperimen						Kelas Kontrol					
		Tinggi		Rendah		Total		Tinggi		Rendah		Total	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	44									1	6,2	1	6,2
2	45			1	6,2	1	6,2			1	6,2	1	6,2
3	47			2	12,5	2	12,5						
4	48			4	25,0	4	25,0			1	6,2	1	6,2
5	49			1	6,2	1	6,2			4	25,0	4	25,0
6	51									1	6,2	1	6,2
7	92							1	6,2			1	6,2
8	93							1	6,2			1	6,2
9	94	1	6,2			1	6,2						
10	98	1	6,2			1	6,2						
11	102							1	6,2			1	6,2
12	104							1	6,2			1	6,2
13	105	1	6,2			1	6,2						
14	106	1	6,2			1	6,2	1	6,2			1	6,2
15	107	1	6,2			1	6,2						
16	108	1	6,2			1	6,2	1	6,2			1	6,2
17	111	1	6,2			1	6,2	1	6,2			1	6,2
18	116	1	6,2			1	6,2						
19	129							1	6,2			1	6,2
Jumlah Siswa		8	49,6	8	49,9	16	99,5	8	49,6	8	49,8	16	96,4
Rata-Rata		105,6		47,5		76,6		105,6		48,0		76,8	

Sumber: oleh data SPSS.V.16

Dari data distribusi frekuensi diatas masing-masing kelompok kelas dibagi berdasarkan tingkatan motivasinya menjadi motivasi tinggi, motivasi rendah, dan gabungan dari

kedua motivasi tinggi dan rendah (total). Cara pengambilan jumlah tingkatan motivasi tersebut di ambil dari 27% dari banyak siswa/kelas. Jadi 27% dari 36 siswa adalah 8, maka di ambillah 8 orang yang memiliki motivasi tinggi dan 8 orang yang memiliki motivasi rendah dan gabungan dari 8 orang motivasi tinggi dengan 8 orang yang memiliki motivasi rendah yang mendapatkan 16 orang jumlah total.

2. Data Tes Hasil Belajar

Hasil tes hasil belajar pada pembelajaran seni rupa kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat diketahui dari tes yang dilakukan siswa. Pada tes hasil belajar diperoleh setelah kedua kelas diberi perlakuan, baik itu kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Kelas eksperimen pada proses pembelajarannya diberi perlakuan dengan menggunakan media animasi stop motion, sedangkan kelas kontrol proses pembelajarannya menggunakan media konvensional.

Tabel.2 Distribusi Frekuensi Tes Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas kontrol

No	Skor	Eksperimen						Kontrol					
		Tinggi		Rendah		Total		Tinggi		Rendah		Total	
		F	%	F	%	f	%	F	%	F	%	f	%
1	53	-	-	-	-			-	-	2	5,6	2	5,6
2	63	-	-	-	-			-	-	1	2,8	1	2,8
3	68	-	-	-	-			-	-	1	2,8	1	2,8
4	70	-	-	-	-			-	-	1	2,8	1	2,8
5	80	-	-	2	5,8	2	5,6	2	5,6	2	5,6	4	11,1
6	84	1	2,8	2	5,6	3	8,3	-	-	-	-		
7	88	-	-	3	8,3	3	8,3	1	2,8			1	2,8
7	92	1	2,8	-	-	1	2,8	1	2,8	1	2,8	2	5,6
8	96	5	13,9	1	2,8	6	16,7	4	11,1	-	-	4	11,1
9	100	1	2,8	-	-	1	2,8	-	-	-	-		
JUMLAH		8	22,3	8	22,5	16	44,5	8	22,2	8	22,4	16	44,6
Rata-rata		94,50		86,00		90,25		90,50		69,88		80,19	
Jumlah nilai		756		688		1444		724		559		1283	

(sumber: data SPSS 16)

Berdasarkan tabel 2 distribusi frekuensi tes hasil belajar di atas dapat digambarkan dari data belajar motivasi tinggi kelas eksperimen yang berjumlah 8 orang memiliki skor tertinggi senilai 100, dan skor terendah 84, rata-rata dari kelompok motivasi tinggi ini senilai 95,50. Kelompok motivasi rendah memperoleh nilai rata-rata sebesar 86,00, dengan skor tertinggi 96 dan skor terendah 80, dari kelompok motivasi rendah yang berjumlah 8 orang. Sedangkan dari jumlah siswa total sebanyak 16 orang, yang diperoleh nilai rata-rata sebesar 90,25 dengan skor tertinggi sebesar 100 dan skor terendah 80, yang memperoleh nilai keseluruhan sebesar 1444

Deskripsi data hasil belajar motivasi belajar tinggi kelas kontrol, dilihat dari nilai motivasi belajar tinggi siswa yang berjumlah 8 orang, dengan skor tertinggi 96 dan skor terendah 80, memperoleh nilai rata-rata 90,50. Dilihat dari data hasil belajar motivasi belajar rendah kelas kontrol. Berdasarkan data pada tabel diketahui bahwa kelas kontrol yang memiliki motivasi belajar rendah diketahui nilai rata-ratanya yaitu 69,88 dengan nilai tertinggi adalah 92 dan skor terendah 53. Dilihat dari hasil data belajar secara total kelas eksperimen yang berjumlah 16 orang dengan rata-rata nilai 80,19, skor tertinggi 96 dan skor terendah 53, dengan jumlah nilai keseluruhan 1283.

Berdasarkan paparan data di atas tentang pengaruh penggunaan media animasi stop motion berdasarkan tingkatan motivasi terhadap hasil belajar dalam pembelajaran seni rupa di MTsN Matur. Terdapat hipotesis (1) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang di ajar dengan media *stop motion* dengan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi tinggi yang di ajar dengan media konvensional di MTsN Matur. (2) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi rendah yang di ajar menggunakan media animasi *stop motion* dengan siswa yang bermotivasi

rendah yang di ajar dengan media konvensional di MTsN Matur. (3) Hasil belajar gabungan tingkatan motivasi tinggi dan motivasi rendah siswa yang diajar dengan media animasi *stop motion* berbeda dengan hasil gabungan tingkatan motivasi tinggi dan motivasi rendah yang diajar media konvensional di MTsN Matur. Pengujian hipotesis menggunakan uji t. berikut adalah hasil data menggunakan SPSS.V16

1. Hipotesis Pertama

Hasil pembelajaran seni rupa siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang diajar dengan media animasi *stop motion* berbeda secara signifikan dengan hasil pembelajaran seni rupa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang diajar tanpa media animasi *stop motion* (konvensional)

Tabel 3. Ringkasan Perhitungan Uji Hipotesis Kedua Dengan Uji T

Media pembelajara n	N	Mean	Sd	Sem	Sed	t	Df
Eksperimen	8	94.50	4.751	1.680	9.562	1.183	7
Kontrol	8	90,50	7.071	2.500	9.562		
t_{hitung}	1.183						
t_{tabel}	2.364						

Hasil dari uji hipotesis kedua di atas diperoleh t_{hitung} sebesar 1.183 sedangkan t_{tabel} 2.364 pada taraf signifikan 0,05. Karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hipotesis yang menyatakan bahwa hasil belajar pembelajaran seni rupa yang diajar dengan media animasi *stop motion* berbeda secara signifikan dengan hasil belajar pembelajaran seni rupa yang di ajar tanpa menggunakan media animasi *stop motion* (konvensiaonal), di tolak pada taraf signifikan 0,05.

2. Hipotesis kedua

Hasil belajar pembelajaran seni rupa siswa yang memiliki motivasi belajar rendah yang di ajar dengan media animasi *stop motion* berbeda secara signifikan dengan hasil belajar pembelajaran seni rupa yang di ajar tanpa menggunakan media animasi *stop motion* (konvensional).

Tabel 4. Ringkasan Perhitungan Uji Hipotesis Ketiga Dengan Uji T

Media pembelajaran	N	Mean	Sd	Sem	Sed	t	Df
Eksperimen	8	86.98	5.237	18.52	14.961	3.048	7
Kontrol	8	69.88	13.705	4.846	14.961		
t_{hitung}	3.048						
t_{tabel}	2.364						

Hasil belajar uji hipotesis ketiga diatas diperoleh t_{hitung} sebesar 3.048 sedangkan t_{tabel} 2.364 pada taraf signifikansi 0.05. karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis yang menyatakan bahwa hasil belajar seni rupa siswa yang memiliki motivasi belajar rendah yang diajar dengan menggunakan media animasi *stop motion* berbeda secara signifikan dengan hasil belajar pembelajaran seni rupa siswa yang memiliki motivasi belajar rendah yang diajar tanpa menggunakan media animasi *stop motion* (konvensional), diterima pada taraf signifikan 0,05.

3. Hipotesis ketiga

Hasil belajar pembelajaran seni rupa siswa yang diajar dengan menggunakan media animasi *stop motion* berbeda secara signifikan dari pada hasil belajar pembelajaran seni rupa yang di ajar tanpa menggunakan media animasi *stop motion*(konvensional).

Tabel 5. Ringkasan Perhitungan Uji Hipotesis Pertama Dengan Uji T

Media pembelajaran	N	Mean	Sd	Sem	Sed	t	Df
Eksperimen	16	90,25	6.527	1.632	13.650	2.949	15
Kontrol	16	80,19	14.981	3.745	13.650		
t_{hitung}	2.949						
t_{tabel}	2.131						

Berdasarkan hasil uji hipotesis pertama di atas diperoleh t_{hitung} sebesar 2,949 sedangkan t_{tabel} 2,131 pada taraf signifikan 0,05. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis yang menyatakan bahwa hasil belajar pembelajaran seni rupa yang diajar menggunakan media animasi *stop motion* berbeda secara signifikan dengan hasil pembelajaran seni rupa siswa yang diajar tanpa menggunakan media animasi *stop motion* (konvensional), di terima pada taraf signifikansi 0,05

Berdasarkan hasil analisis hipotesis, menunjukkan bahwa siswa yang ajar dengan menggunakan media animasi *stop motion* memperoleh hasil belajar yang tinggi dibandingkan dengan siswa yang di ajar dengan tanpa media animasi *stop motion* (media konvensional). Hal ini berarti bahwa penggunaan media animasi *stop motion* mempunyai hasil yang baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran seni rupa.

D. Kesimpulan dan saran

Sejalan dengan permasalahan, tujuan penelitian dan hasil-hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : Hasil belajar siswa yang di ajar dengan media animasi *stop motion* berbeda secara signifikan daripada hasil pembelajaran seni rupa yang di ajar media konvensional. Hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang di ajar dengan media *stop motion* tidak terdapat perbedaan secara signifikan dengan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi tinggi yang di ajar dengan media konvensional di MTsN

Matur. Ini berarti masing-masing faktor (media dan motivasi tinggi) tidak saling tergantung, walaupun penggunaan media pembelajaran berpengaruh positif tetapi tidak berarti terhadap hasil belajar. Hasil belajar siswa yang memiliki motivasi rendah yang di ajar menggunakan media animasi *stop motion* berbeda secara signifikan daripada siswa yang bermotivasi rendah yang di ajar dengan media konvensional.

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan di atas sebagai saran diharapkan dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi untuk bahan dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dan mamvariasikan berbagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik agar proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Salah satunya penggunaan media animasi stop motion yang tampilannya sangat menarik sehingga dapat memberikan dorongan motivasi bagi peserta didik.

Catatan : Artikel inidisusun berdasarkan skripsi penulis dengan pembimbing I Drs. Wisdiarman.

M.Pd dan pembimbing II Drs. Yusron Wikarya M.Pd

Daftar rujukan :

Agung Wijayanto. 2014. *Perancangan Animasi 3D dengan Menggunakan Teknik Stop Motion dan Particle System*. Tanjungpura: Universitas Tanjungpura

Ahmad, Rohani. (2010). *Pengelolaan Pembelajaran*. Jakarta : PT Rineka Cipta.

Cecep dan Sutjipto Bambang. 2011. *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Winata Putra, (2007), *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta : Universitas Terbuka.