

## **PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI MOTIVASI BELAJAR BERBASIS ANIMAKER BAGI SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 9 CIMAH**

**Rahmah Winnit Mardhiyyah<sup>1</sup>, Euis Eti Rohaeti<sup>2</sup>, Muhammad Rezza Septian<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> rahmah.winnit@gmail.com, <sup>2</sup> e2rt@yahoo.com, <sup>3</sup> rezza.septian25@gmail.com

Program Studi Bimbingan dan Konseling  
IKIP Siliwangi Cimahi

### ***Abstract***

*Motivation has a very big influence in learning activities that can support students in achieving good learning outcomes, if students do not have learning motivation, students will not be optimal in carrying out learning activities. This description makes it important to understand learning motivation for students in general and in particular for class VII students at SMPN 9 Cimahi. This study aims to produce animated video media products to provide a concrete understanding of increasing learning motivation. The research method used is research & development (R&D) with development procedures referring to Borg & Gall which are simplified by the Puslitjaknov Team into five stages. The subjects in this study included 1 material expert, 2 media experts, 1 school counselor practitioner, 10 students, and 34 students. The data obtained in this study are quantitative data that refers to the acceptability criteria of the material and the criteria of learning media which are analyzed by descriptive statistics, as well as qualitative data in the form of comments and suggestions on the product. The results obtained based on product validation from material experts reached 96%, media experts at 100%, and school counselor practitioners 96%. Meanwhile, 87% of students' responses were limited and 91% of students' responses were wider in scope. Based on the results of the study, this research can produce a product in the form of an animated video which is empirically proven to be used as a medium for guidance and counseling services.*

**Keywords:** *Animated Video Media, Animaker, Learning Motivation*

### **Abstrak**

Motivasi memiliki pengaruh sangat besar dalam kegiatan belajar yang dapat menunjang siswa dalam mencapai hasil belajar yang baik, apabila siswa tidak memiliki motivasi belajar maka siswa tidak akan optimal dalam melakukan kegiatan belajar. Uraian tersebut membuat pentingnya pemahaman tentang motivasi belajar bagi siswa secara umum dan khususnya bagi siswa kelas VII di SMPN 9 Cimahi. Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk media video animasi untuk memberikan pemahaman yang konkret perihal meningkatkan motivasi belajar. Metode penelitian yang digunakan ialah *research & development* (R&D) dengan prosedur pengembangan yang mengacu pada Borg & Gall yang disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov menjadi lima tahap. Subjek dalam penelitian ini diantaranya 1 ahli materi, 2 ahli media, 1 praktisi konselor sekolah, 10 siswa, dan 34 siswa. Adapun data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif yang mengacu pada kriteria akseptabilitas materi dan kriteria media pembelajaran yang dianalisis dengan statistik deskriptif, serta data kualitatif berupa komentar dan saran terhadap produk. Hasil penelitian yang diperoleh berdasarkan validasi produk dari ahli materi mencapai 96%, ahli media sebesar 100%, dan praktisi konselor sekolah 96%. Sedangkan respon siswa secara terbatas 87% dan respon siswa dalam ruang lingkup lebih luas 91%. Berdasarkan hasil penelitian, penelitian ini dapat menghasilkan sebuah produk berupa video animasi yang terbukti secara empiris dapat digunakan sebagai media layanan bimbingan dan konseling.

**Kata Kunci:** Media Video Animasi, Animaker, Motivasi Belajar

## PENDAHULUAN

Kegiatan pokok di sekolah bagi seorang pelajar yaitu belajar, agar siswa dapat melakukan kegiatan belajar maka perlu adanya dorongan bagi dirinya. Dorongan tersebut dinamakan motivasi belajar, motivasi belajar merupakan unsur yang sangat penting, sehingga siswa mampu mengembangkan kemampuannya dengan baik, mampu berprestasi, dan kreatif. Motivasi dapat disebut sebagai suatu energi yang dapat mengaktifkan seseorang untuk bergerak dalam memenuhi kebutuhannya. Uno (2018) menjelaskan bahwa motivasi ialah suatu kekuatan, yang berasal dari faktor internal maupun faktor eksternal yang mendorong seseorang untuk menacapai tujuan yang telah ditetapkan oleh diri individu itu sendiri. Sementara Sardiman (2014) mengungkapkan dalam kegiatan belajar motivasi ialah keseluruhan daya penggerak pada diri siswa sehingga aktivitas belajar dapat berlangsung dan tentunya dapat menjamin keberhasilan siswa, karena ketika siswa mempunyai motivasi tentunya siswa memiliki semangat belajar, rasa ingin tahu yang tinggi terhadap suatu hal, dan mau mengulik hal yang belum ia ketahui, sehingga tujuan yang telah dirumuskan dapat tercapai. Dalam hal ini dapat diketahui secara pasti bahwa motivasi belajar dapat memacu seorang individu untuk berbuat suatu hal dalam mencapai tujuan yang jelas.

Akan tetapi masih ditemukan permasalahan mengenai motivasi belajar dikalangan pelajar, menurut Puspita (2017) terdapat gejala kurangnya motivasi belajar, seperti siswa kurang aktif dalam KBM dan terdapat siswa yang mengalami kejenuhan dalam belajar. Hal tersebut disebabkan karena target pencapaian yang tidak jelas, terdapat siswa yang rendah diri terhadap kemampuannya, dan adapun masalah keluarga yang berpengaruh terhadap motivasi belajar. Selaras dengan penelitian Pranjani, dkk (2022) bahwa terdapat gambaran motivasi belajar siswa SMP yaitu sebanyak 48 siswa memiliki motivasi belajar rendah karena minimnya semangat belajar, 23 siswa memiliki motivasi belajar sedang, dan hanya 29 siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi.

Dengan demikian permasalahan mengenai motivasi belajar perlu diperhatikan dan segera ditindaklanjuti. Jika hal tersebut disepelekan begitu saja maka akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Karena motivasi belajar tidak akan lepas dari hasil belajar siswa di sekolah. Sejalan dengan penelitian Hartina dan Nasution (2020) bahwa terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. Begitupun Sardiman (2014) mengungkapkan bahwa apabila ada motivasi, maka hasil belajar menjadi optimal.

Lebih lanjut Yuberti (2014) menjelaskan apabila fasilitas belajar telah memadai, akan tetapi seorang individu tidak memiliki motivasi yang tinggi, maka individu tersebut tidak dapat mencapai puncak performanya dalam belajar. Dengan demikian, jika siswa tidak memiliki motivasi maka akan berdampak buruk pada hasil belajarnya, disamping itu siswa juga tidak memiliki daya upaya untuk mengembangkan kemampuannya, padahal usia remaja merupakan usia produktif untuk mengembangkan segala kemampuannya dan remaja memiliki banyak kesempatan untuk meraih prestasi sebanyak-banyaknya. Karena pada dasarnya motivasi ialah hal yang sangat krusial dalam kegiatan belajar, di dalam motivasi memuat hasrat yang dapat mengaktifkan, menggerakkan, bahkan mengarahkan perilaku subjek belajar itu sendiri pada tujuan yang telah ditetapkannya.

Dari banyaknya isu dan fenomena dilapangan, permasalahan mengenai motivasi belajar juga ditemukan di SMPN 9 Cimahi. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru BK diketahui bahwa terdapat gejala mengenai permasalahan motivasi belajar siswa kelas VII, diantaranya siswa kelas VII masih perlu menyesuaikan pola pembelajarannya untuk di SMP, adanya pengaruh tingkat kehadiran siswa, pengaruh akibat adanya permasalahan keluarga yang mana hal ini mempengaruhi semangat belajar siswa, lalu ketika PJJ terdapat siswa yang terkendala dengan fasilitas untuk mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga siswa agak kesulitan dalam menerima materi pelajaran serta kesulitan dalam mengerjakan tugas. Disamping itu, secara umum berdasarkan data nilai leger siswa terdapat siswa yang tidak mengerjakan tugas, adapun interaksi siswa di dalam kelas masih naik turun, yang mana siswa yang aktif dalam kelas hanyalah siswa yang itu-itu saja.

Dengan demikian persoalan mengenai motivasi belajar harus segera ditindak lanjuti. Layanan BK memiliki andil yang sangat besar dalam satuan pendidikan di sekolah untuk membantu siswa dalam mencapai perkembangan yang optimal, maka dari itu informasi yang disampaikan kepada siswa dalam layanan BK haruslah jelas dengan menggunakan media yang menunjang, sehingga siswa dapat memiliki ketertarikan terhadap materi serta dorongan bagi dirinya yang akan mempengaruhi motivasi belajarnya. Dalam hal ini, guru BK di SMPN 9 Cimahi juga menuturkan bahwa layanan BK memerlukan suatu inovasi yang lebih modern sesuai dengan era digital saat ini, sehingga diharapkan siswa tertarik dengan adanya kemasan baru yang disuguhkan dan dapat memahami suatu informasi dengan begitu baik dalam layanan BK.

Media interaktif yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu video animasi. Menurut Agustien (Julia, dkk, 2021) animasi merupakan sekumpulan gambar yang bergerak yang bisa dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam KBM. Helianthusonfri (2018) mengungkapkan bahwa keunggulan video animasi ialah menarik, dengan aneka ilustrasi didalamnya mampu menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa untuk memahami informasi yang disajikan dalam video animasi. Video animasi dalam penelitian ini dibuat dengan menggunakan aplikasi berbasis *website* Animaker. Menurut Munawar, dkk (2020) Animaker adalah aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran, dengan fitur yang beragam seperti untuk menambahkan gerakan-gerakan, gambar, karakter animasi, suara, serta transisi dapat memberikan kesan materi pembelajaran yang lebih menarik. Atas dasar hal tersebut, tampilan pada video animasi yang telah dibuat sedemikian rupa akan terlihat menarik, disamping itu video animasi dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi yang dirasa sulit untuk disampaikan secara langsung dalam kelas, sehingga informasi yang dimaksud dapat tersampaikan dan tidak menutup kemungkinan bahwa siswa memiliki gambaran yang *real* terhadap suatu materi layanan yang diberikan.

Pada tahun-tahun sebelumnya, banyak penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan media video animasi seperti pada penelitian Sari (2020) mengenai pengembangan media video *stopmotion* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media memperoleh nilai 81%-100% sangat valid, sedangkan materi memperoleh nilai 61%-80.9% cukup valid dan dapat digunakan, namun perlu revisi, dan penilaian dari guru BK terhadap produk memenuhi kategori sangat valid, akan tetapi pengembangan produk ini tidak dilakukan sampai pada penilaian produk oleh siswa. Terdapat pula penelitian Wulansyah (2019) yang menggunakan metode eksperimen *pretest-posttets design group*, menunjukkan hasil bahwa media video yang digunakan dalam layanan bimbingan klasikal dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SMP. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan media video animasi motivasi belajar berbasis Animaker, diharapkan media video animasi motivasi belajar tersebut dapat teruji layak dan informasi mengenai motivasi belajar dapat tersampaikan dengan baik, sehingga siswa kelas VII di SMPN 9 Cimahi termotivasi untuk belajar.

## **METODE**

Metode yang dikenakan dalam penelitian ini ialah metode penelitian dan pengembangan. Metode tersebut dirasa tepat karena dapat memfasilitasi peneliti untuk mengembangkan suatu produk berdasarkan prosedur penelitian dan pengembangan yang ditempuh oleh peneliti. Menurut Borg & Gall (2003:569) penelitian pendidikan dan pengembangan merupakan sebuah proses yang digunakan dalam mengembangkan dan menguji sebuah produk pendidikan. Prosedur penelitian pengembangan yang ditempuh oleh peneliti mengacu pada model Borg & Gall yang disederhanakan oleh tim Puslitjaknov (2008) menjadi 5 tahapan, diantaranya analisis produk, pengembangan produk, validasi ahli dan revisi produk dalam penelitian ini dilakukan oleh 1 ahli materi, 2 ahli media, dan 1 praktisi konselor sekolah, uji lapangan terbatas dan revisi produk dengan subjek siswa kelas VII SMPN 9 Cimahi sebanyak 10 siswa, serta uji lapangan lebih luas dan produk akhir dengan subjek berjumlah 34 siswa. Pada penelitian ini terdapat 2 teknik pengumpulan data yakni wawancara dan angket validasi produk serta angket respon siswa terhadap produk. Adapun teknik analisis data yang digunakan ialah analisis deskriptif kualitatif dengan cara mendeskripsikan serta menarik konklusi dari komentar dan saran terhadap produk, serta analisis deskriptif kuantitatif dengan menggunakan rumus statistik deskriptif untuk menghitung hasil validasi ahli serta praktisi dan hasil angket respon siswa.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Berikut ini tahapan-tahapan pengembangan media video animasi motivasi belajar sesuai dengan model Borg dan Gall (2003) yang sudah disederhanakan oleh tim Puslitjaknov (2008):

#### **1. Analisis Produk yang akan di Kembangkan**

Tahap pertama ini meliputi analisis kebutuhan yang diperoleh berdasarkan data dari studi lapangan dan mengkaji suatu teori berdasarkan studi pustaka. Studi pustaka dilakukan untuk memperoleh teori-teori yang relevan dengan meninjau dari berbagai sumber rujukan mengenai motivasi belajar. Sedangkan, studi lapangan dilakukan dengan wawancara kepada guru BK kelas VII di SMPN 9 Cimahi bahwa motivasi belajar merupakan suatu pokok permasalahan yang dialami oleh siswa kelas VII,

disamping itu guru BK juga menuturkan bahwa dalam layanan BK memerlukan suatu inovasi pada era digital ini. Dengan demikian perlu dikembangkannya suatu media yang sesuai dengan era digital, salah satunya ialah media video animasi yang mengacu pada materi motivasi belajar.

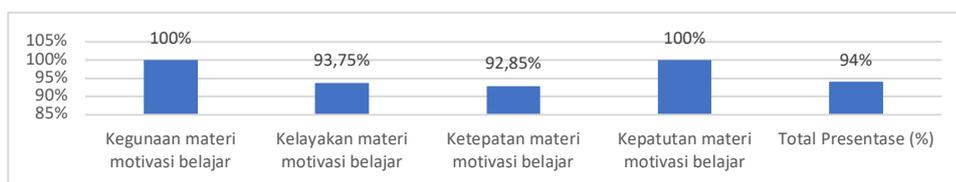
2. Pengembangan Produk

Pengembangan produk yang dilakukan peneliti mengacu pada tatanan petunjuk pengembangan media video menurut Riyana (2007), diantaranya: (a) tahap pra produksi yaitu melakukan identifikasi program yang nantinya akan dituangkan ke dalam format garis besar program media, lalu membuat sinopsis, *treatment*, menulis naskah/skrip, dan membuat *storyboard*, (b) tahap produksi yakni proses penganimasian, dan (c) tahap pasca produksi ialah tahap finalisasi produk dengan melakukan *editing* final untuk membuat video animasi secara utuh dan pengemasan produk berupa *QR Code* yang disajikan dalam *manual book*.

3. Validasi Ahli dan Revisi Produk

a. Validasi Produk Oleh Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh Maya Masyita Suherman, M.Pd selaku dosen Bimbingan dan Konseling di IKIP Siliwangi Cimahi. Berikut ini merupakan data kuantitatif berdasarkan hasil validasi materi pada tahap pertama.



**Gambar 1. Diagram Hasil Penghitungan Validasi Ahli Materi**

Berdasarkan interpretasi data pada gambar 1 diatas, maka dapat diketahui bahwa nilai dari keempat aspek tersebut memperoleh besaran presntase sebesar 94%, dengan demikian materi motivasi belajar yang disajikan dalam video animasi dinyatakan sangat layak. Sedangkan data kualitatif yang didapat berdasarkan saran perbaikan ialah video animasi perlu dibuat menjadi beberapa seri dan durasi pada setiap seri video animasinya tidak lebih dari 4 menit. Dengan demikian, peneliti menindaklanjuti hal tersebut dengan membuat video animasi motivasi belajar menjadi 5 seri video, setelah dilakukan perbaikan peneliti melakukan uji validasi kembali, hasil yang didapat ialah 96%, tanpa komentar dan saran perbaikan.

b. Validasi Produk Oleh Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh 2 ahli media yaitu Ridwan Andriyana, S. T selaku guru Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) dan ahli media dalam konten BK yaitu Reza Pahlevi, M. Pd selaku dosen Bimbingan dan Konseling di IKIP Siliwangi Cimahi. Validasi media dilakukan 2 kali yang pertama dilakukan oleh Ridwan Andriyana, S. T. Berikut ini merupakan data kuantitatif berdasarkan hasil validasi media.

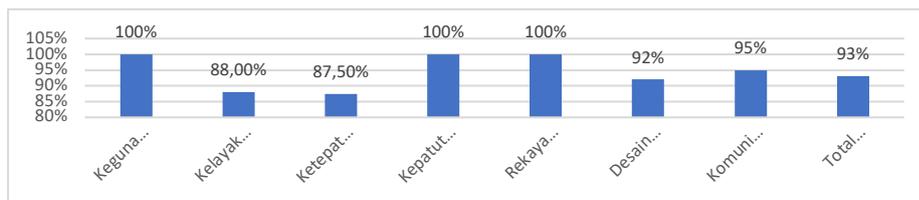


**Gambar 2. Diagram Hasil Penghitungan Validasi Ahli Media**

Berdasarkan data kuantitatif pada gambar 2 diatas dapat diketahui bahwa nilai keseluruhan aspek pada tahap pertama validasi media meraih besaran presntase 100%, dengan demikian media video animasi motivasi belajar dinyatakan sangat layak. Sedangkan data kualitatif yang didapat berdasarkan saran perbaikan ialah video animasi motivasi belajar ini dapat ditambahkan dialog, sepertihalnya terdapat alur cerita tentang motivasi, supaya lebih menarik lagi dan tokoh animasi minimal 2 orang. Dalam hal ini peneliti melakukan konsultasi kepada ahli materi dan ahli media dalam konten BK untuk mempertimbangkan saran tersebut, yang pada akhirnya peneliti menambahkan alur cerita dengan adanya dialog antar dua tokoh yang dijadikan sebagai contoh ilustrasi mengenai motivasi ekstrinsik. Setelah itu, peneliti melakukan validasi kembali kepada 2 ahli media dengan meraih persentase sebesar 100%, tanpa komentar dan saran perbaikan.

c. Validasi Produk Oleh Praktisi Konselor Sekolah

Praktisi konselor sekolah yang menjadi subjek penilai produk video animasi motivasi belajar yaitu Eti Rosmiati, S. Pd selaku guru BK di SMPN 9 Cimahi. Berikut ini merupakan hasil persentase berdasarkan ke 7 aspek yang telah dinilai oleh praktisi konselor sekolah pada tahap pertama.

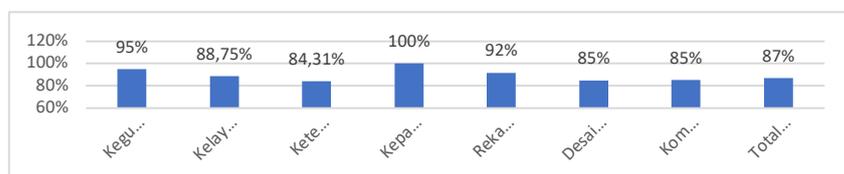


**Gambar 3. Diagram Hasil Penghitungan Validasi Praktisi Konselor Sekolah**

Berdasarkan data kuantitatif pada gambar diatas, keseluruhan nilai pada produk media video animasi motivasi belajar dapat mencapai 93%, dengan kategori kelayakan sangat layak. Akan tetapi terdapat saran perbaikan yaitu diakhir tayangan video seri ke 1, 2, 4, dan 5, pada bagian LKS durasinya terlalu cepat, maka perlu ditambahkan sedikit durasinya agar pertanyaan bisa tuntas dibaca, dengan demikian peneliti menindaklanjuti hal tersebut. Setelah itu, peneliti melakukan uji validasi kembali kepada praktisi konselor sekolah, hasil validasi yang diperoleh ialah 96%, tanpa komentar dan saran perbaikan.

4. Uji Coba Lapangan secara Terbatas dan Revisi Produk

Uji coba produk secara terbatas bertujuan untuk mengetahui respon dari para siswa dengan lingkup terbatas yaitu dengan jumlah 10 siswa kelas VII di SMPN 9 Cimahi. Adapun hasil uji lapangan terbatas melalui angket respon siswa disajikan pada gambar dibawah ini:



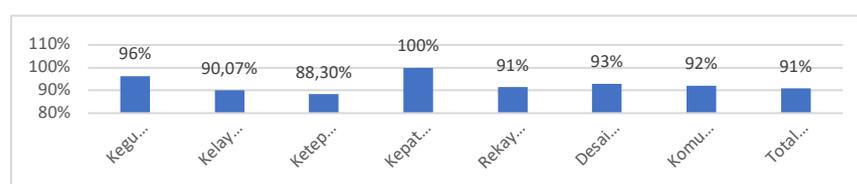
**Gambar 4. Diagram Hasil Penghitungan Respon Siswa Pada Uji Coba Lapangan secara Terbatas**

Berdasarkan gambar 4 diatas dapat diketahui bahwa nilai keseluruhan aspek dapat mencapai 87% yang menyatakan bahwa produk sangat layak. Sedangkan data kualitatif yang didapat berdasarkan saran siswa ialah *background* pada video animasi perlu dikecilkan, karena sedikit mengganggu konsentrasi siswa saat menyaksikannya, dengan demikian peneliti menindaklanjuti hal tersebut. Tak hanya itu saja, data kualitatif yang merupakan respon siswa juga didapat dari hasil penyimpulan komentar siswa. Disamping itu, diperoleh pula data hasil ketercapaian siswa berdasarkan LKS, bahwa siswa memiliki pemahaman yang sangat baik terkait dengan materi yang disajikan dalam video

animasi, dengan demikian informasi pada video animasi motivasi belajar dapat tersampaikan dengan jelas kepada siswa.

#### 5. Uji Lapangan Lebih Luas dan Produk Akhir

Uji produk lebih luas bertujuan untuk mengetahui respon dari para siswa terhadap produk dengan lingkup yang lebih luas yaitu dengan jumlah 34 siswa kelas VII di SMPN 9 Cimahi. Data yang diperoleh berdasarkan respon siswa terdiri dari dua data yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif pada uji lapangan lebih luas disajikan pada gambar dibawah ini:



**Gambar 5. Diagram Hasil Penghitungan Respon Siswa Pada Uji Lapangan Lebih Luas**

Berdasarkan gambar 5 diatas dapat diketahui bahwa nilai keseluruhan aspek mencapai 91% dengan kategori sangat layak. Adapun data kualitatif yang diperoleh pada uji lapangan lebih luas ini hanya komentar bernada positif terhadap produk saja, tidak ada saran perbaikan terhadap produk untuk ditindak lanjuti. Selain itu, pada tahap ini diperoleh pula data hasil ketercapaian siswa, yang mana siswa memiliki pemahaman awal yang sangat baik mengenai motivasi belajar dan dapat mengaplikasikan tips meningkatkan motivasi belajar dalam kehidupannya. Selain itu, siswa juga memaparkan manfaat yang diperoleh berdasarkan tayangan video animasi motivasi belajar. Dalam hal ini siswa merasa bahwa video animasi ini memiliki banyak manfaat bagi dirinya.

#### Pembahasan

Penelitian pengembangan media video animasi motivasi belajar berbasis Animaker bagi siswa kelas VII di SMPN 9 Cimahi telah berjalan sesuai dengan prosedur penelitian dan pengembangan sampai pada tahap akhir, dengan demikian penelitian dinyatakan sudah selesai. Selama penelitian berlangsung peneliti melalui 5 tahapan dengan memperoleh hasil berupa data kuantitatif dan kualitatif. Pada tahap pertama diperoleh data kualitatif berdasarkan studi pustaka dan studi lapangan. Pada studi pustaka diperoleh kajian literatur mengenai motivasi belajar. Sedangkan, dari hasil studi lapangan

diperoleh informasi bahwa motivasi belajar merupakan permasalahan pokok yang di alami siswa kelas VII, disamping itu diketahui pula bahwa layanan BK di sekolah memerlukan suatu inovasi yang dapat menunjang dalam era digital.

Dengan demikian, diharapkan informasi terkait dengan motivasi belajar dapat tersampaikan dengan jelas kepada siswa sehingga siswa memiliki gambaran konkret mengenai cara untuk meningkatkan motivasi belajar dan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya pada tahap ke dua dilakukan pengembangan produk media video animasi motivasi belajar dengan melalui tiga tahapan, diantaranya tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

Berikutnya pada tahap ketiga data yang diperoleh ialah data kuantitatif berdasarkan hasil angket validasi produk dari validator ahli dan praktisi konselor sekolah. Selain itu, didapatkan pula data kualitatif berupa komentar dan saran perbaikan terhadap produk. Adapun data kuantitatif dari ahli materi pada validasi tahap pertama diperoleh hasil penilaian akseptabilitas materi motivasi belajar ialah aspek kegunaan mencapai 100%, kelayakan 93,75%, ketepatan 92,85%, dan kepatutan 100%. Dapat ditarik kesimpulan bahwa materi motivasi belajar pada video animasi dinyatakan sangat layak dengan nilai keseluruhan aspek mencapai 94%. Sedangkan data kualitatifnya berupa saran perbaikan, dalam hal ini peneliti telah memperbaiki produk. Setelah dilakukan perbaikan peneliti melakukan uji validasi kembali, dengan nilai dari ke empat aspek akseptabilitas mencapai 96%, dengan demikian materi dinyatakan sangat layak.

Diketahui dari hasil penilaian tersebut bahwa penyampaian materi pada video animasi dirasa cukup jelas, karena berdasarkan hasil penilaian pada aspek kegunaan menurut ahli materi video animasi dapat bermanfaat dan memudahkan guru BK dalam menyampaikan informasi mengenai motivasi belajar dan bermanfaat bagi siswa karena dapat mempengaruhi pemahamannya terhadap materi motivasi belajar. Sejalan dengan Riyana (2007) bahwa penggunaan media video bisa mempengaruhi pemahaman siswa, yang mana siswa dapat mengambil makna dan informasi secara utuh melalui materi yang disajikan dalam media video sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memori jangka panjang dan bersifat retensi. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Puspita (2017) bahwa materi motivasi belajar yang dijadikan konten dalam pengembangan media CD interaktif dalam layanan BK telah memenuhi kriteria penilaian akseptabilitas materi dengan mencapai penilaian keseluruhan aspek 85,15%.

Pelaksanaan uji terbatas dan uji lebih luas dilakukan selama 2 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama peneliti menayangkan seri ke 1 & 2, sedangkan di pertemuan ke dua peneliti menayangkan seri ke 3, 4, & 5. Pada setiap pertemuannya khususnya pada seri ke 1, 2, 4, & 5 terdapat lembar kerja siswa guna mengetahui hasil ketercapaian siswa setelah menyaksikan video animasi motivasi belajar.

Berdasarkan lima tahapan yang telah dilalui, produk akhir yang diperoleh ialah media video animasi motivasi belajar yang telah memenuhi kriteria akseptabilitas materi dan kriteria media pembelajaran. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dengan adanya pengembangan media video animasi ini dapat membantu kegiatan layanan sebagai proses penyampaian pesan atau informasi yang menarik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan siswa dapat terdorong untuk memahami dan menerapkan pesan atau informasi yang disajikan dalam media video animasi dalam kehidupan sehari-hari khususnya dalam kegiatan belajarnya, karena pada dasarnya media video animasi memiliki fungsi untuk memperjelas makna dari suatu informasi yang disampaikan sehingga tujuan yang telah dirumuskan dapat tercapai. Hal tersebut sejalan dengan Helianthusonfri (2018) yang mengungkapkan bahwa keunggulan video animasi ialah menarik, dengan aneka ilustrasi didalamnya mampu menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa untuk memahami informasi yang disajikan dalam video animasi.

Begitupun selaras dengan siklus belajar yang dikemukakan oleh Kolb (2015) yang melibatkan perasaan dari pengalaman nyata, menyaksikan dengan pengamatan reflektif mengenai apa yang terjadi berpikir untuk membangun pengetahuan dan keterampilan baru, dan melakukan melalui aktivitas nyata dapat efektif secara optimal. Dengan demikian diketahui bahwa pengembangan media video animasi ini dapat membuat kegiatan belajar menjadi bermakna, karena siswa dapat menerima informasi dengan baik dan memiliki keterampilan baru setelah menyaksikan video animasi motivasi belajar.

## **SIMPULAN**

Hasil akhir validasi produk oleh ahli materi dapat mencapai 96%, ahli media memperoleh nilai sebesar 100%, dan praktisi konselor sekolah yakni 96% dari ketiga hasil validasi tersebut media video animasi motivasi belajar termasuk dalam kategori sangat layak.

Respon siswa dalam uji terbatas memperoleh besaran persentase 87%, sedangkan respon siswa terhadap produk dalam uji lebih luas mencapai 91%, hal tersebut dikategorikan sangat layak.

Hasil ketercapaian siswa dalam uji terbatas maupun uji lebih luas diketahui bahwa siswa dapat memperoleh pemahaman yang sangat baik mengenai motivasi belajar dan siswa dapat mengaplikasikan tips meningkatkan motivasi belajar dalam kehidupan sehari-hari, dengan demikian video animasi motivasi belajar ini dapat menyajikan informasi dengan begitu jelas dan dapat memotivasi siswa.

## REFERENSI

- Borg dan Gall. (2003). *Educational Research, An Introduction (Seventh Ed)*. USA: Pearson Education, Inc.
- Hartina, T., & Nasution, S. N. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama YWKA Palembang. *Jurnal Wahana Konseling*, 3(1), 1-10.
- Helianthusonfri, J. (2018). *Yuk Jadi Youtuber*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Julia, J., dkk. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Musik Berbasis Digital untuk Sekolah Dasar*. Sumedang: Caraka Khatulistiwa.
- Kolb, A. D. (2015). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. USA: Pearson Education, Inc.
- Munawar, B., Hasyim, A. F., & Maâ, M. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker Pada PAUD Di Kabupaten Pandeglang. *Jurnal Golden Age*, 4(02), 310-321.
- Pranjani, M. H., Samsudin, A., & Septian, M. R. (2022). GAMBARAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN DARING SELAMA PANDEMI COVID 19. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, 5(1), 33-43.
- Puspita, C. A. (2017). Pengembangan Media CD Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII Di SMPN 27 Surabaya. *Jurnal BK UNESA*, 7(1).
- Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sardiman. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Sari, S. I. (2020). *Pengembangan Media Video Stopmotion Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IX Di SMPN 10 Banjarmasin* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Kalimantan MAB).
- Tim Puslitjaknov. (2008). *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Depdiknas.
- Uno, H. B. (2018). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Yuberti. (2014). *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan*. Lampung: Anugrah Utama Raharja.