

# PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN KARAKTER TANGGUNG JAWAB SISWA KELAS V

Margareta Widiyasanti<sup>1</sup> dan Yulia Ayriza<sup>2</sup>  
SD Proketen<sup>1</sup> dan Universitas Negeri Yogyakarta<sup>2</sup>  
email: mwidiasanti@gmail.com

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi yang layak dan efektif pada materi pahlawan pergerakan nasional untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter tanggung jawab siswa kelas V Sekolah Dasar Gugus 02 Kecamatan Srandakan. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan. Subjek pada penelitian ini adalah 27 siswa kelas V SD Proketen sebagai kelas kontrol, 33 siswa SD 1 Godegan sebagai kelas eksperimen dan 15 siswa SD Talkondo sebagai kelas uji coba. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan analisis perbedaan melalui uji *Anova*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi layak digunakan untuk pembelajaran pada materi pahlawan pergerakan nasional kelas V SD Gugus 02 Kecamatan Srandakan. Kelayakan media video animasi oleh ahli materi mendapat penilaian dengan kategori "Baik", dan oleh ahli media mendapat penilaian "Sangat Baik". Hasil uji kelayakan media video animasi oleh guru pada uji coba lapangan operasional pada kategori "Baik". Hasil uji t pada motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan nilai  $t=2,513$  pada taraf signifikansi  $p= 0,015$ , ( $p<0,05$ ) dan karakter tanggung jawab antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan nilai  $t= 3,810$  pada taraf signifikansi  $p= 0,000$  ( $p<0,05$ ). Jadi, pembelajaran dengan menggunakan media video animasi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter tanggung jawab siswa.

**Kata Kunci:** *media video animasi, motivasi belajar, dan tanggung jawab*

## DEVELOPING ANIMATED VIDEO MEDIA TO IMPROVE THE LEARNING MOTIVATION AND RESPONSIBILITY CHARACTER OF THE FIFTH GRADE

**Abstract:** This study aims to develop feasible and effective animated learning media on the material of national hero movement to improve the learning motivation and responsibility character of the students of Cluster 02 elementary schools in Srandakan. This study was research and development (R & D). The subjects were 27 fifth grade students of SD Proketen as the control class, 33 students of SD 1 Godegan as the experimental class and 15 students of SD Talkondo as the trial class. The data were analyzed using the descriptive quantitative analysis and t test analysis of differences through *Anova*. The results show that the animated video media is feasible for teaching the national movement hero learning material to the fifth grade students of Cluster 02 elementary schools in Srandakan District. The results of the feasibility of the animated video media by subject matter experts gain "Good" category, and by media experts gain "Very Good" category. The result of the feasibility testing of the animated video media by teachers in the operational field test gain "Good" category. The result of the t test on the learning motivation between the experimental group and control group shows that the t value= 2.513 at the significance level of  $p= 0.015$  ( $p<0.05$ ) and the character of responsibility between the experimental group and control group shows that the t value = 3.810 at the significance level of  $p = 0.000$  ( $p<0.05$ ). So, teaching by using media is effective to improve the learning motivation and responsibility character of students.

**Keywords:** *animated video media, learning motivation, and responsibility*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan komponen yang sangat strategis dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan memajukan

pembangunan. Seperti yang tertulis dalam Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan nasional berfungsi

mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pada pelaksanaannya fungsi pendidikan ini tidak hanya membuat peserta didik unggul dalam pengetahuan saja, tetapi juga berkarakter mulia.

Pendidikan karakter diyakini dapat mengatasi masalah budaya dan karakter bangsa. Pendidikan karakter disebutkan sebagai pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak yang bertujuan mengembangkan kemampuan seluruh warga sekolah untuk memberikan keputusan baik-buruk, keteladanan, memelihara apa yang baik dan mewujudkan kebaikan itu dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati (Kemdiknas, 2011:5). Oleh karena itu, nilai-nilai ini perlu dikembangkan sejak pendidikan dasar.

Pengembangan tersebut harus melalui perencanaan yang baik, pendekatan yang sesuai, metode belajar dan media pembelajaran yang efektif. Dengan pendidikan karakter diharapkan dapat mengembangkan kualitas generasi muda dalam berbagai aspek yang dapat memperkecil dan mengurangi penyebab berbagai masalah budaya dan karakter bangsa. Setiap generasi penerus bangsa harus ditanamkan rasa tanggung jawab dan memegang teguh ideologi Pancasila. Oleh karena itu, dibutuhkan pendidikan yang memuat nilai-nilai karakter tanggung jawab sejak dini yang memunculkan jati diri manusia Indonesia. Pendidikan karakter harus dilakukan sejak dini untuk membentuk pribadi manusia yang

berakhlak mulia. Tanggung jawab merupakan salah satu dari 18 karakter yang harus dikembangkan agar siswa menjadi pribadi bertanggung jawab, disiplin dan melaksanakan pembelajaran dengan sebaik mungkin. Lickona (1991:44-45) menyatakan, "*Responsibility means carrying out any job or duty in the family, at school, in the workplace to the best of our ability.*" Pernyataan ini menjelaskan bahwa tanggung jawab berarti melaksanakan setiap pekerjaan atau tugas dalam keluarga, di sekolah, di tempat kerja untuk yang terbaik sesuai dengan kemampuan. Dengan demikian, karakter tanggung jawab harus ditumbuhkan di lingkungan sekolah agar siswa dapat melaksanakan tanggung jawab belajarnya dengan semaksimal mungkin. Namun, kenyataan yang terjadi, karakter tanggung jawab siswa kurang yang ditandai dengan siswa yang tidak mau aktif dan kurang bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas. Sesuai dengan pendapat Bacon (1993:199), "*Students who are being responsible will do the work without constant reminders or prodding. Student who are being held responsible will do the work only when someone is somehow forcing them to do so.*" Dengan demikian, siswa yang bertanggung jawab pada dalam pembelajaran diharapkan akan menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan sebaik-baiknya tanpa ada paksaan dari orang lain.

Selain karakter tanggung jawab, dibutuhkan motivasi belajar atau dorongan dari dalam diri siswa dalam tugas-tugas pembelajaran. Maehr & Meyer (Brophy & Wentzel, 2014:3) mendefinisikan, "*Motivation is a theoretical construct used to explain the initiation, direction, intensity, persistence, and quality of behavior, especially goal-directed behavior.*" Jadi, motivasi berperan dalam menggerakkan, memunculkan, mengarahkan, menguatkan, dan mempertahankan perilaku atau tindakan peserta didik dalam

mencapai tujuan belajar. Motivasi dapat menimbulkan perilaku sehingga siswa akan berusaha baik secara fisik ataupun mental, bersungguh-sungguh dalam melaksanakan tugas belajarnya. Namun, kenyataan di lapangan, motivasi belajar siswa masih rendah. Hal ini terlihat pada saat guru memberikan tugas, siswa kurang antusias menanggapi tugas dan hanya melihat pekerjaan teman lain atau mengerjakan apabila disuruh dan didekati guru. Siswa juga tidak mau meminta bantuan atau bertanya ketika ia tidak memahami materi yang sedang diajarkan.

Salah satu cara untuk meningkatkan karakter tanggung jawab dan motivasi belajar siswa dapat dilakukan melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, misalnya pada materi "Pahlawan Pergerakan Nasional". Melalui gambaran sejarah pengorbanan dan perjuangan para pahlawan, siswa dapat meneladani semangat, motivasi dan tanggung jawab dalam memperjuangkan persatuan dan kesatuan bangsa.

Berbagai cara dan solusi dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran mengingat banyaknya metode mengajar yang menarik perhatian siswa. Gagne dan Briggs (1979:172) menyatakan bahwa guru sebagai tim dalam menyusun pembelajaran harus tepat memilih metode, desain ataupun strategi pembelajaran, salah satunya ditunjang dengan media yang tepat untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Kemp & Dayton (1985:3) menjelaskan, "*Instructional media also make use of the power of pictures, words, and sounds to compel attention, to help an audience understand ideas and acquire information too complex for verbal explanation alone, and to help overcome the limitations of time, size and space*". Hal ini menjelaskan bahwa media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar, tulisan dan

suara dapat meningkatkan perhatian, membawa siswa memahami ide dan mendapatkan informasi yang sangat kompleks dan membutuhkan penjelasan tersendiri, serta dapat mengatasi keterbatasan waktu, ukuran dan tempat. Dengan demikian, dibutuhkan media yang tepat dan sangat sesuai untuk pembelajaran sejarah yang terjadi di masa lalu dan sulit dihadirkan di dalam kelas. Media itu diharapkan dapat menghadirkan konsep pembelajaran sejarah yang abstrak menjadi lebih konkret dan nyata sehingga mudah dimengerti dan dipahami siswa

Berdasarkan hasil *need analysis* yang dilakukan melalui kegiatan wawancara, observasi, kajian literatur, serta analisis media pembelajaran yang sudah ada yang dilakukan terhadap guru kelas V di Sekolah Dasar Gugus 02 di Kecamatan Srandakan pada Bulan Juli 2015, maka dapat diketahui bahwa tanggung jawab siswa masih kurang. Hal ini terlihat ketika guru menyuruh siswa untuk tampil di depan kelas, siswa masih enggan dan tidak mau aktif di kelas karena merasa malu dan takut salah dalam membacakan pekerjaannya. Selain itu, ketika diberi tugas kelompok, siswa lebih senang bermain atau mengganggu teman daripada mengerjakan bersama-sama, dan dalam kelompok masih didominasi siswa pandai yang mengerjakan. Pada waktu presentasi, terlihat anak kurang antusias untuk membacakan hasil diskusi, bahkan saling melempar tanggung jawab siapa yang harus membacakan. Selain itu, motivasi belajar juga rendah yang ditandai dengan siswa juga kurang antusias menanggapi tugas dan hanya melihat pekerjaan teman lain atau mengerjakan apabila disuruh dan didekati guru. Siswa juga tidak mau meminta bantuan atau bertanya ketika ia tidak memahami materi yang sedang diajarkan.

Berbagai permasalahan di atas terjadi karena dalam proses belajar mengajar, guru masih menggunakan metode pembelajaran yang kurang dapat menarik perhatian siswa. Kenyataan yang terjadi guru masih menggunakan metode konvensional yang hanya menyampaikan materi mengacu pada buku teks dan paket LKS yang bukan buatan guru. Dengan demikian, guru masih banyak menerangkan dengan metode ceramah yang lebih menekankan pada ketuntasan materi dan mengabaikan nilai-nilai karakter yang dapat diintegrasikan dalam materi pelajaran.

Hasil analisis media yang sudah digunakan guru menunjukkan bahwa variasi penggunaan media dalam pembelajaran IPS juga masih sangat terbatas. Selama ini media pembelajaran yang digunakan guru hanya berupa gambar yang mudah didapat lewat internet serta kelengkapan materi melalui paket LKS. Guru juga masih kurang optimal dalam menggunakan perangkat teknologi komputer, terutama sebagai media untuk membelajarkan materi. Metode dan media pembelajaran yang tidak menarik cenderung menyebabkan perasaan bosan pada siswa sehingga menyebabkan kurangnya tanggung jawab dan rendahnya motivasi belajar siswa.

Permasalahan yang terjadi di Gugus 02 Kecamatan Srandakan khususnya di kelas V tersebut harus segera diatasi. Diperlukan media pembelajaran yang tepat yang dapat mengintegrasikan pendidikan karakter dan menarik perhatian siswa. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan lebih dekat dengan dunia anak saat ini adalah video animasi. Penelitian Kayaoglu, Akbas, dan Ozturk (2011) menjelaskan bahwa penggunaan animasi dalam pembelajaran kosakata menunjukkan ada dampak positif. Animasi berguna karena lebih mengoptimalkan indera daripada yang

bersifat tekstual. Penelitian ini mendukung gagasan bahwa penggunaan animasi dapat diintegrasikan ke dalam kelas bukan sebagai cara alternatif, tetapi sebagai cara tambahan untuk memberikan kontribusi positif pada suasana kelas dan motivasi siswa animasi menurut Ivers & Barron (2010:98) menjelaskan bahwa animasi merupakan gambar dengan meniru pergerakan. Semua animasi terdiri dari serangkaian gambar (dengan sedikit perubahan dari satu ke yang berikutnya) yang ditampilkan dalam waktu yang cepat dan menipu mata dengan melihatnya sebagai gerakan. Dengan demikian, pesan-pesan pembelajaran disampaikan secara audio visual dengan disertai unsur gerak sehingga lebih hidup.

Video animasi yang digunakan dalam penelitian ini diharapkan dapat membantu guru menghadirkan suatu rekaman perjuangan tokoh-tokoh pahlawan pada masa lalu dengan unsur gambar, suara, suasana, ruang, dan waktu. Gambar dengan gerak sederhana juga menjadikan jalan cerita yang dialami tokoh-tokoh di dalamnya lebih menarik. Siswa akan lebih memerhatikan gambar yang bergerak daripada yang tidak bergerak. Dengan demikian, gambar yang bergerak disertai dengan suara yang sesuai dengan latar yang menarik diharapkan dapat meningkatkan perhatian siswa untuk memahami isi video animasi. Perhatian dan ketertarikan pada pembelajaran melalui video animasi itulah yang mengindikasikan motivasi belajar siswa meningkat. Astuti & Mustadi (2014:258) menjelaskan bahwa siswa akan memiliki motivasi lebih baik bila pembelajaran menggunakan media animasi. Dengan demikian, guru yang telah menggunakan media pembelajaran telah berhasil memberikan motivasi ekstrinsik pada siswa. Penggunaan video animasi sebagai motivasi ekstrinsik

diharapkan dapat meningkatkan perhatian siswa dalam pembelajaran

Penggambaran tokoh pahlawan yang memiliki karakter tanggung jawab yang baik diharapkan mampu menjadi model yang memberikan keteladanan kepada siswa. Tanggung jawab serta motivasi para pahlawan dalam memperjuangkan cita-cita bangsa dapat menjadi contoh nyata bagi siswa sekaligus memotivasi mereka melanjutkan perjuangan para pahlawan melalui aktivitas yang bertanggung jawab. Hal ini sesuai dengan penelitian Smithikrai, Longthong, dan Peijsel (2015) bahwa pengaruh penggunaan film untuk meningkatkan sikap tanggung jawab pribadi siswa. Siswa yang belajar dengan menggunakan film mengalami peningkatan yang signifikan pada tanggung jawab pribadinya. Melalui film animasi, siswa cenderung dipengaruhi oleh perilaku yang digambarkan dalam film.

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat disimpulkan bahwa guru membutuhkan media video animasi yang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter tanggung jawab siswa. Media video animasi pada materi "Pahlawan Pergerakan Nasional" ini belum pernah dikembangkan di Gugus 02 Kecamatan Srandakan sehingga akan sangat berguna sebagai media pembelajaran alternatif dan membawa manfaat dalam proses pembelajaran.

## METODE

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan dari Borg & Gall (1983:775) yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk pendidikan, yaitu media video animasi yang layak dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter tanggung jawab. Penelitian ini hanya dilaksanakan sampai pada tahap ke

sembilan, yaitu: (1) penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi; (2) perencanaan; (3) pengembangan draft produk; (4) uji coba terbatas; (5) merevisi hasil uji coba terbatas; (6) uji coba lapangan diperluas; (7) penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan; (8) uji coba lapangan operasional; dan (9) penyempurnaan produk akhir. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Jenis penelitian adalah *true experiment* dengan desain *pretest-posttest control group design*.

Uji coba produk terdiri dari tiga tahap, yaitu uji coba terbatas, uji coba lapangan dan uji coba lapangan operasional. Sebelum uji coba, produk perangkat pembelajaran divalidasi oleh ahli materi dan ahli pembelajaran.

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas V Gugus 02 Kecamatan Srandakan yang meliputi: SD Talkondo sebagai kelas uji coba, SD Proketen sebagai kelas kontrol dan SD 1 Godegan sebagai kelas eksperimen. Subjek Kelas V SD Talkondo sebanyak 3 siswa diambil untuk uji coba terbatas dan 9 siswa untuk uji coba lapangan diperluas. Untuk uji efektivitas dilakukan dengan menggunakan metode *true experiment*. Kelas V SD Godegan kelas eksperimen dengan jumlah 30 siswa dan kelas V SD Proketen sebagai kelas kontrol sebanyak 27 siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu skala penilaian produk oleh ahli materi dan ahli media, skala motivasi belajar, dan pedoman observasi karakter untuk siswa, dan angket respons untuk guru dan siswa.

Data penelitian berupa hasil wawancara, observasi, studi pustaka, dan analisis perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai analisis kebutuhan (*need analysis*) pengembangan perangkat pembelajaran. Data tersebut dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif

dan analisis uji perbedaan untuk mendapatkan perangkat pembelajaran yang layak dan efektif. Analisis kelayakan media video animasi didapatkan dari tabulasi semua data dari respons siswa, respons guru, serta penilaian dari validator ahli materi dan ahli media. Kualitas media video animasi berdasarkan hasil pengembangan yang sudah dilakukan dan diperoleh skornya, kemudian data berupa angka-angka tersebut diubah menjadi data kualitatif dengan skala lima. Acuan pengubahan skor menjadi skala 5 menurut Widoyoko (2011:238) ada pada Tabel 1.

**Tabel 1. Acuan Konversi Skor Skala Lima**

Skor	Kategori
$X > \bar{X} + 1,8 \times S_{bi}$	Sangat baik
$\bar{X} + 0,6 \times S_{bi} < X \leq \bar{X} + 1,8 \times S_{bi}$	Baik
$\bar{X} - 0,6 \times S_{bi} < X \leq \bar{X} + 0,6 \times S_{bi}$	Cukup
$\bar{X} - 1,8 \times S_{bi} < X \leq \bar{X} - 0,6 \times S_{bi}$	Kurang
$X < \bar{X} - 1,8 \times S_{bi}$	Sangat kurang

Keterangan

$\bar{X}$  : Rerata ideal =  $\frac{1}{2}$  (skor maksimum + skor minimum ideal)

$S_{bi}$  : Simpangan Baku ideal =  $\frac{1}{6}$  (skor maksimum – skor minimum)

$X$  : Skor yang diperoleh

Dalam penelitian ini ditetapkan nilai kelayakan produk media video animasi yang dikembangkan minimal mendapatkan nilai "B" dengan kriteria "Baik". Analisis uji perbedaan dilakukan dengan *independent sample t test* untuk menguji ada tidaknya perbedaan peningkatan motivasi belajar dan karakter tanggung jawab siswa yang menggunakan media video animasi dengan yang menggunakan media gambar serta *paired sample t test* untuk menguji ada tidaknya perbedaan motivasi belajar dan karakter tanggung jawab sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Studi Pendahuluan

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, diperoleh informasi bahwa metode pembelajaran yang digunakan sebagian besar masih menggunakan metode ceramah untuk mengejar materi IPS yang banyak dan bersifat hapalan. Guru menyadari bahwa sebenarnya banyak metode dan media pembelajaran yang bisa digunakan, sekolah sebenarnya sudah mempunyai 1 unit LCD beserta proyektor, tetapi jumlah komputer di sekolah masih terbatas, penggunaan teknologi tersebut masih minim dalam proses pembelajaran. Biasanya guru hanya memanfaatkan gambar pahlawan yang mudah didapatkan dari buku atau gambar dari internet. Guru juga menyampaikan bahwa ia membutuhkan media yang dapat harus dapat meningkatkan perhatian dan ketertarikan siswa dalam belajar. Selain itu, dengan melihat tokoh-tokoh video, anak akan dengan mudah menghafal dan mencontoh karakter dan nilai-nilai kebaikan yang ada di dalam video. Selain wawancara, informasi juga didapat melalui observasi untuk mengetahui gambaran awal tentang karakter siswa dan proses pembelajaran beserta media pembelajaran yang digunakan. Pada saat proses pembelajaran, siswa dikondisikan belajar secara berkelompok. terlihat siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, cepat bosan dan tidak memperhatikan tugas-tugas yang diberikan, dan kurang bersemangat dalam mengerjakan tugas. Selain itu, masih adanya dominasi siswa yang berkemampuan tinggi saja dalam mengerjakan tugas kelompok. Kondisi yang menjadi salah satu penyebab kurangnya tanggung jawab siswa dan rendahnya motivasi belajar sehingga pembelajaran secara berkelompok yang telah diterapkan kurang efektif.

Pada tahap studi pustaka, peneliti melakukan kajian terhadap teori tentang media video animasi, motivasi belajar serta karakter tanggung jawab. Kegiatan yang dilakukan yaitu dengan menganalisis buku-buku dan jurnal. Adapun kajian penelitian yang relevan dan jurnal meliputi pemanfaatan media video yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan kemampuan berbahasa siswa, pemodelan yang dapat membentuk karakter, serta pemanfaatan animasi yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, peneliti juga menganalisis silabus muatan pelajaran IPS Kelas V khususnya pada semester 2 dengan Standar Kompetensi "Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia." Berdasarkan hasil studi pustaka yang dilakukan, materi diperoleh dalam Kompetensi Dasar "Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang" terutama pada materi "Pahlawan Pergerakan Nasional".

Pada tahap analisis perangkat pembelajaran yang digunakan di kelas VSD Gugus 02 Kecamatan Srandakan dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran yang masih didominasi oleh media gambar. Guru juga sesekali menggunakan LCD dan proyektor, tetapi hanya pada materi tertentu saja, misalnya untuk penugasan mencari artikel ataupun gambar untuk kliping. Media video yang telah ada juga hanya pada materi tertentu saja dan belum mengintegrasikan pendidikan karakter di dalamnya.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dapat disimpulkan bahwa guru membutuhkan media yang menarik perhatian siswa dan bertujuan untuk pendidikan karakter, sesuai dengan karakteristik siswa, mudah dijalankan, serta sesuai dengan per-

kembangan teknologi, tetapi disesuaikan dengan kondisi kemampuan sekolah. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan untuk mengembangkan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter tanggung jawab siswa kelas V sekolah dasar Gugus 02 Kecamatan Srandakan.

### Data Hasil Validasi Ahli

Hasil penilaian ahli materi terhadap media video animasi yang dikembangkan dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Materi**

No.	Aspek	Jumlah Skor	Kategori
1.	Isi dan Tujuan	23	Baik
2.	Instruksional	33	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 2, penilaian ahli materi pada aspek isi dan tujuan memperoleh skor 23 dengan kategori baik dan aspek instruksional/pembelajaran memperoleh skor 33 dengan kategori sangat baik.

Hasil Penilaian ahli media terhadap produk media video animasi yang dikembangkan dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Media**

No.	Aspek	Jumlah Skor	Kategori
1.	Teknis	43	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 3, penilaian ahli media pada aspek teknis memperoleh skor 43 dengan kategori Sangat Baik.

### Analisis Data Hasil Uji Coba Awal

Ui coba awal dilaksanakan di kelas V SD Talkondo dengan jumlah subjek 3 orang. Pemilihan subjek pada tahap uji coba ini diambil secara purposif dengan memperhatikan kemampuan siswa, yaitu siswa kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Hasil yang diperoleh pada uji coba awal berupa data keefektifan media video animasi. Pengukuran keefektifan perangkat pembelajar-

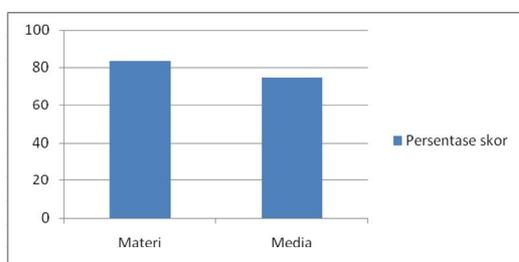
an dilakukan dengan cara pemberian skala respons guru terhadap keterlaksanaan perangkat pembelajaran dan skala respons siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran, skala motivasi belajar serta lembar observasi karakter tanggung jawab siswa oleh observer.

### Data Uji Coba Awal

**Tabel 4. Data Hasil Penilaian Keefektifan Media Video Animasi pada Uji Coba Awal**

No.	Aspek Yang dinilai	Rerata Skor	Persen-tase	Katego-ri
1.	Skala respons guru	38	79,17	Baik
2.	Skala respons siswa	42,67	88,9	Sangat Baik
3.	Penilaian motivasi belajar	70,33	87,91	Sangat Baik
4.	Penilaian Tanggung jawab	20,33	84,7	Baik

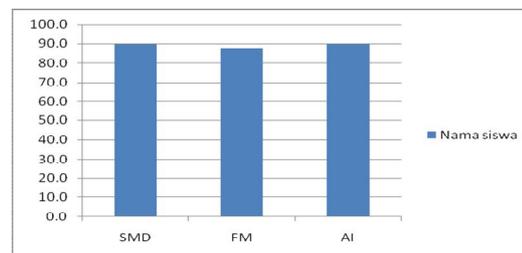
Data pada Tabel 4 menunjukkan bahwa media video animasi ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan karakter tanggung jawab siswa. Hal ini terlihat dari hasil respons guru dengan kategori baik dengan yang diperoleh dari total skor aspek materi dan media dengan persentase 79,17%. Data persentase respons guru terhadap keterlaksanaan media video animasi dalam pembelajaran dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1. Diagram Persentase Skor Respons Guru Pada Uji Coba Awal**

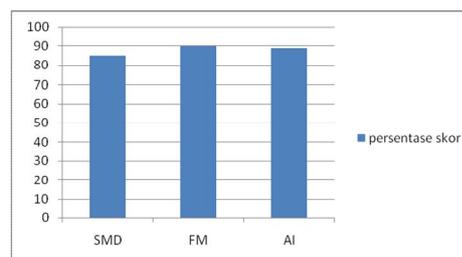
Hasil penilaian respons siswa dengan subjek coba sebanyak 3 siswa pada aspek materi dan media menunjukkan kategori

sangat baik dengan persentase 88,9%. Dengan demikian, pada uji coba terbatas ini siswa memberikan respons yang sangat baik terhadap penggunaan media video animasi pada pembelajaran. Persentase respons siswa dapat dilihat pada Gambar 2.



**Gambar 2. Diagram Persentase Skor Respons Siswa Pada Uji Coba Awal**

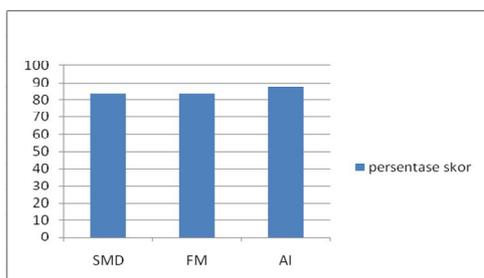
Hasil penilaian motivasi belajar pada uji coba awal pada Tabel 5 menunjukkan bahwa pada uji coba awal skor rata-rata motivasi belajar siswa dengan menggunakan media video animasi, yaitu pada kategori sangat baik dengan persentase 87,91%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini efektif digunakan oleh guru dalam uji coba awal. Persentase skor motivasi belajar pada uji coba awal dapat dilihat pada Gambar 3.



**Gambar 3. Diagram Persentase Skor Motivasi Belajar Pada Uji Coba Awal**

Pada uji coba awal, hasil penilaian karakter tanggung jawab pada uji coba awal menunjukkan bahwa skor rata-rata karakter tanggung jawab siswa dengan menggunakan media video animasi yaitu pada kategori baik dengan persentase 84,7%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembe-

lajaran ini efektif digunakan oleh guru dalam uji coba awal. Persentase skor karakter tanggung jawab pada uji coba awal dapat dilihat pada Gambar 4.



**Gambar 4. Diagram Persentase Skor Karakter Tanggung Jawab Pada Uji Coba Awal.**

### Analisis Data Hasil Uji Coba Lapangan Diperluas

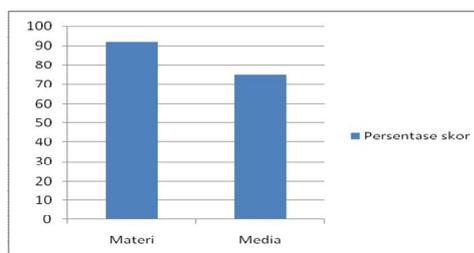
Uji coba lapangan diperluas dilaksanakan di kelas V SD Talkondo dengan jumlah subjek 9 siswa yang belum menjadi subjek coba pada uji coba awal. Tujuan dilaksanakan uji coba lapangan diperluas adalah untuk mengimplementasikan produk hasil revisi dan evaluasi berdasarkan hasil uji coba awal.

**Tabel 5. Data Hasil Penilaian Media Video Animasi pada Uji Coba Lapangan Diperluas**

No.	Aspek Yang dinilai	Rerata Skor	Persentase	Kategori Keefektifan
1.	Skala respons guru	40	83,3	Baik
2.	Skala respons siswa	43,2	90	Sangat Baik
3.	Penilaian motivasi belajar	69	86,25	Sangat Baik
4.	Penilaian Karakter Tanggung jawab	19,2	80	Baik

Tabel 5 menunjukkan bahwa media video animasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan karakter tanggung jawab. Hal ini terlihat dari respons guru dengan kategori baik, respons siswa dengan kategori sangat baik, hasil

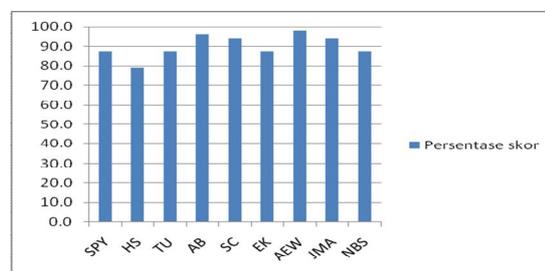
penilaian motivasi belajar dengan kategori sangat baik dan karakter bersahabat dengan kategori baik. Berikut diagram yang menggambarkan hasil penilaian respons guru, respons siswa, motivasi belajar dan karakter tanggung jawab siswa pada uji coba lapangan diperluas.



**Gambar 6. Diagram Persentase Skala respons Guru Uji Coba Lapangan Diperluas**

Berdasarkan Diagram 6 hasil respons guru untuk aspek materi dan media pada kategori baik dengan persentase 83,3%. Hal ini menunjukkan bahwa perangkat ini efektif digunakan menurut guru pada uji coba lapangan.

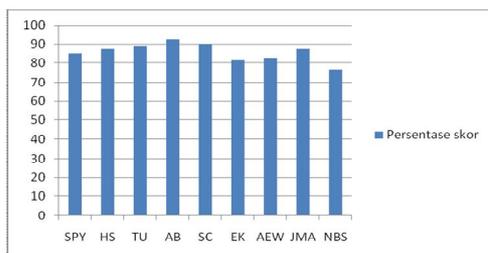
Hasil penilaian respons siswa pada aspek materi dan media menunjukkan kategori sangat baik dengan persentase 90%. Dengan demikian, pada uji coba terbatas ini siswa memberikan respons yang sangat baik terhadap penggunaan media video animasi pada pembelajaran. Persentase respons siswa dapat dilihat pada Gambar 7.



**Gambar 7. Diagram Persentase Skala respons Siswa Uji Coba Lapangan Diperluas**

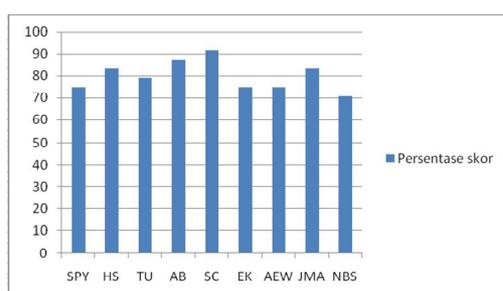
Hasil penilaian motivasi belajar pada uji coba lapangan diperluas menunjukkan

bahwa pada uji coba awal skor rata-rata motivasi belajar siswa dengan menggunakan media video animasi, yaitu pada kategori sangat baik dengan persentase 86,25%. Dengan demikian, media pembelajaran ini efektif digunakan oleh guru dalam uji coba lapangan diperluas. Persentase skor motivasi belajar pada uji coba diperluas dapat dilihat pada Gambar 8.



**Gambar 8. Diagram Persentase Skor Motivasi Belajar Pada Uji Coba Diperluas**

Pada uji coba diperluas, hasil penilaian karakter tanggung jawab pada uji coba awal menunjukkan bahwa skor rata-rata karakter tanggung jawab siswa dengan menggunakan media video animasi, yaitu pada kategori baik dengan persentase 80%. Persentase penilaian karakter tanggung jawab pada uji coba awal dapat dilihat pada Gambar 9.



**Gambar 9. Diagram Persentase Skor Karakter Tanggung Jawab Pada Uji Coba Diperluas**

Dari diagram menunjukkan bahwa media video animasi efektif digunakan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter tanggung jawab pada uji coba lapangan diperluas.

### Analisis Data Hasil Uji Coba Lapangan Operasional

Uji Coba Operasional dilakukan pada siswa kelas V SD 1 Godegan dan SD Proketen. Jumlah subjek pada uji coba operasional adalah sebanyak 60 siswa yang terdiri dari 33 siswa SD 1 Godegan sebagai kelas eksperimen dan 27 siswa SD Proketen sebagai kelas kontrol. Data yang diperoleh dalam uji coba lapangan operasional ini diperoleh dari hasil penilaian respons guru dan respons siswa, observasi karakter tanggung jawab, serta skala motivasi Analisis data penilaian respons guru dan respons siswa pada uji coba lapangan operasional dijelaskan pada Tabel 6.

**Tabel 6. Data Hasil Penilaian Keefektifan Perangkat Pembelajaran Pada Uji Coba Lapangan Operasional**

No	Aspek yang Dinilai	Rerata Skor	Persentase	Kategori
1.	Skala respons guru	44	91,67	Sangat Baik
2.	Skala respons siswa	39,4	82,1	Baik

Tabel 6 menunjukkan bahwa media video animasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan karakter tanggung jawab. Hal ini terlihat dari respons guru dengan kategori sangat baik, dan respons siswa dengan kategori baik.

Penilaian motivasi belajar dan karakter siswa berdasarkan instrumen skala motivasi dan pengamatan karakter tanggung jawab yang muncul dari diri siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi yang dikembangkan. Hasil penilaian *pretest posttest* motivasi belajar dapat dilihat pada Tabel 7.

**Tabel 7. Penilaian *Pretest* dan *Posttest* Motivasi Belajar**

No	Kategori	Jumlah Siswa	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Sangat Baik	4	16
2.	Baik	23	17
3.	Cukup Baik	6	0
4.	Kurang	0	0
5.	Sangat Kurang	0	0
	Jumlah	33	33

Hasil penilaian motivasi belajar menunjukkan bahwa siswa memiliki motivasi yang lebih tinggi dalam pembelajaran menggunakan media video animasi. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* yang semula pada kategori cukup 6 siswa, kategori baik 23 siswa, kategori sangat baik 4 siswa meningkat menjadi kategori baik 17 siswa dan kategori sangat baik 16 siswa.

Hasil *pretest* dan *posttest* karakter tanggung jawab dapat dilihat pada Tabel 8.

**Tabel 8. Penilaian *Pretest* dan *Posttest* Karakter Tanggung Jawab**

No.	Kategori	Jumlah Siswa	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Sangat Baik	7	23
2.	Baik	15	9
3.	Cukup Baik	11	1
4.	Kurang	0	0
5.	Sangat Kurang	0	0
	Jumlah	33	33

Hasil penilaian karakter tanggung jawab pada tabel di atas menunjukkan bahwa siswa mempunyai karakter tanggung jawab yang tinggi jika melakukan pembelajaran dengan media video animasi. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil *pretest* *posttest* yang semula pada kategori cukup 11 siswa, kategori baik 15 siswa, kategori sangat baik 7 siswa meningkat menjadi kate-

gori cukup baik 1 siswa, kategori baik 9 siswa dan kategori sangat baik 23 siswa

Sebelum dilakukan analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis data yang terdiri dari uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varian. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 9.

**Tabel 9. Rangkuman Hasil Uji Normalitas**

Kelompok	Data	Motivasi Belajar	Tanggung Jawab
		Sig.	Sig.
Kontrol	<i>Pre</i>	0,840	0,421
	<i>Post</i>	0,782	0,823
Eksperimen	<i>Pre</i>	0,948	0,406
	<i>Post</i>	0,361	0,077

Hasil perhitungan uji normalitas menunjukkan taraf signifikansi  $p > 0,05$ . Dengan demikian data *pretest* dan *posttest* motivasi belajar dan karakter tanggung jawab pada kedua kelompok berdistribusi normal.

Hasil perhitungan uji homogenitas data *pretest* dan *posttest* motivasi belajar dan karakter tanggung jawab pada kedua kelompok disajikan pada Tabel 10.

**Tabel 10. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas**

Data	Motivasi Belajar	Tanggung Jawab
	Sig.	Sig.
<i>Pretest</i>	0,809	0,435
<i>Posttest</i>	0,314	0,257

Hasil perhitungan uji homogenitas menunjukkan taraf signifikansi  $p > 0,05$ . Dengan demikian, data *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol dan eksperimen adalah homogen.

#### **Data Perbedaan Hasil Peningkatan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Sebelum dan Sesudah Eksperimen**

Tujuan pengembangan media video animasi ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter tanggung jawab

siswa kelas V. Penelitian ini mengkaji mengenai perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar dan karakter tanggung jawab siswa sebelum dan setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media video animasi materi pahlawan pergerakan nasional. Untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan motivasi belajar dan karakter tanggung jawab dilakukan uji t dengan *paired sample test*.

**Tabel 11. Uji Beda Ketercapaian Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab**

	Motivasi Belajar		Tanggung Jawab	
	Sebelum	Sesudah	Sebelum	Sesudah
Mean	62,4	67,7	18,6	22
N	33		33	
p (Kondisi)	0,05		0,05	
p (Perolehan)	0.000		0.000	
Keterangan	Signifikan			

Tabel 11 menunjukkan bahwa data hasil *paired sample test* menunjukkan bahwa perolehan taraf signifikansi motivasi belajar dan karakter tanggung jawab  $p = 0,000$  ( $p < 0,05$ ), berdasarkan kesimpulan tersebut ada perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar dan karakter tanggung jawab siswa antara sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media video animasi.

#### **Data Perbedaan Hasil Penilaian Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab pada Kelas Kontrol dan Eksperimen**

Pada penelitian ini juga dikaji mengenai perbedaan peningkatan hasil motivasi belajar dan karakter tanggung jawab siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media gambar (kelas kontrol) dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media video animasi (kelas eksperimen). Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan peningkatan motivasi belajar dan karakter tanggung jawab pada Kelas Kon-

trol dan Kelas Eksperimen dilakukan uji t dengan *independent sample t-test*.

**Tabel 12. Uji Beda Ketercapaian Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab pada Kelas Kontrol (KK) dan Kelas Eksperimen (KE)**

	Motivasi Belajar		Tanggung jawab	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	27	33	27	33
p (Kondisi)	0,05	0,05	0,05	0,05
p (Perolehan)	0.299	0.015	0.149	0.000
Keterangan	Tidak ada beda	Ada beda	Tidak ada beda	Ada beda

Tabel 12 menunjukkan bahwa hasil penghitungan *independent sample t-test* menunjukkan bahwa perolehan taraf signifikansi *pretest* motivasi belajar dan karakter tanggung jawab lebih dari 0,05 ( $p > 0,05$ ), maka berdasarkan kesimpulan tersebut tidak ada perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar dan karakter tanggung jawab siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, kedua kelompok itu ditinjau dari motivasi belajar dan karakter tanggung jawab dalam kondisi seimbang untuk dibandingkan dengan menggunakan tindakan yang berbeda.

Hasil analisis data *posttest* motivasi belajar dan karakter tanggung jawab pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan taraf signifikansi  $p = 0,015$  ( $p < 0,05$ ) dan  $p = 0,000$  ( $p < 0,05$ ). Data tersebut memperlihatkan adanya perbedaan peningkatan yang signifikan antara motivasi belajar dan karakter tanggung jawab siswa yang menggunakan media video animasi dengan siswa yang belajar dengan menggunakan media gambar. Dari hasil ini nyata terlihat bahwa media video animasi lebih efektif meningkatkan motivasi belajar dan karakter tanggung jawab siswa kelas V SD Gugus 02

Kecamatan Srandakan, dibandingkan dengan media gambar.

### **Pembahasan**

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media video animasi pada materi "Pahlawan Pergerakan Nasional" pada kelas V SD telah layak digunakan menurut ahli materi dan ahli media pembelajaran. Media video animasi ini dibuat dengan memperhatikan kriteria pemilihan dan prinsip media yang baik, materi disajikan sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.

Media menjadi kontribusi yang sangat penting dalam pembelajaran. Smaldino, Lowther & Russel (2012:7) mengemukakan bahwa media merupakan apa saja yang membawa informasi antara sumber dan penerima informasi. Sumber informasi yang dimaksud adalah peran guru atau media, sedangkan siswa sebagai penerima informasi. Oleh karena itu, media dapat membantu aktivitas serta interaksi siswa dengan guru dalam proses pembelajaran. Media video animasi merupakan media yang menampilkan materi pembelajaran berupa video yang dibuat dengan beberapa gambar diam dengan sedikit perubahan dari satu ke berikutnya yang ditampilkan dalam waktu yang cepat dan diproyeksikan sehingga menghasilkan sebuah ilusi gerak. Video animasi ini tepat digunakan sebagai media pembelajaran karena menampilkan unsur teks, gambar, suara yang menarik sehingga dapat menarik perhatian siswa dan membantu memberikan pemahaman pada materi sejarah yang bersifat abstrak dan yang terjadi di masa lalu serta sulit dihadirkan di kelas. Harisson & Hummel (2010:21) menyatakan bahwa film animasi dapat memperkaya pengalaman dan kompetensi siswa pada beragam materi ajar. Animasi mempunyai kelebihan yang bisa membantu da-

lam membentuk pemahaman siswa dari konsep yang abstrak. Siswa SD yang masih berada pada tahap operasional konkret akan lebih mudah dalam memahami informasi yang bersifat konkret daripada abstrak. Pada usia perkembangan tersebut, siswa juga lebih tertarik dengan penggunaan yang bersifat visual yang menarik perhatian, sehingga informasi yang diproses akan bertahan lebih lama. Pembelajaran dengan menggunakan video animasi dapat melibatkan indera penglihatan dan pendengaran sehingga pembelajaran sesuai dengan perkembangan kognitif siswa karena siswa akan lebih mudah memperoleh pengetahuan melalui gambar dan suara. Melalui gambar yang bergerak, warna dan alur cerita yang menarik, diharapkan dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran. Adanya ketertarikan itu menimbulkan motivasi yang lebih baik dalam diri siswa sehingga siswa akan melaksanakan pembelajaran dengan sungguh-sungguh. Hal ini sesuai dengan penelitian Zahroh (2014) bahwa penggunaan film animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan juga antusias siswa dalam pembelajaran.

Selain itu, video animasi ini juga dapat dijadikan media pendidikan karakter karena di dalamnya menampilkan pemodelan tokoh-tokoh pahlawan pergerakan nasional yang mempunyai karakteristik tokoh yang baik sehingga dapat menjadi teladan bagi siswa. Siswa terlibat aktif secara kognitif untuk memahami materi yang ada dalam video. Pembelajaran dengan media video animasi ini dapat melibatkan pengalaman emosional siswa sehingga diharapkan akan terinternalisasi dalam afeksi serta psikomotor siswa yang merupakan bagian dari kepribadian siswa. Dengan demikian, sikap tanggung jawab dalam belajar yang selalu distimulus dengan media video

animasi ini diharapkan dapat membentuk karakter tanggung jawab siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian Yesil (2013:2) yang menjelaskan bahwa tanggung jawab memiliki kekuatan untuk membentuk karakter dan perilaku seseorang. Dengan adanya tanggung jawab belajar, siswa didorong menjadi pembelajar yang aktif.

Berdasarkan hasil uji coba lapangan operasional, media video animasi materi pahlawan pergerakan nasional ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar siswa dapat meningkat karena penggunaan media video dengan suara dan gambar bergerak akan lebih menarik perhatian siswa. Pembelajaran dengan media video animasi akan membuat siswa tertarik dan antusias dalam pembelajaran sehingga lebih mudah untuk memahami materi. Sesuai dengan penelitian Barak, Askar & Dori (2011:839) bahwa film animasi dapat meningkatkan kemampuan dan pemahaman siswa tentang konsep-konsep atau materi pembelajaran. Siswa yang belajar dengan media film animasi mempunyai motivasi yang lebih tinggi terutama dalam minat, dan keterlibatan dalam pembelajaran.

Karakter tanggung jawab siswa pada pembelajaran juga mengalami peningkatan yang didukung dengan media video animasi ini. Karakteristik tokoh yang ada di dalam video ini menjadi model simbolik bagi siswa untuk meneladani sikap tanggung jawab, khususnya dalam pembelajaran. Melalui video animasi, siswa dapat mengamati dan menarik kesimpulan tentang apa yang dilakukan oleh model dalam video tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat Ormrod (2012) bahwa melalui *modeling* dapat memberikan pengaruh kepada siswa tentang tingkah laku dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, media vi-

deo animasi yang dikembangkan dapat karakter tanggung jawab siswa

## PENUTUP

Produk media video animasi materi "Pahlawan Pergerakan Nasional" yang dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter tanggung jawab siswa dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran menurut ahli materi dengan nilai baik dan menurut ahli media dengan nilai sangat baik.

Produk media video animasi materi "Pahlawan Pergerakan Nasional" efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Gugus 02 Kecamatan Srandakan. Hal ini terlihat dari hasil uji t yang memperoleh taraf signifikansi  $p=0,015(p<0,05)$  yang menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar pada siswa yang menggunakan media video animasi lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media gambar. Dengan demikian, pembelajaran dengan menggunakan media video animasi lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan media gambar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Produk media video animasi materi "Pahlawan Pergerakan Nasional" efektif untuk meningkatkan karakter tanggung jawab siswa kelas V SD Gugus 02 Kecamatan Srandakan. Hal ini terlihat dari hasil uji t yang memperoleh taraf signifikansi  $p=0,000(p<0,05)$  yang menunjukkan bahwa peningkatan karakter tanggung jawab pada siswa yang menggunakan media video animasi lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media gambar. Dengan demikian, pembelajaran dengan menggunakan media video animasi lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan media gambar dalam meningkatkan karakter tanggung jawab siswa.

Media video animasi yang telah dikembangkan disarankan dapat diterapkan dan digunakan sebagai media pembelajaran alternative dalam meningkatkan motivasi belajar dan karakter tanggung jawab pada siswa kelas V sekolah dasar. Penggunaan media video animasi berpengaruh dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan karakter tanggung jawab siswa, maka disarankan kepada guru untuk mengoptimalkan penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran siswa SD kelas V khususnya pada pembelajaran IPS. siswa hendaknya menggunakan berbagai media dalam belajar sehingga dapat membantu proses belajarnya serta mendorong motivasi serta tanggung jawabnya dalam belajar. Untuk penelitian lebih lanjut, dapat dilakukan penelitian yang serupa untuk mengetahui pengaruh dan keefektifan media video animasi terhadap motivasi belajar dan nilai karakter lain dengan tema dan mata pelajaran tertentu pada jenjang pendidikan yang berbeda

### UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan selesai dan dimuatnya artikel ini di *Jurnal Pendidikan Karakter* edisi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua kolega yang telah banyak membantu mulai dari pengumpulan data, analisis data, hingga pelaporan penelitian yang kemudian menjadi dasar untuk penulisan artikel ini. Secara khusus penulis mengucapkan terima kasih kepada Dewan Redaksi *Jurnal Pendidikan Karakter* yang telah memroses artikel ini hingga akhirnya dapat dimuat di edisi ini.

### DAFTAR PUSTAKA

Astuti, Y. & Mustadi, A. 2014. Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SD. *Jurnal*

*Prima Edukasia*, Vol. 2(2), hlm. 250-262. Retrieved from **Error! Hyperlink reference not valid.**

Bacon, C.S. 1993. Student Responsibility for Learning. *Adolescence*, Vol. 28(1), p. 199.

Barak, M., Ashkar, T., & Dori Y.J. 2011. Learning Science Via Animated Movies: It's Effect on Students' Learning Outcomes and Motivation. *Computers & Education Journal*, Vol. 56(4), pp. 839-846.

Borg, W.R dan Gall, M.D. 1983. *Educational Research: An Introduction, Fourth Edition*. New York: Pearson Education Inc.

Brophy, J.E. & Wentzzel. K.R. 2014. *Motivating Student to Learn*. New York: Reutledge.

Gagne, R.M. & Briggs, L.J. 1979. *Principles of Instructional Design (2<sup>nd</sup> Ed.)*. New York: Holt, Rinehart, and Winston.

Harisson, H.L. & Hummel, L.J. 2010. "Incorporating Animation Concept and Principles in STEM Education". *Journal the Technology Teacher*, pp. 20-25.

Ivers, K.S. & Baron, A.E. 2010. *Multimedia Projects Ineducation Designing Producing and Assesing (4<sup>th</sup> ed)*. Santa Barbara: Abc. Clio. Llc.

Kayaoglu, M.N., Akbas, D. & Ozturk, Z. 2011. A Small Scale Experimental Study: Using Animations to Learn Vocabulary. *The Turkey Online Journal on Educational Technology*, Vol. 10(2), pp. 1-8.

- Kementerian Pendidikan Nasional. 2011. *Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Puskur.
- Kemp. J.E. & Dayton, D.K. 1985. *Planning and Producing Instructional Media (5<sup>th</sup> Ed.)*. New York: Harper& Row.
- Lickona, T. 1991. *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York: New York Times Company.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. 2006. *Permendikbud Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Ormrod, J.E. 2012. *Human Learning (6<sup>th</sup> Ed.)*. Upper Saddle River: Pearson Education.
- Smaldino, L., Lowther, D. L. & Russel, J. D. 2012. *Instructional Technology and Media for Learning (10<sup>th</sup> ed)*. (Terjemahan Arif Rahman). Boston: Pearson. (Buku Asli Diterbitkan Tahun 2012).
- Smithikrai, C. Longthong, N. & Peijsel, C. 2015. Effect of Using Movies to Enhance Personal Responsibility of University Students. *Asian Social Science*, Vol. 11(5), pp. 1-9.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Widoyoko, E.P. 2011. *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yesil, U. 2013. School Learning Responsibility Scale's Validity and Reliability Study (for Primary School Students). *Mevlana International Journal of Education (MIJE)*, Vol. 3(4), pp. 1-14.
- Zahroh, F. 2014. The Implementation of Animated Filmas Media to Teach Writing Narrative Text to the Eighth Grade Students of Junior High School. *Journal State University of Surabaya*. Vol. 2(2), pp. 1-8.