

**PENGARUH MEDIA FILM ANIMASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPS
SISWA SDN 002 SAMARINDA KOTA**

Muhammad Fadlang, Yahya Anugrah, Ririn Alpriani

Program Studi Pendidikan Profesi Guru , Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan
Universitas Mulawarman, Indonesia

Email: mf49909@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of animated film media on students' learning motivation in Social Studies at SDN 002 Samarinda Kota. The research employed a pre-experimental design with a one-group pretest–posttest model. The sample consisted of 39 students selected using a saturated sampling technique. Data collection was carried out through motivation questionnaires given before and after the treatment using animated film media in Social Studies learning. The results of statistical analysis using SPSS version 22 showed that students' motivation increased significantly after the implementation of the animated film media. The average score of students' motivation improved from the pretest result of 99.95 to the posttest result of 125.18. Furthermore, the paired sample t-test analysis revealed a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating that there was a significant difference in students' motivation before and after the treatment. These findings suggest that animated film media can serve as an effective instructional medium to enhance students' learning motivation and engagement in Social Studies learning. Therefore, animated film media can be recommended as an innovative

alternative to improve the quality of Social Studies instructional processes in elementary schools.

Keywords: *animated film media, learning motivation, social studies*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media film animasi terhadap motivasi belajar IPS siswa di SDN 002 Samarinda Kota. Jenis penelitian ini adalah pre-eksperimental dengan *desain one-group pretest-posttest*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 39 siswa yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh. Pengumpulan data dilakukan dengan pemberian angket motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan berupa penggunaan media film animasi dalam pembelajaran IPS. Hasil analisis statistik menggunakan SPSS versi 22 menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah penggunaan media film animasi. Rata-rata skor motivasi belajar meningkat dari hasil pretest sebesar 99,95 menjadi 125,18 pada hasil posttest. Selain itu, analisis uji paired sample t-test memperoleh nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) sehingga terdapat perbedaan signifikan antara motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, media film animasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS. Media ini direkomendasikan sebagai alternatif inovatif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Kata Kunci: *media film animasi, motivasi belajar, IPS*

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar di Indonesia menempati peran strategis sebagai fondasi pembentukan karakter dan kompetensi generasi muda. Dalam konteks perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), kualitas pendidikan dasar harus terus ditingkatkan agar siswa tidak hanya cakap secara akademik, tetapi juga termotivasi serta mampu menyesuaikan diri dengan dinamika zaman.

Pada kenyataannya, banyak sekolah dasar masih menggunakan metode dan media pembelajaran tradisional yang berpotensi membuat proses belajar menjadi monoton dan kurang menarik. Kondisi ini berisiko menurunkan motivasi belajar siswa, terutama di mata pelajaran seperti Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang sering kali bersifat konseptual dan abstrak.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan relevan menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Secara khusus, media video animasi menjadi alternatif yang menjanjikan karena menggabungkan elemen visual dan auditif, sehingga lebih mampu menarik minat siswa, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, dan memfasilitasi pemahaman materi yang sulit/diversifikasi disampaikan secara konvensional. (Melati *et al.*, 2023)

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan video animasi dalam pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Sebagai contoh, pada pembelajaran IPA di sekolah dasar, video animasi terbukti meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep siswa secara signifikan. Demikian pula dalam studi IPA-IPS, penggunaan video animasi mampu memperbaiki

motivasi belajar dan partisipasi siswa secara bermakna. (Hopsah *et al.*, 2025).

Di sekolah dasar seperti SDN 002 Samarinda Kota, realitas menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS masih rendah. Selama proses pembelajaran, banyak siswa yang kurang memperhatikan guru, materi disampaikan dominan melalui media 2-dimensi seperti buku teks atau papan tulis, dan siswa jarang memperoleh pengalaman belajar yang menyentuh aspek visual atau audio visual secara interaktif. Kondisi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan belum mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa yang lebih variatif dan kontekstual. Dengan demikian, penelitian ini diarahkan untuk mengeksplorasi: apakah penggunaan media pembelajaran berupa film animasi mampu meningkatkan motivasi belajar

siswa IPS di SDN 002 Samarinda Kots dan apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah diberikan media animasi sebagai treatment.

Tujuan penelitian ini diharapkan tidak hanya menjawab gap empiris di sekolah, tetapi juga memberikan kontribusi praktis bagi guru dan pemangku kebijakan sekolah dalam memilih media pembelajaran yang efektif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *quasi-eksperimen (pretest-posttest)* untuk menilai pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis film animasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SDN 002 Samarinda Kota. Desain *quasi-eksperimen* dipilih karena memungkinkan peneliti mengamati perubahan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah perlakuan (*treatment*) tanpa manipulasi acak

penuh terhadap kelompok. (Primadi Candra Susanto and Sri Yanthy Yosepha, 2025)

Subjek penelitian adalah siswa kelas tinggi di SDN 002 Samarinda kota. Metode pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan mempertimbangkan kriteria: siswa mengikuti pembelajaran IPS secara reguler dan bersedia menjadi responden. Jumlah sampel sebanyak $N =$ siswa.

Data dikumpulkan menggunakan instrumen kuesioner motivasi belajar yang disusun oleh peneliti, berdasarkan indikator motivasi belajar (minat, perhatian, minat mengikuti pelajaran, keaktifan, dan sikap terhadap materi IPS). Instrumen telah terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitas melalui [sebutkan cara uji: misalnya uji-pilot, uji α Cronbach.

Prosedur penelitian adalah sebagai berikut: pertama, siswa menjawab kuesioner motivasi

belajar sebelum perlakuan (pretest). Selanjutnya, dilakukan pembelajaran IPS menggunakan media film animasi selama pertemuan. Setelah periode pembelajaran selesai, siswa kembali mengisi kuesioner yang sama (posttest). Data hasil pretest dan posttest kemudian dianalisis secara statistik untuk melihat apakah terdapat perubahan signifikan dalam motivasi belajar siswa. Teknik analisis data menggunakan uji t-berpasangan (*paired-sample t-test*) dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$.

Penelitian ini juga memperhatikan aspek etika penelitian. Sebelum pengumpulan data, peneliti memperoleh izin dari pihak sekolah dan persetujuan orang tua/wali siswa. Responden dijamin kerahasiaannya data dikumpulkan anonim dan digunakan hanya untuk keperluan penelitian. Dengan desain dan prosedur ini, diharapkan penelitian dapat memberikan bukti empiris

mengenai efektivitas media film animasi dalam meningkatkan motivasi belajar IPS siswa di lingkungan sekolah dasar lokal.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan desain one-group pretest–posttest pada siswa kelas tinggi di SDN 002 Samarinda kota. Setelah perlakuan berupa penggunaan media film animasi diberikan, data motivasi belajar siswa dianalisis dengan bantuan program SPSS versi 22. Analisis dilakukan secara deskriptif untuk melihat gambaran umum hasil belajar, dan inferensial untuk menguji apakah perubahan yang terjadi signifikan.

**Tabel 1. Statistik Deskriptif
Pretest & Posttest**

Statistik	Pretest	Posttest
Mean	99,95	125,18
Median	98	122
Modus	112	122

Standar Deviasi	21,336	21,657
Minimum	56	64
Maksimum	144	160

Berdasarkan Tabel 1, terdapat peningkatan rata-rata skor motivasi belajar dari 99,95 pada pretest menjadi 125,18 pada posttest setelah penerapan media animasi. Median dan modus juga meningkat, dan rentang nilai menunjukkan pergeseran ke skor yang lebih tinggi menggambarkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan motivasi belajar.

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi
Skor Pretest Siswa (n = 39)**

No	Interval Nilai	Frekuensi	Frekuensi Kumulatif
1	56–73	3	3
2	74–91	10	13
3	92–109	11	24

4	110–127	11	35
5	128–145	4	39

Berdasarkan distribusi pada tabel di atas, skor pretest siswa sebelum diberi perlakuan mayoritas berada pada interval 92–127, masing-masing dengan frekuensi 11 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki tingkat motivasi belajar pada kategori sedang sebelum penggunaan media film animasi. Sementara itu, skor yang paling rendah berada pada interval 56–73 dengan frekuensi 3 siswa.

Data ini menggambarkan bahwa tanpa adanya inovasi media pembelajaran, motivasi belajar IPS siswa belum optimal. Kondisi ini sejalan dengan karakteristik pembelajaran konvensional yang cenderung membuat siswa pasif dan kurang terlibat aktif dalam proses belajar.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Skor Posttest Siswa (n = 39)

No	Interval Nilai	Frekuensi	Frekuensi Kumulatif
1	64–83	1	1
2	84–102	4	5
3	103–121	14	19
4	122–140	11	30
5	141–161	9	39

Setelah pembelajaran menggunakan media film animasi diberikan, sebagian besar siswa mengalami peningkatan motivasi belajar yang cukup tinggi. Hal ini terlihat pada interval 103–121 dengan frekuensi terbanyak yaitu 14 siswa, serta peningkatan signifikan pada interval nilai tinggi 141–161 dengan jumlah 9 siswa. Terjadi pergeseran distribusi nilai ke arah kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa penggunaan media film animasi berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa. Media animasi memberi rangsangan visual-audio yang lebih menarik sehingga siswa fokus,

aktif, dan termotivasi untuk memahami materi IPS.

Perbandingan hasil pretest dan posttest memperlihatkan adanya perubahan positif yang jelas. Ini menegaskan bahwa film animasi efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Setelah diperoleh gambaran deskriptif mengenai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan, maka langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis untuk mengetahui apakah peningkatan skor yang terjadi bersifat signifikan secara statistik. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Paired Sample t-Test, karena pengukuran dilakukan pada kelompok yang sama namun pada dua kondisi yang berbeda, yaitu sebelum dan sesudah penggunaan media film animasi. Pengujian dilakukan dengan bantuan program

SPSS Versi 22 pada taraf signifikansi 0,05.

Adapun hipotesis statistik yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2 \rightarrow$ Tidak terdapat perbedaan motivasi belajar IPS siswa sebelum dan sesudah diberikan media film animasi.

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2 \rightarrow$ Terdapat perbedaan motivasi belajar IPS siswa sebelum dan sesudah diberikan media film animasi.

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$) serta $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $20,071 > 2,074$ untuk pretest dan $23,926 > 2,074$ untuk posttest. Dengan demikian, sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan, H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa kelas tinggi SDN 31 Duampanua sebelum dan sesudah penerapan media film animasi dalam pembelajaran IPS.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media film animasi berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Penelitian ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media video/animasi efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Studi pada siswa sekolah dasar menemukan bahwa penggunaan video animasi dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep dalam pelajaran IPA/IPA-IPS. Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa animasi dalam pembelajaran sosial (IPS/IPA) membantu menarik minat siswa, membuat materi abstrak menjadi lebih konkret, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. (Hopsah *et al.*, 2025)

Secara pedagogis, media animasi memenuhi karakteristik

media pembelajaran yang baik — yaitu mampu menyajikan materi secara visual dan auditif, memanifestasikan konsep abstrak dalam bentuk nyata, serta memperkuat daya tarik dan keterlibatan siswa. (Fitriyah, 2023) Dalam konteks pembelajaran IPS di SDN 002 Samarinda kota, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kelemahan metode konvensional (buku teks, ceramah, media 2-dimensi statis) berhasil diatasi melalui media animasi. Siswa menunjukkan motivasi yang lebih tinggi, kemungkinan karena animasi membuat suasana belajar lebih menarik, materi lebih mudah dipahami, dan siswa lebih aktif mengikuti proses pembelajaran.

Hasil menunjukkan bahwa media animasi bukan saja relevan untuk mata pelajaran STEM/IPA, tetapi juga efektif diterapkan dalam IPS/*social studies* terutama ketika materi membutuhkan visualisasi, ilustrasi proses sosial atau konsep abstrak. (Mukti, 2025). Dengan

demikian, penelitian ini mendukung rekomendasi bagi guru dan sekolah untuk menggunakan media animasi sebagai bagian dari strategi pembelajaran IPS bukan hanya sebagai alat bantu visual, tetapi sebagai sarana pedagogis untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Fitriyah, et al. (2023) "2 3 123," *Artikel Ilmiah Nurul*, 5(2), pp. 25–33.

Hopsah, S.N.U. et al. (2025) "The Influence of Using Animated Video Media on Students' Motivation and Understanding in Science Learning in Grade V of SD Negreri 29 Kota Pagar Alam," *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 11(1), pp. 89–97. Available at: <https://doi.org/10.29407/jpdn.v11i1.25154>.

Melati, E. et al. (2023)

"Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar," *Journal on Education*, 6(1), pp. 732–741. Available at: <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>.

Mukti, A.A. (2025) "Kajian Sistematis : Efektivitas Media Video Animasi pada Pembelajaran Tata Surya di SMP," 3(1), pp. 174–184.

Primadi Candra Susanto and Sri Yanthy Yosepha (2025) "Edukasi Metode Cara Menulis Artikel Kuantitatif dan Kualitatif untuk Mahasiswa Pascasarjana," *ASPIRASI: Publikasi Hasil Pengabdian dan Kegiatan Masyarakat*, 3(1), pp. 51–58. Available at: <https://doi.org/10.61132/aspirasi.v3i1.1332>.

