



Pengaruh Media Pembelajaran Film Animasi dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa SMP di SMB Maitreya Se-Kota Palembang

Venny Christiany

Institut Nalanda, Indonesia

E-mail: veluckiest.888@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-09-10 Revised: 2025-10-15 Published: 2025-11-01 Keywords: <i>Learning Media;</i> <i>Animated Films;</i> <i>Learning Motivation;</i> <i>Learning Outcomes;</i> <i>SMB Maitreya.</i>	This study aims to determine the influence of animated film learning media and learning motivation on the learning outcomes of seventh-grade junior high school students at Maitreya SMBs in Palembang City. Specifically, the study analyzes whether the use of animated films can significantly improve student learning outcomes, both partially and simultaneously with learning motivation. The purpose of this study is to provide recommendations for more effective learning strategies for teachers in the context of Buddhist religious education. The research method used was a quantitative approach with a survey design. The research sample consisted of all seventh-grade students from eight Maitreya SMBs in Palembang, totaling 126 students, selected through saturated sampling techniques. The research instruments included questionnaires for variable X1 (animated film learning media) and X2 (learning motivation), as well as documentation of daily test scores as an indicator of learning outcomes (Y). Data analysis was conducted using multiple linear regression tests, accompanied by classical assumption tests such as normality, multicollinearity, and heteroscedasticity. The results of the study show that animated film learning media and learning motivation, both partially and simultaneously, have a positive and significant influence on student learning outcomes. A significance value of less than 0.05 in both the t-test and F-test supports these findings. This means that the use of animated films can increase the attractiveness of learning and facilitate students' understanding of the material, while high learning motivation encourages students to be more active in the learning process.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-09-10 Direvisi: 2025-10-16 Dipublikasi: 2025-11-01 Kata kunci: <i>Media Pembelajaran;</i> <i>Film Animasi;</i> <i>Motivasi Belajar;</i> <i>Hasil Belajar;</i> <i>SMB Maitreya.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Media Pembelajaran Film Animasi dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP di SMB Maitreya se-Kota Palembang. Secara khusus, penelitian ini menganalisis apakah penggunaan media film animasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, baik secara parsial maupun simultan dengan motivasi belajar. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan rekomendasi strategi pembelajaran yang lebih efektif bagi guru di lingkungan pendidikan agama Buddha. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain survei. Sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas VII dari delapan SMB Maitreya di Palembang, berjumlah 126 orang, yang dipilih dengan teknik sampling jenuh. Instrumen penelitian berupa angket untuk variabel X1 (media film animasi) dan X2 (motivasi belajar), serta dokumentasi nilai ulangan harian sebagai indikator hasil belajar (Y). Analisis data dilakukan melalui uji regresi linier berganda, disertai uji asumsi klasik seperti normalitas, multikolinieritas, dan heteroskedastisitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran film animasi dan motivasi belajar secara parsial maupun simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Nilai signifikansi $< 0,05$ pada uji t dan uji F menguatkan temuan tersebut. Artinya, penggunaan film animasi dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran dan mempermudah pemahaman siswa terhadap materi, sementara motivasi belajar yang tinggi mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

I. PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran, penggunaan media yang tepat memegang peranan penting dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi penyampaian materi. Salah satu media yang semakin diminati adalah film animasi. Film animasi, dengan kemampuan visualnya yang

menarik, mampu menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran yang berbasis visual, seperti animasi dapat membantu siswa untuk memahami konsep abstrak dengan lebih mudah karena mampu memvisualisasikan hal-hal yang

sulit dijelaskan secara verbal. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Mayer (2009), yang menyatakan bahwa kombinasi teks, gambar, dan suara dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.

Selain media pembelajaran, motivasi belajar juga memiliki peran yang signifikan dalam keberhasilan proses belajar siswa. Motivasi belajar, baik intrinsik maupun ekstrinsik, dapat mendorong siswa untuk berusaha lebih keras dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Sardiman (2018), motivasi belajar merupakan salah satu faktor internal yang sangat memengaruhi Hasil Belajar siswa. Dalam konteks penggunaan film animasi sebagai media pembelajaran, motivasi belajar siswa cenderung meningkat karena siswa merasa lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran (Utami, 2023).

Namun, meskipun film animasi memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran, penggunaannya masih belum maksimal di banyak sekolah. Banyak guru yang masih menggunakan metode konvensional, seperti ceramah, yang sering kali kurang menarik perhatian siswa. Akibatnya, Hasil belajar siswa cenderung tidak optimal. Menurut data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Akademik Badan Standar et al., 2022), tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran cenderung lebih rendah di sekolah-sekolah yang kurang memanfaatkan media pembelajaran inovatif. Di sisi lain, motivasi belajar siswa juga sering menjadi tantangan. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Pusat Penilaian Pendidikan (Analisis Data PISA, 2021), sekitar 40% siswa di Indonesia memiliki motivasi belajar yang rendah. Hal ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti lingkungan belajar yang kurang mendukung, metode pembelajaran yang monoton, dan kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal, proses pembelajaran di Sekolah Minggu Buddha (SMB) Maitreya di Kota Palembang masih menggunakan media pembelajaran yang kurang variatif dan interaktif sering kali membuat siswa kurang tertarik mengikuti proses pembelajaran, guru seringkali masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah yang cenderung membosankan dan tidak efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Dalam proses pembelajaran, siswa juga sering menunda-nunda tugas yang diberikan guru, tidak fokus dalam belajar dan kurangnya partisipasi aktif siswa di

dalam kelas. Hasil observasi awal juga menunjukkan bahwa media pembelajaran di Sekolah Minggu Buddha (SMB) Maitreya se-Kota Palembang masih tergolong kurang variatif. Sebagian besar guru masih mengandalkan metode konvensional seperti ceramah dan papan tulis, atau sesekali menggunakan media gambar statis. Penggunaan media berbasis teknologi, khususnya yang interaktif seperti video edukasi atau film animasi, masih sangat terbatas. Kondisi ini membuat pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik perhatian siswa. Akibatnya, motivasi belajar siswa menurun, fokus mudah terganggu, dan keterlibatan mereka dalam diskusi kelas rendah. Minimnya variasi media juga berdampak pada sulitnya menyampaikan konsep abstrak secara efektif, yang pada akhirnya memengaruhi hasil belajar siswa.

Berangkat dari permasalahan tersebut, penting untuk mengkaji pengaruh media pembelajaran film animasi dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas film animasi sebagai media pembelajaran serta hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar siswa. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif, terutama di era digital seperti saat ini.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini menjadi relevan dan penting untuk dilakukan. Pengaruh media pembelajaran film animasi dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa akan memberikan wawasan baru bagi pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

II. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pendekatan secara kuantitatif. Metode kuantitatif adalah metode penelitian yang dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, bersifat ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena pengaruh pengaruhnya digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian ini termasuk penelitian yang menggunakan spesifikasinya adalah sistematis, terencana dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain

penelitiannya menggunakan statistik, tipe penelitian menggunakan deskriptif metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul sebagaimana adanya, melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang umum.

Proses pengukuran adalah bagian yang sentral dalam penelitian kuantitatif karena hal ini memberikan pengaruh yang fundamental antara pengamatan empiris dan ekspresi matematis dari pengaruh-pengaruh, antara variabel-variabel yang telah ditentukan yaitu variabel media pembelajaran film animasi, motivasi belajar, dan hasil belajar.

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dengan mengamati dan memperoleh data-data yang sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui hubungan media pembelajaran film animasi dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa SMP Sekolah Minggu Buddha Maitreya. Adapun lokasi penelitian adalah Sekolah Minggu Buddha Maitreya Kota Palembang dan waktu penelitian dilakukan mulai 01 Maret 2024 sampai dengan 31 Oktober 2024.

3. Populasi dan Sampel Penelitian

Dalam penelitian, diperlukan variabel-variabel yang mencerminkan karakteristik yang berasal dari subjek dan objek penelitian. Subjek penelitian dipilih karena di dalamnya terdapat permasalahan yang relevan untuk diteliti, sehingga subjek berperan sebagai sumber data. Sementara itu, objek penelitian merujuk pada isu atau permasalahan yang menjadi fokus penelitian (Soesilo, 2019). Menurut Arikunto (2013) populasi adalah keseluruhan dari subjek penelitian. Jadi yang dimaksud dengan populasi individu yang memiliki sifat yang sama walaupun prosentase kesamaan itu sedikit, atau dengan kata lain seluruh individu yang akan dijadikan objek penelitian.

Sedangkan Sugiyono (2013) populasi adalah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Dalam penelitian yang akan peneliti lakukan, populasinya adalah semua murid SMP Kelas VII di Sekolah Minggu Buddha Maitreya se-Kota Palembang yang berjumlah 126 orang.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini, deskripsi data penelitian akan menampilkan tanggapan dari 126 responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini dengan mengisi kuesioner yang telah disebarakan kepada responden mengenai media pembelajaran film animasi, motivasi belajar dan hasil belajar akan dilihat berdasarkan rata-rata, nilai minimum, nilai maksimum dan standar deviasinya. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap 126 responden melalui penyebaran kuesioner. Untuk mendapatkan kecenderungan jawaban responden terhadap jawaban masing-masing variabel akan didasarkan pada rentang skor jawaban dan tersaji dalam tabel berikut.

1. Media Pembelajaran Film Animasi (X1)

Tabel 1. Tanggapan Responden Pada Variabel Media Pembelajaran Film Animasi

Soal	Skor				
	STS (1)	TS (2)	KS (3)	S (4)	SS (5)
1	2	6	26	55	37
2	6	20	42	42	16
3	7	19	50	35	15
4	2	14	42	43	25
5	32	32	42	15	5
6	25	28	43	23	7
7	23	24	47	25	7
8	0	3	24	36	63
9	2	7	38	44	35
10	3	1	34	53	35
11	5	13	41	41	26
12	1	3	21	31	70
13	3	4	40	51	28
14	4	8	43	45	26
15	1	5	30	34	56
16	2	2	21	37	64
17	5	6	39	50	26
18	2	3	39	55	27
19	3	7	43	51	22
20	19	31	41	31	4
21	2	4	31	55	34
X1	22	1	4	36	49
	23	2	4	34	42
	24	2	5	35	56
	25	1	8	45	45
	26	2	15	29	48
	27	1	3	47	49
	28	1	6	31	45
	29	1	4	31	50
	30	2	2	33	54
	Jumlah	162	291	1098	1290
	%	4,3	7,7	29,0	34,1
				24,8	

Sumber : Data diolah (2025)

Berdasarkan hasil data diatas diketahui bahwa tanggapan responden terhadap variable media pembelajaran film animasi (X1) dengan 30 soal dan 126 responden

penelitian dapat diketahui dengan rincian sebagai berikut:

Dari 30 soal yang diberikan kepada responden, jawaban yang terpilih sangat tidak setuju ada 4,3%. Jawaban tidak setuju ada 7,7% jawaban kurang setuju ada 29,0%, jawaban setuju 34,1% dan jawaban sangat setuju ada 24,8%. Sehingga dapat diketahui bahwa sebagian besar responden menjawab setuju pada variabel media pembelajaran film animasi (X1).

2. Motivasi Belajar (X2)

Tabel 2. Tanggapan Responden Pada Variabel Motivasi Belajar

Soal	Skor				
	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
1	3	4	34	53	32
2	1	7	37	44	37
3	2	4	31	47	42
4	2	5	42	52	25
5	1	12	46	46	21
6	3	14	35	50	24
7	1	5	50	46	24
8	1	7	35	44	39
9	1	8	35	46	36
10	2	5	38	46	35
11	5	8	44	37	32
12	4	11	48	42	21
13	2	6	34	49	35
14	2	11	35	44	34
15	3	10	47	40	26
16	5	21	51	36	13
17	3	13	51	38	21
18	2	13	46	44	21
19	6	16	59	33	12
20	5	11	53	38	19
21	1	8	55	44	18
22	1	18	50	40	17
23	1	8	48	39	30
24	0	5	42	56	23
25	1	2	48	56	19
26	1	7	48	53	17
27	0	3	38	62	23
28	0	2	44	56	24
29	0	6	43	60	17
30	0	4	41	57	24
Jumlah	59	254	1308	1398	761
%	1,6	6,7	34,6	37,0	20,1

Sumber: Data diolah (2025)

Berdasarkan hasil data diatas diketahui bahwa tanggapan responden terhadap variable media motivasi belajar (X2) dengan 30 soal dan 126 responden penelitian dapat diketahui dengan rincian sebagai berikut:

Dari 30 soal yang diberikan kepada responden, jawaban yang terpilih sangat tidak setuju ada 1,6%. Jawaban tidak setuju

ada 6,7% jawaban kurang setuju ada 34,6%, jawaban setuju 37,0% dan jawaban sangat setuju ada 20,1%. Sehingga dapat diketahui bahwa sebagian besar responden menjawab setuju pada variable motivasi belajar (X2).

3. Hasil Belajar (Y)

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap 126 responden mengenai Hasil Belajar siswa. Diperoleh data deskriptif keseluruhan data sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Belajar

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Y	126				
Valid N (listwise)	126	55	100	78.09	10.133

Sumber: Data diolah SPSS (2025)

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa dari 126 responden penelitian, memiliki rata-rata hasil belajar (Y) 78,09 dengan hasil belajar minimum 55,0 dan maksimum 100,0, sedangkan standar deviasi 10,13. Dari rata-rata hasil belajar diatas dapat diketahui bahwa secara garis besar hasil belajarnya bagus karena diatas 75,0.

4. Hasil Uji Hipotesis

Pada bagian ini, peneliti akan menyajikan hasil pengujian prasyarat pengujian hipotesis atau dengan kata lain menyajikan prasyarat sebelum melakukan pengujian regresi linier berganda, diantaranya adalah pengujian normalitas, multikolinieritas dan heteroskedastisitas.

5. Normalitas

Tabel 4. Hasil Pengujian Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	
	Standardized Residual
N	126
Mean	0E-7
Normal Parameters ^{a,b}	
Std. Deviation	.99196774
Absolute	.044
Most Extreme Differences	
Positive	.044
Negative	-.042
Kolmogorov-Smirnov Z	.489

Asymp. Sig. (2-tailed)	.970
a. Test distribution is Normal.	
b. Calculated from data.	

Sumber: Data diolah SPSS (2025)

Berdasarkan hasil pengujian normalitas dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*. Pada tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi atau p-value adalah 0,970 lebih besar dari 0,05 maka data terdistribusi normal. Prasyarat normalitas terpenuhi. Kriteria pengambilan keputusan:

- Jika nilai signifikansi (Asymp. Sig.) > 0.05, maka data terdistribusi normal.
- Jika nilai signifikansi ≤ 0.05 , maka data tidak terdistribusi normal.

Hasil:

Nilai Asymp. Sig. = 0.970 > 0.05, maka distribusi data residual adalah normal.

Data residual dalam penelitian ini berdistribusi normal, sehingga asumsi normalitas terpenuhi dan analisis statistik parametrik dapat digunakan dengan aman.

6. Pengujian Multikolinieritas

Tabel 5. Hasil Pengujian Multikolinieritas

Variabel	Collinearity statistics	
	Tolerance	VIF
X1	0,118	8,455
X2	0,118	8,455

Sumber: Data diolah SPSS (2025)

Berdasarkan tabel hasil pengujian multikolinieritas diatas tersebut didapatkan nilai tolerance untuk variabel bebasnya > 0,1 dan VIF nya < 10, Nilai ini menunjukkan bahwa tidak terjadi multikolinieritas antar variabel bebas. Prasyarat multikolinieritas terpenuhi :

- Tolerance* : Batas aman: > 0,10. Nilai *tolerance* 0,118 masih di atas 0,10, maka tidak ada indikasi multikolinieritas berat.
- VIF (*Variance Inflation Factor*): Nilai VIF = 8,455, masih di bawah 10, maka tidak ada masalah serius multikolinieritas. Model regresi tidak mengalami masalah multikolinieritas yang serius, dan variabel X1 dan X2 layak digunakan dalam analisis regresi berganda.

7. Pengujian Heteroskedastisitas

Tabel 6. Hasil Pengujian Heteroskedastisitas

Variabel	Sig
X1	0,156
X2	0,069

Sumber: Data diolah SPSS (2025)

Berdasarkan tabel hasil pengujian heteroskedastisitas diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada variable media pembelajaran film animasi (X1) adalah 0,156 > 0,05 dan pada variable motivasi belajar (X2) adalah 0,069 > 0,05 maka tidak terjadi heteroskedastisitas, prasyarat heteroskedastisitas terpenuhi. Hasil:

- X1: Sig = 0,156 > 0,05 → tidak terjadi heteroskedastisitas.
- X2: Sig = 0,069 > 0,05 → juga tidak terjadi heteroskedastisitas, meskipun mendekati batas.

Berdasarkan hasil uji heteroskedastisitas pada variabel X1 dan X2 yang menunjukkan nilai signifikansi di atas 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa model regresi tidak mengandung gejala heteroskedastisitas. Dengan demikian, asumsi klasik ini telah terpenuhi dan model regresi layak untuk digunakan.

8. Pengujian Hipotesis

a) Uji t (Parsial)

Dalam penelitian ini pengujian parsial (uji t) digunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas media pembelajaran film animasi (X1) dan motivasi belajar (X2) secara sendiri-sendiri berpengaruh terhadap variabel terikat hasil belajar (Y). Untuk itu dalam penelitian ini disertakan uji t seperti yang terlihat dalam tabel 7 berikut ini:

Tabel 7. Hasil Uji t (Parsial)

Model	Coefficients				Collinearity Statistics	
	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	t	Sig.	Tolerance	VIF
(Constant)	14.083		2.875	.000		
Media Pembelajaran Film Animasi (X1)	.362	.074	.564	.585	.118	8.455
Motivasi Belajar (X2)	.218	.073	.346	.738	.118	8.455

a. Dependent Variable: Hasil Belajar (Y)

Sumber: Data diolah SPSS (2025)

1) Pengaruh Variabel Media Pembelajaran Film Animasi (X1) Terhadap Hasil Belajar (Y)

Hipotesis

H0: Media Pembelajaran Film Animasi (X1) → secara parsial tidak berpengaruh terhadap Hasil Belajar (Y).

H1: Media Pembelajaran Film Animasi (X1) → secara parsial berpengaruh terhadap Hasil Belajar (Y).

Nilai t hitung = 4,865

Nilai t tabel = 1,657 (dapat dilihat pada tabel t dengan $df = n-k-1 = 126-2-1 = 123$)

Nilai signifikansi atau *p-value* = 0,000

Taraf sigifikansi = 0,05 (5%)

Kesimpulan:

Berdasarkan hasil diatas dapat diketahui bahwa nilai t hitung > t tabel yaitu $4,865 > 1,657$ dan nilai signifikansi atau *p value* $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Film Animasi (X1) secara parsial berpengaruh terhadap Hasil Belajar (Y) siswa SMP di SMB Maitreya Kota Palembang.

2) Pengaruh Variabel Motivasi Belajar (X2) Terhadap Hasil Belajar (Y),

Hipotesis

H0 : Motivasi Belajar (X2) secara parsial tidak berpengaruh terhadap Hasil Belajar (Y),

H1: Motivasi Belajar (X2) secara parsial berpengaruh terhadap Hasil Belajar (Y),

Nilai t hitung = 2,981

Nilai t tabel = 1,657 (dapat dilihat pada tabel t dengan $df = n-k-1 = 126-2-1 = 123$)

Nilai signifikansi atau *p-value* = 0,003

Taraf sigifikansi = 0,05 (5%)

Kesimpulan:

Berdasarkan hasil diatas dapat diketahui bahwa nilai t hitung > t tabel yaitu $2,981 > 1,657$ dan nilai signifikansi atau *p value* $0,003 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar (X2) secara parsial berpengaruh terhadap hasil belajar (Y) siswa SMP di SMB Maitreya Kota Palembang

b) Uji F (Simultan)

Dalam penelitian ini pengujian bersama-sama (uji F) digunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas media pembelajaran film animasi (X1) dan motivasi belajar (X2) secara serentak berpengaruh terhadap variabel terikat hasil belajar (Y),

Untuk itu dalam penelitian ini disertakan uji F seperti yang terlihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 8. Hasil Uji F (Simultan)

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	10322.057	2	5161.028		
1 Residual	2511.983	123	20.423	252.711	.000 ^b
Total	12834.040	125			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar (Y)

b. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar (X2), Media Pembelajaran Film Animasi (X1)

Sumber: Data diolah SPSS (2025)

Hipotesis

H0 : Media Pembelajaran Film Animasi (X1) dan Motivasi Belajar (X2) secara serentak tidak berpengaruh terhadap Hasil Belajar (Y).

H1 : Media Pembelajaran Film Animasi (X1) dan Motivasi Belajar (X2) secara serentak berpengaruh terhadap Hasil Belajar (Y).

Nilai t hitung = 252,711

Nilai t tabel = 3,070 (dapat dilihat pada tabel f dengan $df1 = 2$ dan $df2 = n-k-1 = 126-2-1 = 123$)

Nilai signifikansi atau *p-value* = 0,000

Taraf signifikasi = 0,05 (5%)

Berdasarkan hasil diatas dapat diketahui bahwa nilai f hitung > f tabel yaitu $252,711 > 3,070$ dan nilai signifikansi atau *p-value* $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Film Animasi (X1) dan Motivasi Belajar (X2) secara simultan berpengaruh terhadap Hasil Belajar (Y) siswa SMP di SMB Maitreya Kota Palembang.

c) Persamaan Regresi Linier Berganda

Analisis Regresi berganda digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel bebas Media Pembelajaran Film Animasi (X1) dan Motivasi Belajar (X2) terhadap variabel terikat Hasil Belajar (Y), Berdasarkan

pada hasil perhitungan dari model regresi linier berganda, diperoleh hasil persamaan regresi yang dapat dilihat dalam tabel 9 dibawah ini:

Tabel 9. Hasil Pengujian Regresi Linier Berganda

Model	Coefficients ^a			t	Sig.	Collinearity Statistics	
	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	Beta			Tolerance	VIF
(Constant)	14,083	2,875		4,898	,000		
Media Pembelajaran Film Animasi (X1)	,362	,074	,564	4,865	,000	,118	8,455
Motivasi Belajar (X2)	,218	,073	,346	2,981	,003	,118	8,455

a. Dependent Variable: Hasil Belajar (Y)

Sumber: Data diolah SPSS (2025)

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa persamaan regresi yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

Rumus regresi yang digunakan adalah:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + e$$

$$Y = 14,083 + 0,362 X_1 + 0,218 X_2 + e$$

Keterangan:

Y = Hasil Belajar

a = konstanta

b1-b2= koefisien variabel

X1 = Media Pembelajaran Film

Animasi X2 = Motivasi Belajar

e = error

Berdasarkan analisa nilai koefisien regresi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa

- 1) Nilai variabel dependen Hasil Belajar (Y) dapat dilihat dari nilai konstantanya sebesar 14,083 dengan catatan variabel independen Media Pembelajaran Film Animasi (X1) dan Motivasi Belajar (X2) berpengaruh terhadap variabel terikat Hasil Belajar (Y)
- 2) Pengaruh variabel independen Media Pembelajaran Film Animasi (X1) terhadap Hasil Belajar (Y) apabila dilihat dari besarnya koefisien regresi 0,362 maka dapat diartikan bahwa setiap perubahan variabel Media Pembelajaran Film Animasi (X1) sebesar satu satuan maka variabel Hasil Belajar(Y) akan bertambah sebesar 0,362 dengan catatan Motivasi Belajar (X2) tetap.

Pengaruh variabel independen Motivasi Belajar (X2) terhadap Hasil

Belajar (Y) apabila dilihat dari besarnya koefisien regresi 0,218 maka dapat diartikan bahwa setiap perubahan variabel Motivasi Belajar (X2) sebesar satu satuan maka variabel Hasil Belajar (Y) akan meningkat sebesar 0,218 dengan catatan variabel Media Pembelajaran Film Animasi (X1) tetap.

- d) Koefisien Korelasi (R) dan Koefisien Determinasi (R²)

Tabel 10. Hasil Pengujian Koefisien Korelasi dan Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,897 ^a	,804	,801	4.519

a. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar (X2), Media Pembelajaran Film Animasi (X1)

Sumber: Data diolah SPSS (2025)

Dari tabel diatas diketahui bahwa nilai koefisien korelasi berganda (R), yaitu korelasi antara variabel variabel bebas Media Pembelajaran Film Animasi (X1) dan Motivasi Belajar (X2) terhadap variabel terikat Hasil Belajar (Y) sebesar 0,897 . Hal ini berarti terdapat hubungan yang sangat kuat. Nilai koefisien determinasi berganda (*R-square*) adalah 0,804 atau 80,4% Nilai ini menunjukkan bahwa 80,4% Hasil Belajar (Y) dipengaruhi oleh Media Pembelajaran Film Animasi (X1) dan Motivasi Belajar (X2) dan sisanya 19,6 % dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian.

B. Pembahasan

Pada bagian pembahasan ini peneliti membahas hasil penelitian yang telah dilakukan. Dalam pengumpulan data peneliti menyebar kuesioner kepada para siswa SMP di SMB Maitreya Kota Palembang. Total responden yang diperoleh adalah 126 siswa. Responden dalam penelitian ini terdiri dari responden yang berjenis kelamin laki laki sebanyak 64 orang atau 50,8% dan tidak jauh jumlahnya dengan responden yang berjenis kelamin perempuan yaitu 62 orang atau 49,2%. Responden adalah siswa SMP yang berusia antara 12 sampai dengan 15 tahun dengan jumlah berimbang, yaitu siswa dengan usia 12 tahun sebanyak 32 orang atau 25,5%, siswa dengan usia 13 tahun sebanyak 34

orang atau 27,0%, siswa dengan usia 14 tahun sebanyak 38 orang atau 30,2%, dan siswa dengan usia 15 tahun sebanyak 22 orang atau 17,5%.

Berdasarkan hasil tanggapan responden mengenai pernyataan tentang Media Pembelajaran Film Animasi yang telah disediakan oleh peneliti, mayoritas responden setuju dengan Media Pembelajaran Film Animasi sedangkan hasil tanggapan responden mengenai pernyataan tentang Motivasi Belajar yang telah disediakan oleh peneliti, mayoritas responden setuju.

Berdasarkan hasil pengujian validitas reliabilitas menunjukkan bahwa seluruh indikator dalam penelitian valid dan reliabel. Hal ini dibuktikan dengan melihat hasil nilai r hitung seluruh soal lebih besar dari r tabel, dan juga bisa dilihat dari nilai signifikansi atau p -value yang kurang dari 0,05 serta nilai Cronbach alpha $> 0,6$.

Hasil pengujian prasyarat analisis menunjukkan bahwa model regresi memenuhi asumsi normalitas, multikolinieritas dan heteroskedastisitas sehingga layak digunakan. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan Media Pembelajaran Film Animasi (X1) dan Motivasi Belajar (X2) terhadap variabel terikat Hasil Belajar (Y) baik secara parsial maupun secara simultan. Untuk pengujian secara parsial menunjukkan bahwa pada nilai t hitung $> t$ tabel yaitu $4,865 > 1,657$ dan nilai signifikansi atau p -value $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Film Animasi (X1) secara parsial berpengaruh terhadap Hasil Belajar (Y) siswa SMP di SMB Maitreya Kota Palembang. Demikian juga pada Motivasi Belajar, nilai t hitung $> t$ tabel yaitu $2,981 > 1,657$ dan nilai signifikansi atau p value $0,003 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa Motivasi Belajar (X2) secara parsial berpengaruh terhadap Hasil Belajar (Y) siswa SMP di SMB Maitreya Kota Palembang. Pada pengujian secara simultan, nilai f hitung $> f$ tabel yaitu $252,711 > 3,070$ dan nilai signifikansi atau p -value $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Film Animasi (X1) dan Motivasi

Belajar (X2) secara simultan berpengaruh terhadap Hasil Belajar (Y) siswa SMP di SMB Maitreya Kota Palembang.

Hasil pengujian regresi linier berganda menunjukkan bahwa setiap perubahan variabel Media Pembelajaran Film Animasi (X1) sebesar satu satuan maka variabel Hasil

Belajar (Y) akan bertambah sebesar sebesar 0,362, dan setiap perubahan variabel Motivasi Belajar (X2) sebesar satu satuan maka variabel Hasil Belajar (Y) akan meningkat sebesar 0,218.

Besarnya koefisien korelasi dan determinasi menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang sangat kuat pada Media Pembelajaran Film Animasi (X1) dan Motivasi Belajar (X2) terhadap variabel terikat Hasil Belajar (Y). Sebesar 80,4% Hasil Belajar (Y) dipengaruhi oleh Media Pembelajaran Film Animasi (X1) dan Motivasi Belajar (X2) dan sisanya 19,6 % dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Suminto (2019) dalam penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Kartun Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs Negeri 05 Madiun. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartun animasi memiliki pengaruh signifikan terhadap aktivitas dan Hasil Belajar siswa kelas VII MTs Negeri 05 Madiun. Penggunaan media animasi terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa, Motivasi Belajar, serta kemampuan memahami materi ajar yang diajarkan. Hal ini disebabkan oleh kemampuan media animasi dalam menjelaskan materi secara visual dan menarik perhatian siswa, sehingga membantu siswa dalam memahami konsep yang abstrak dengan lebih mudah.

Hal ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Irfawandi (2024) dalam penelitian yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Animasi dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X MAN 3 Bone. Penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi dan Motivasi Belajar berpengaruh signifikan terhadap Hasil Belajar siswa mata pelajaran sosiologi kelas X di MAN 3 Bone. Penggunaan media pembelajaran animasi meningkatkan minat belajar, interaksi siswa, dan pemahaman konsep dalam pembelajaran sosiologi. Seorang yang besar motivasinya akan giat berusaha, tampak gigih, tidak mau menyerah, giat membaca buku-buku untuk meningkatkan prestasinya untuk memecahkan masalahnya. Sebaliknya mereka yang motivasinya lemah, tampak acuh tak acuh, mudah putus asa, perhatiannya tidak tertuju pada pelajaran, suka mengganggu kelas, sering meninggalkan pelajaran

akibatnya banyak mengalami kesulitan belajar (Ahmadi, 2013). Menurut Sudjana dan Rivai (1992) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan Motivasi Belajar sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik sehingga memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, serta mengacu pada rumusan masalah, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara media pembelajaran film animasi terhadap hasil belajar siswa kelas VII di Sekolah Minggu Buddha (SMB) Maitreya se-Kota Palembang. Hasil uji t menunjukkan bahwa media film animasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar, dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan koefisien regresi sebesar 0,362. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan film animasi sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan daya tarik, pemahaman materi, dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.
2. Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas VII di SMB Maitreya se-Kota Palembang. Berdasarkan hasil uji t, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,003 < 0,05$ dan koefisien regresi sebesar 0,218. Ini membuktikan bahwa semakin tinggi motivasi belajar siswa, maka semakin tinggi pula hasil belajar yang dicapai. Motivasi belajar memberikan dorongan internal maupun eksternal yang memengaruhi keseriusan siswa dalam mengikuti pembelajaran.
3. Terdapat pengaruh positif dan signifikan secara simultan antara media pembelajaran film animasi dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas VII di SMB Maitreya se-Kota Palembang. Hasil uji F menunjukkan nilai F hitung sebesar 252,711 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti kedua variabel bebas secara bersama-sama berpengaruh terhadap hasil belajar. Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,804 mengindikasikan bahwa 80,4% variasi hasil belajar siswa dapat dijelaskan oleh

media pembelajaran film animasi dan motivasi belajar, sedangkan 19,6% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini.

B. Saran

Dari kesimpulan yang telah dituliskan diatas, peneliti menyarankan beberapa rekomendasi yang akan berguna bagi penelitian selanjutnya yaitu:

1. Saran untuk akademis

Temuan dalam penelitian ini diharapkan data dijadikan sebagai pedoman dalam hal meningkatkan Hasil Belajar siswa dengan media pembelajaran yang menarik bagi siswa, salah satunya adalah Media Pembelajaran Film Animasi, dan pentingnya memberikan motivasi kepada peserta didik sehingga bersemangat belajar.

2. Saran untuk peneliti

Peneliti selanjutnya diharapkan melakukan penelitian di daerah atau sekolah yang berbeda dengan data yang lebih beraneka ragam menggunakan media pembelajaran yang lain dan meneliti adanya faktor lain yang diduga mempengaruhi Hasil Belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Adi Pradana, J., Surya, J., Wiradharma, B., & Triana, M. (2024). *Peran Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Berdasarkan Kajian Sutta Pitaka*. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i2.749>
- Akademik Badan Standar, K., Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, D., & Teknologi Republik Indonesia Edisi, D. (2022). *Kurikulum untuk Pemulihan Pembelajaran*.
- Asnawati. (2019). *Upaya Peningkatan Kemampuan Guru Untuk Menggunakan Media Pembelajaran Dalam Proses Pembelajaran melalui Supervisi Akademik Kepala Sekolah SD Negeri 63 Pekanbaru (Teacher Ability Improvement Efforts to Use Learning Media in Learning Process Through Acade*.
- Azizah Muhtar, N., Nugraha, A., Giyartini, R., & Edu, R. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran IPA berbasis Information Communication and Technology (ICT)* (Vol. 7, Issue 4).

- <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadid/aktika/index>
- Bukkyo Dendo Kyokai. (2020). *Dhammapada*. <https://www.bdk.or.jp>
- Daniyati, Bulqis, Aqila Septiyani, Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. In *Journal of Student Research (JSR)* (Vol. 1, Issue 1).
- Endang Nalowati. (2022). *Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Kimia Melalui Metoda Pembelajaran Based Learning Pada Peserta Didik*.
- Fadillah, M. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Pemanfaatan Media Audio-Visual di Kelas Rendah. *Pendidikan Dan Pengajaran* 1, 1. <https://doi.org/10.30596/ijems.v1i1>
- Febry, T., & T. (2020). *Aplikasi Pada Penelitian Manajemen Bisnis* (D. Putry). Media Sains Indonesia.
- Hamzah Pagarra, A. S. W. K. S. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Junaidi. (2019). *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. Maman Achdiyat, M. R. (2019). Pengaruh Motivasi Dan Disiplin Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Ilmiah Kependidikan*, 6. *Meningkatkan Kemampuan Literasi Dasar Siswa Indonesia Berdasarkan Analisis Data PISA 2018*. (2021). <http://jurnalpuslitjakdikbud.kemdikbud.go.id> Mukmin, T., Stai, D., Silampari, B., Kunci, K., Mengajar, P., Djamarah, S. B., &
- Nata, A. (2018). *Pendekatan Dalam Mengajar Perspektif Syaiful Bahri Djamarah Dan Abuddin Nata (Studi Komparatif Deskriptif)*.
- Mulyono. (2018). *Berprestasi Melalui JFP Ayo Kumpulkan Angka Kreditmu* (H. A. Susa). DEEPUBLISH.
- Mut'ah Mutmainah. (2014). *Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi Sejarah Keudayaan Islam (SKI) Di MTS N 19 Jakarta*.
- Primaniarta, M. G. M. (2020). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran berbasis ICT menggunakan iSpring Quizmaker 9.0 untuk kelas V pada Pembelajaran Tematik Materi Perpindahan Kalor. In *JPGSD* (Vol. 8, Issue 4).
- Sobirin. (2019). *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Bimbingan Kelompok pada Siswa SMP*. <https://doi.org/10.24176/jkg.v5i1.6339>
- Stit, S., Nusantara, P., & Ntb, L. (2020). Peran Media Dalam Pembelajaran Di SD/MI. In *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* (Vol. 2, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Sugiyono, P. D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Sukiman, M., & Pd. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. www.insanmadani.com
- Susanti, D. S., Sukmawaty, Y., & Salam, N. (2019). *Analisis Regresi Dan Korelasi* (A. Wibowo). IRDH.
- Tigor Sitohang, E. D. Y. S. S. E. S. M. F. P. S. E. S. (2024). *Penggunaan Website Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMK Bima Utomo*.
- Utami, S., & Faipri Selegi, S. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pembelajaran IPS Di SD Negeri 3 Tanjung Lago*.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.
- Yasinta, I., Marpaung, O., & Siagian, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Macromedia Flash Proffesional 8 Kelas V SD Swasta Namira. In *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan* (Vol. 3, Issue 1).
- Yusuf, M., & Daris, L. (2019). *Analisis Data Penelitian: Teori & Aplikasi dalam Bidang Perikanan* (D. M. Nastiti (ed.); 1st ed.). PT Penerbit IPB Press.

Ziva Mahendra, K., Rohmah Diah, N., Laura Utami, V., & Marhadi, H. (2024). Analisis Penilaian Teknik Tes Dan Non Tes Pada Kelas IV Di SD Negeri 122 Pekanbaru. In *Jurnal Ilmiah Kajian Multidisipliner* (Vol. 8, Issue 5).