

# PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DAN KARAKTER DEMOKRATIS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Dini Aria Farindhni  
Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta  
email: dini0086pasca@student.uny.ac.id

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan menghasilkan dan mengungkapkan keefektifan media video animasi pada subtema cara hidup manusia, hewan dan tumbuhan yang layak digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar dan karkater demokratis siswa kelas V SD di Kecamatan Ketanggungan, Brebes. Penelitian dan pengembangan ini mengacu pada langkah yang dikembangkan oleh Borg &Gall. Desain pengembangan meliputi sembilan langkah, yaitu: (1) studi pendahuluan; (2) perencanaan; (3) pengembangan produk awal; (4) uji coba lapangan awal; (5) revisi produk awal; (6) uji coba lapangan; (7) revisi produk hasil uji lapangan; (8) uji coba lapangan operasional; (9) dan revisi produk akhir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi efektif meningkatkan motivasi belajar dan karakter demokratis siswa kelas V SD di Kecamatan Ketanggungan. Keefektifan dapat dilihat dari perbedaan signifikan skor motivasi dan karakter sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi.

**Kata Kunci:** *media video animasi, motivasi belajar, dan karakter demokratis*

## DEVELOPING ANIMATION VIDEO MEDIA TO ENHANCE THE LEARNING MOTIVATION AND DEMOCRATIC CHARACTER OF THE 5<sup>TH</sup> GRADE STUDENTS IN PRIMARY SCHOOL

**Abstract:** This research aims to produce and describe the effectiveness of animation video media on the subtheme Cara Hidup Manusia, Hewan dan Tumbuhan to increase the learning motivation and character of democratic of the 5<sup>th</sup> grade students of SD (Primary School) Ketanggungan District, Brebes. This research and development refered to the steps formulated by Borg and Gall. The developmental design consisted of nine steps: (1) preliminary study; (2) planning; (3) preliminary product development; (4) preliminary field testing; (5) main product revision, (6) main field testing; (7) operational product revision; (8) operational field testing; (9) final product revision. The result of the study shows that the developed animation video media is effective for increasing the learning motivation and democratic character of the 5<sup>th</sup> grade students of SD Ketanggungan District, Brebes. The effectiveness can be seen from the significant difference of learning motivation and character score before and after using the animation video media.

**Keywords:** *animation video media, learning motivation, and characterof democratic*

### PENDAHULUAN

Motivasi belajar dan karakter merupakan dua hal yang penting kaitannya dengan pendidikan seorang siswa. Motivasi belajar menjadi pendorong bagi siswa untuk belajar dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Menurut Ormrod (2009: 58), motivasi merupakan sesuatu yang membuat siswa bergerak, menempatkan siswa dalam suatu arah tertentu, dan menjaga sis-

wa untuk terus bergerak. Selain motivasi belajar, karakter juga menjadi penting karena karakter yang akan membentuk siswa menjadi manusia yang diharapkan di masa depan dan karakter akan melekat pada diri siswa sampai dewasa. Karakter menurut Scerenco (Samani & Hariyanto, 2013:42) adalah atribut atau ciri-ciri yang membentuk dan membedakan ciri pribadi, ciri etis, dan

kompleksitas mental dari seseorang, suatu kelompok atau bangsa.

Motivasi belajar siswa yang rendah akan mempengaruhi proses kognitif dalam diri siswa karena tanpa motivasi seorang siswa akan cenderung menjadi pemalas dan tidak bergairah dalam belajar, serta malas untuk menyelesaikan tugas yang diberikan kepadanya. Oleh karena itu, meningkatkan motivasi belajar siswa menjadi hal penting yang harus dilakukan oleh seorang guru.

Demikian halnya dengan karakter siswa, pemerintah sedang mengupayakan pembangunan karakter melalui pendidikan, menjadikan pendidikan karakter sebagai salah satu prioritas program pembangunan nasional. Pemerintah bertujuan menjadikan pendidikan karakter sebagai landasan untuk mewujudkan visi pembangunan nasional, yaitu mewujudkan masyarakat berakhlak mulia, bermoral, beretika, berbudaya, dan beradab berdasarkan falsafah Pancasila (Kemdiknas, 2011:5). Ada delapan belas (18) nilai yang dikembangkan oleh pemerintah dalam pendidikan karakter dan budaya bangsa, yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggungjawab (Kemdiknas, 2010:9).

Pemerintah Indonesia dalam rangka pembentukan karakter masyarakat, mengintegrasikan karakter dalam pendidikan dengan memasukkan nilai-nilai karakter pada tiap pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Alshurman (2015) dan Saputro & Soeharto (2015) bahwa pengintegrasian nilai-nilai karakter dapat dilakukan melalui pendidikan di sekolah, termasuk di dalamnya pemahaman mengenai karakter demokratis. Sejalan dengan itu, menurut Kamaruddin

(2012) pendidikan karakter seharusnya mengacu pada visi dan misi lembaga yang bersangkutan, yakni menyesuaikan visi dan misi bangsa Indonesia sebagai rujukan awal program pengembangan karakter peserta didik.

Salah satu dari 18 nilai karakter yang telah disebutkan tersebut yaitu karakter demokratis. Pentingnya karakter demokratis ditanamkan sejak dini yaitu mengingat situasi dan kondisi di Indonesia saat ini terjadi berbagai kejadian, seperti tawuran pelajar yang mengindikasikan kurang tertanamnya nilai demokratis seperti menghargai orang lain, menilai hak dan kewajiban setiap orang sama, musyawarah mufakat, dan taat kepada peraturan yang berlaku di Negara Kesatuan Republik Indonesia ini.

Karakter demokratis dalam kelas antara lain bisa terlihat pada saat kegiatan diskusi kelompok atau musyawarah kelas berlangsung. Pada saat diskusi kelompok atau musyawarah kelas siswa akan melakukan interaksi dengan orang lain, dari situ akan terlihat bagaimana seorang siswa mampu berinteraksi dengan baik, serta dapat terlihat kemampuan siswa dalam menghargai orang lain, sikap toleransi mereka terhadap orang lain, serta cara para siswa untuk melakukan musyawarah mufakat.

Berdasarkan *need analysis* yang dilakukan, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa terlihat bosan di dalam kelas. Hal tersebut terindikasi dari seringnya siswa meminta izin ke luar kelas, siswa mengobrol dengan teman sebangku pada saat pembelajaran, tugas diskusi yang membutuhkan waktu lama untuk selesai, serta beberapa siswa yang mengganggu teman lainnya. Selain itu, pada saat kegiatan diskusi kelompok berlangsung ada beberapa siswa dalam kelompok yang terlihat menguasai kondisi kelompok tersebut, memberikan perintah kepada teman satu kelompoknya untuk me-

lakukan sesuatu tanpa adanya musyawarah. Ada juga siswa yang merasa dirinya lebih pintar dari yang lain sehingga menganggap hanya pendapatnya sendiri yang benar sedangkan yang lain tidak.

Kegiatan diskusi yang berlangsung, secara tidak disadari telah membentuk siswa menjadi pribadi yang tidak memiliki rasa saling menghargai. Ketika hasil diskusi dipresentasikan dan mendapat koreksi dari teman atau guru, anggota kelompok terlihat saling menyalahkan dan tidak mau bertanggung jawab dengan hasil diskusi. Hal tersebut karena diskusi yang dilakukan tidak menggunakan musyawarah mufakat.

Selain hal-hal yang telah dipaparkan sebelumnya, observasi yang dilakukan juga menemukan bahwa pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas masih bersifat satu arah dari guru ke siswa, serta media yang digunakan oleh guru masih minim. Hampir setiap sekolah di wilayah Kecamatan Ketanggungan memiliki fasilitas LCD proyektor, namun fasilitas tersebut menurut guru jarang digunakan. Fasilitas tersebut lebih sering digunakan untuk menayangkan film-film biasa seperti film yang bertema Islami atau dongeng, yang diperoleh guru dari membeli atau *download* dari *youtube*. Ada juga CD interaktif pembelajaran yang dimiliki oleh beberapa sekolah, namun menurut guru, media tersebut tidak digunakan karena fasilitas sekolah berupa komputer tidak mencukupi untuk digunakan oleh seluruh siswa di sekolah tersebut. Selain itu, terkait dengan materi yang diajarkan, guru kesulitan untuk menemukan media berupa video untuk ditayangkan secara klasikal yang sesuai dengan kurikulum tematik. Padahal menurut guru, siswa terlihat lebih antusias jika guru mengajar dengan menggunakan tayangan di depan kelas. Berdasarkan hasil *old product analysis* yang telah dilakukan, diketahui wilayah Kecamatan Ketang-

gungan belum pernah mengembangkan produk media berupa video animasi.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan diperoleh informasi bahwa kegiatan pembiasaan dalam rangka pembentukan karakter telah dilaksanakan. Namun, hasil yang dirasakan masih sangat kurang bagi siswa. Berdasarkan kondisi yang telah dipaparkan, penting untuk dilakukan sebuah inovasi pembelajaran. Dengan mempertimbangkan efektivitas media pembelajaran dalam hal ini tujuan pembelajaran serta untuk meningkatkan motivasi dan karakter demokratis siswa, karakteristik siswa, minimnya variasi yang digunakan oleh guru, mengatasi keterbatasan sarana berupa komputer yang dimiliki oleh setiap sekolah, kemampuan guru dalam mengoperasikan komputer/laptop, serta mempertimbangkan minat siswa terhadap media pembelajaran yang pernah digunakan sebelumnya oleh guru, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar serta karakter demokratis siswa.

Video animasi dipilih karena wilayah Kecamatan Ketanggungan selama ini belum pernah menggunakan video animasi sebagai media dan sumber belajar. Selain itu, menurut Smaldino, Lowther & Russel (2012: 404), video tersedia untuk hampir seluruh jenis topik dan untuk seluruh jenis pembelajar di seluruh ranah pengajaran baik kognitif, afektif, psikomotorik, dan interpersonal. Lebih lanjut juga dinyatakan bahwa video bisa membawa siswa hampir ke mana saja, memperluas minat siswa melampaui dinding ruang kelas.

Penelitian ini dibatasi pada masalah kurangnya motivasi belajar siswa, belum terlihatnya karakter demokratis siswa, dan belum dikembangkannya media video animasi oleh guru. Dengan demikian, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media

berupa video animasi yang dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter demokratis siswa.

Motivasi belajar merupakan unsur yang sangat penting bagi siswa untuk dapat mencapai tujuan belajar yang baik dengan hasil sesuai dengan harapan. Hasil belajar menjadi tidak maksimal jika siswa tidak memiliki motivasi belajar. Oleh karena itulah motivasi belajar memiliki dampak yang penting bagi siswa dalam pembelajaran (Rehman & Haider, 2013).

Perilaku yang termotivasi yaitu perilaku yang mengandung energi, memiliki arah, dan dapat dipertahankan (Santrock, 2011b:199). Hal yang sama juga diungkapkan oleh Schunk, Pintrich & Meece (2010:4) "*Motivation is the process where by goal-directed activity is instigated and sustained.*" Schunk, dkk menyebut bahwa motivasi merupakan aktivitas yang dipertahankan dan diinisiasikan secara terarah dalam sebuah proses pencapaian tujuan. Sejalan hal tersebut, Moore (2009:334) juga menyebutkan, "*Motivation can be defined as something that energized and directs our behaviors*". Menurut Uno (2014:23) motivasi belajar pada hakikatnya adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

Motivasi belajar yang dimiliki siswa memiliki dua sumber berbeda, namun keduanya sama-sama penting pengaruhnya bagi siswa. Santrock (2011b:204) membagi motivasi menjadi dua jenis, yaitu motivasi ekstrinsik dan motivasi intrinsik. Bagi seorang guru motivasi intrinsik diharapkan dimiliki oleh semua siswa. Karena dengan adanya motivasi intrinsik yang kuat dalam diri siswa, maka guru tidak perlu memikirkan faktor luar apa yang akan digunakan agar siswa mau belajar atau menyelesaikan

tugas. Motivasi intrinsik dan ekstrinsik tetap diperlukan untuk mendukung keberadaan siswa dalam kelas, serta memperkuat dan mempertahankan motivasi belajar dalam setiap pembelajaran yang dilakukan. Motivasi intrinsik yang merupakan motivasi yang berasal dari dalam diri siswa sendiri menjadi motivasi utama yang diperlukan siswa untuk tercapainya keberhasilan pembelajaran (Engin, 2009). Motivasi ekstrinsik yaitu motivasi yang berasal dari luar diri siswa, menjadi tugas penting bagi guru, misalnya melalui kegiatan pembelajaran atau menggunakan media yang menarik bagi siswa. Salah satu media yang menarik tersebut misalnya menggunakan video animasi dalam pembelajaran, seperti temuan pada penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa siswa menjadi termotivasi untuk memahami materi karena penyajian yang menarik antara lain karena terdapat gambar, animasi, dan narasi penjelasan (Fredy & Sunarto, 2013).

Berdasarkan berbagai kajian teori di atas dapat disintesis bahwa motivasi belajar merupakan proses menghidupkan perilaku berupa dorongan internal dan eksternal dalam belajar yang dipertahankan serta terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan ciri-ciri antara lain siswa tekun dan ulet mengerjakan tugas yang diberikan, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, menyukai tantangan, dan semangat dalam mengerjakan tugas.

Pendidikan karakter menjadi penting peranannya bagi keberhasilan suatu bangsa karena karakter masyarakat suatu bangsa merupakan dasar dari keberhasilan bangsa tersebut. Seperti pendapat Lickona (2013:7) bahwa keberhasilan sebuah masyarakat yang demokratis ditentukan oleh pendidikan moral atau karakter yang menurut Thomas Jefferson harus ditanamkan sejak dini. Selain itu, menurut Mu'in (2011:297) pemba-

ngunan karakter harus dilakukan untuk menjawab kebutuhan masyarakat dan hal tersebut dapat dilakukan oleh pendidikan karena di dalamnya terdapat proses sosial yang mengarahkan generasi. Selain itu, menurut Snyder, *et al.* (2012) pendidikan karakter yang dimasukkan dalam program sekolah juga terbukti dapat meningkatkan kualitas sekolah dan memfasilitasi seluruh perubahan positif pada sekolah tersebut.

Kemdiknas (2010:10) mendeskripsikan karakter demokratis sebagai cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain. Hal tersebut dapat tercermin dari bagaimana siswa memperlakukan teman dan orang-orang disekitarnya. Terkait dengan hal ini Parker (2011:23) menyatakan, "*Democracy is much more than a political system, it is a way of life, a way of being with one another, and not just with friends and family but also with strangers, whether in the city hall, a faculty meeting, or the classroom.*" Hal tersebut sejalan dengan yang dikatakan Mustari (2014:142) bahwa demokrasi penting dalam kehidupan seseorang karena dengan demokrasi terdapat pengakuan dan penghormatan atas tipe-tipe pengetahuan berbeda yang memunculkan bahwa setiap orang mempunyai sesuatu untuk dipikirkan dan dirasakan, sesuatu yang berbeda dan sama-sama penting.

Berdasarkan deskripsi dan makna karakter demokratis di atas, maka sintesis dari karakter demokratis adalah karakter yang sangat dibutuhkan oleh seseorang. Karakter demokratis menunjukkan cara berpikir dan bersikap menghargai orang lain, toleran dan terbuka, menilai hak dan kewajibannya sama dengan orang lain, memiliki prinsip musyawarah untuk mufakat, dan menaati peraturan.

Video merupakan salah satu jenis media yang sering digunakan untuk komunikasi dan hiburan selama ini. Menurut Suki-

man (2012:188) yang dimaksud dengan video adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu yang bersamaan. Hampir sama dengan pengertian tersebut, Munadi (2013:132) mengartikan video sebagai teknologi pemrosesan sinyal elektronik meliputi gambar gerak dan suara. Animasi merupakan istilah yang berasal dari kata Latin *anima*, yang berarti jiwa (*soul*) atau *animare* yang berarti nafas kehidupan (menggerakkan dan menghidupkan). Mayer & Moreno (2002) menyebutkan, "*Animation refers to a simulated motion picture depicting movement of drawn (or simulated) objects.*" Menurut Tan & Wong (2003:139), animasi dapat digunakan sebagai perangkat pembelajaran yang dapat menggambarkan gerakan atau menyimulasikan proses secara efektif. Selain itu, animasi juga efektif dalam hal memberikan pemahaman kepada siswa terhadap materi dan memberikan kepuasan kepada siswa, apalagi jika digunakan secara konsisten sesuai dengan teori kognitif dan multimedia pembelajaran (Mayer & Moreno, 2002; Tirakoat & Lata, 2011; Astuti, Y., & Mustadi, A., 2014).

Berdasarkan pemaparan di atas, video animasi dalam penelitian ini dipahami sebagai media yang menampilkan gambar animasi bergerak dan bersuara secara bersamaan, di dalamnya terdapat materi pelajaran kelas V SD subtema cara hidup manusia, hewan dan tumbuhan, serta tokoh-tokoh di dalam video dirancang menampilkan karakter demokratis agar menjadi model bagi siswa.

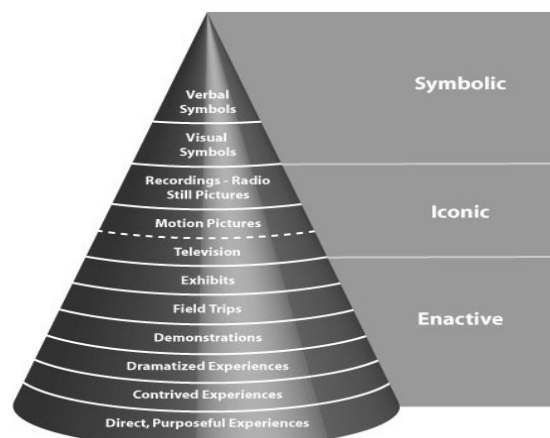
Piaget (Santrock, 2011a:187) mengemukakan bahwa tahap operasional konkret berlangsung sekitar usia 7-11 tahun. Berdasarkan penggolongan usia tersebut maka anak kelas V sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak sudah mampu melakukan tindakan konkret, dan anak usia ini mampu berpikir

secara logis selama ia dapat menerapkan penalarannya pada contoh yang konkret dan spesifik. Artinya, bahwa anak pada tahap ini sudah mampu melakukan sesuatu perbuatan atau tindakan yang diterapkan pada objek yang konkret. Selanjutnya, Santrock (2011a:188) menjelaskan bahwa anak yang sudah mencapai tahap operasional konkret sudah mampu melakukan *seriation* dan *transitivity*. *Seriation* (seriasi) yaitu kemampuan menyusun stimulus berdasarkan dimensi kuantitatif. *Transitivity* yaitu kemampuan menggabungkan secara logis hubungan untuk memahami kesimpulan tertentu. Jadi, anak usia kelas V SD sudah mampu untuk menalar sesuatu atau suatu peristiwa yang dilihatnya secara langsung, misalnya disajikan melalui sebuah tayangan video.

Terkait dengan konsep bahwa pemodelan dapat mempengaruhi perilaku, Ormrod (2012:120) menjelaskan *social cognitive theory* yang diperkenalkan oleh Bandura yang menyebutkan bahwa pemodelan memiliki beberapa efek, pada intinya, orang dapat mempelajari perilaku baru melalui pengamatan yang dilakukan terhadap orang lain sebagai model bagi dirinya sendiri. Dan ketika menemui model yang melakukan perilaku tidak sesuai, maka orang akan melakukan pencegahan (*disinhibition*) terhadap dirinya sendiri atas perilaku tersebut. Bandura mengidentifikasi adanya tiga jenis model secara umum, yaitu *live model*, *symbolic model*, and *verbal instruction* (Ormrod, 2012:120). Dalam penelitian ini, video animasi masuk dalam kategori *symbolic model*. Media video animasi dalam teori pemodelan digunakan sebagai fasilitasi respons. Sebagai pengamat, siswa diharapkan dapat berperilaku seperti yang dicontohkan melalui media video animasi tersebut. Media video animasi akan memberikan efek inhibisi/disinhibisi berdasarkan tindakan yang dicontohkan. Untuk memperkuat motivasi belajar dan karakter

demokratis siswa, maka media video animasi dalam penelitian ini dirancang untuk dapat memberikan contoh yang mengarahkan pada perilaku yang diinginkan.

Penggunaan media secara tepat bagi guru dapat membantu penyampaian informasi kepada siswa yang lebih bermakna sehingga mudah dipahami oleh siswa. Hal ini bisa dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale (Heinich, Molenda & James, 1985:8)**

Berdasarkan gambar kerucut pengalaman Edgar Dale tersebut dapat dijelaskan bahwa pengalaman belajar dapat diperoleh dari pengalaman langsung (konkret), lingkungan, benda tiruan, sampai dengan lambang verbal (abstrak). Melalui video animasi yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa serta membantu guru untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang dapat mengeksplorasi aktivitas siswa baik dalam bentuk kegiatan diskusi maupun observasi. Pengalaman belajar yang baru ini diharapkan membantu siswa untuk termotivasi dalam belajar, serta karakter-karakter dalam video animasi diharapkan mampu menanamkan ide baru mengenai bagaimana cara berdemokrasi yang baik.

## METODE

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan dari Borg & Gall (1983:775). Namun, penelitian ini hanya dilaksanakan sampai pada tahap kesembilan, yaitu: (1) penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi; (2) perencanaan; (3) pengembangan draf produk; (4) uji coba terbatas; (5) merevisi hasil uji coba terbatas; (6) uji coba lapangan; (7) penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan; (8) uji coba lapangan operasional; dan (9) penyempurnaan produk akhir.

Uji coba produk terdiri atas 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 media. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD yang terdiri dari 9 orang siswa untuk uji coba terbatas, 18 orang siswa untuk uji coba lapangan, keduanya berasal dari SD Ketanggungan 04. Subjek uji coba lapangan operasional adalah 47 siswa yang terdiri atas 23 siswa kelas VA sebagai kelas kontrol dan 24 siswa kelas VB sebagai kelas eksperimen berasal dari SD Kubangjati 02.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu skala penilaian produk, skala motivasi belajar, pedoman observasi karakter, skala respons guru, dan respons siswa. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis uji kelayakan produk dan analisis uji keefektifan produk media video animasi. Penilaian hasil uji kelayakan produk oleh ahli media dan ahli materi dikatakan memenuhi kriteria jika kategori minimal yang dicapai adalah baik. Uji keefektifan produk dilakukan menggunakan uji t dan membandingkan rata-rata total skor hasil penilaian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Studi Pendahuluan

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di beberapa sekolah di wilayah Kecamatan Ketanggungan, diketahui bahwa motivasi belajar siswa terlihat rendah, indikasinya antara lain menurut guru pada saat pembelajaran berlangsung, anak-anak sering kali bolak-balik keluar kelas dengan alasan yang hampir sama yaitu ke kamar mandi. Selain itu, anak-anak lebih banyak bermain dan mengobrol di dalam kelas ketika diberi tugas, sehingga kelas menjadi ramai dan tugas tidak selesai tepat waktu.

Pada tahap studi pustaka, peneliti melakukan kajian teori-teori yang berkenaan dengan video animasi sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter. Kajian tersebut dilakukan dengan menganalisis buku dan jurnal yang berkaitan dengan kebutuhan peneliti untuk mengembangkan media video animasi. Berdasarkan hasil studi pustaka yang telah dilakukan, diperoleh bahwa pembelajaran dengan menggunakan media video animasi mampu menarik siswa untuk belajar sehingga motivasi belajar siswa juga meningkat. Selain itu, dalam silabus subtema cara hidup manusia, hewan dan tumbuhan diketahui berisi materi ajar yang mengembangkan nilai-nilai karakter pada diri siswa sehingga dilakukanlah penelitian untuk mengembangkan media video animasi.

Pada tahap analisis perangkat pembelajaran yang digunakan diketahui bahwa antusiasme anak-anak ketika menonton animasi, mengindikasikan guru membutuhkan media pelajaran yang dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa serta menumbuhkan karakter demokratis. Mengingat keterbatasan komputer yang dimiliki semua sekolah yang ada di wilayah Kecamatan Ketanggungan, maka media yang



dibutuhkan berupa media video animasi yang bisa ditayangkan secara klasikal.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di atas dapat disimpulkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa sehingga motivasi belajar siswa meningkat. Selain itu, media yang dibutuhkan guru juga harus memuat penanaman nilai karakter demokratis agar karakter tersebut dapat berkembang dalam diri siswa. Media ini juga disesuaikan dengan karakteristik siswa.

### Data Hasil Validasi Ahli

Data hasil penilaian produk oleh ahli materi diperoleh skor total 74 dengan kategori nilai B (baik). Artinya, media video animasi layak digunakan setelah revisi. Ahli media memberikan penilaian sebesar 53, dengan kategori nilai A (sangat baik).

### Analisis Data Hasil Uji Coba Terbatas

Berdasarkan hasil analisis data uji coba terbatas pada 9 orang siswa diperoleh rata-rata skor motivasi belajar sebelum menggunakan video animasi sebesar 46 dengan kategori nilai C (cukup tinggi) dan setelah menggunakan video animasi sebesar 63, dengan kategori nilai B (tinggi). Berdasarkan hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa media video animasi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar pada kegiatan uji coba yang dilakukan.

Hasil analisis data uji coba terbatas untuk observasi karakter demokratis sebelum menggunakan produk adalah 35 dengan kategori nilai C (cukup baik) dan sesudah menggunakan produk sebesar 47, dengan kategori nilai B (baik). Berdasarkan hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa produk media video animasi efektif untuk meningkatkan karakter demokratis siswa.

Perbedaan rata-rata total skor yang memperlihatkan peningkatan untuk motiva-

si belajar dan karakter demokratis siswa pada uji coba terbatas dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Perbedaan Rata-rata Total Skor Motivasi Belajar dan Karakter Demokratis Siswa**

Data	Pre	Nilai	Post	Nilai
Motivasi Belajar	46	C	63	B
Karakter Demokratis	35	C	47	B

### Analisis Data Hasil Uji Coba Diperluas

Berdasarkan hasil analisis data uji coba lapangan diperluas pada 18 orang siswa diperoleh rata-rata skor motivasi belajar sebelum menggunakan video animasi sebesar 56 dengan kategori nilai C (cukup tinggi) dan setelah menggunakan video animasi sebesar 66, dengan kategori nilai B (tinggi). Berdasarkan hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa media video animasi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada kegiatan uji coba lapangan diperluas.

Hasil analisis data uji coba lapangan diperluas untuk karakter demokratis pada 18 orang siswa diperoleh rata-rata skor hasil observasi sebelum menggunakan produk sebesar 37 dengan kategori nilai C (cukup baik) dan sesudah menggunakan produk sebesar 48, dengan kategori nilai B (baik). Berdasarkan hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa produk media video animasi efektif untuk meningkatkan karakter demokratis siswa.

Peningkatan perbedaan rata-rata total skor motivasi belajar dan karakter demokratis siswa selama kegiatan uji coba lapangan diperluas dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2. Perbedaan Rata-Rata Total Skor Motivasi Belajar dan Karakter Demokratis Siswa**

Data	Pre	Nilai	Post	Nilai
Motivasi Belajar	56	C	66	B
Karakter Demokratis	37	C	48	B



### Analisis Data Hasil Uji Coba Lapangan Operasional

Hasil analisis data motivasi belajar dan karkater demokratis siswa pada kegiatan uji coba lapangan operasional kelas eksperimen menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Hal tersebut terlihat dari perbedaan peningkatan rata-rata total skor yang diperoleh seperti pada Tabel 3 berikut.

**Tabel 3. Perbedaan Rata-rata Total Skor Motivasi Belajar dan Karakter Demokratis Siswa**

Data	Pre	Nilai	Post	Nilai
Motivasi Belajar	54	C	70	A
Karakter Demokratis	36	C	58	A

Selain itu, berdasarkan hasil uji-t yang dilakukan diperoleh nilai signifikansi untuk motivasi belajar sebesar 0,01. Artinya, ada perbedaan yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media video animasi dengan sesudah menggunakan media video animasi. Jadi, produk media video animasi yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD.

Hasil uji-t yang dilakukan pada karakter demokratis siswa menunjukkan perolehan nilai signifikansi sebesar 0,00. Artinya, ada perbedaan yang signifikan terhadap karkater demokratis siswa sebelum menggunakan media video animasi dengan sesudah menggunakan media video animasi. Jadi, produk media video animasi yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan karakter demokratis siswa kelas V SD.

### Respons Guru dan Siswa

Respons guru setelah menggunakan media video animasi sangat baik. Siswa memberikan respons yang baik pada pembelajaran yang menggunakan media video animasi.

### Kajian Produk Akhir

Berdasarkan hasil penilaian terhadap tampilan media video animasi dinyatakan telah sesuai dengan standar penyajian teknis penyajian suatu media video yang digunakan dalam pembelajaran, dengan tampilan background yang jelas, gambar-gambar, animasi, musik, teks, dan audio yang mendukung proses pembelajaran sehingga menarik dan memotivasi siswa untuk belajar selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pada subtema Cara Hidup Manusia, Hewan, dan Tumbuhan.

Cara penggunaan media video animasi ini juga dinilai mudah dan membantu guru yang kurang mampu mengoperasikan komputer/laptop. Karena dalam produk ini tidak terdapat tombol-tombol atau *tools* yang mengharuskan guru mengoperasikan komputer/laptop secara berlebihan. Produk ini digunakan guru untuk tujuan menarik perhatian siswa serta meningkatkan motivasi belajar siswa, melalui produk yang dikembangkan hal tersebut dapat tercapai. Hal ini sesuai dengan pendapat Hobbs & Moore (2013:30-46) bahwa guru mengintegrasikan media dan teknologi ke dalam kelas, antara lain karena guru ingin menarik perhatian siswa serta memotivasi mereka. Guru percaya bahwa teknologi memiliki kekuatan komunikatif serta dapat mengubah belajar dan pembelajaran, guru menghargai adanya teknologi yang memungkinkan siswa dapat berpartisipasi aktif dan kreatif di dalam kelas dan di luar kelas.

Ada tiga hal yang perlu dipertimbangkan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang menurut Newby, *et al.* (2000: 116), yaitu *method*, *media*, dan *material*. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini mempertimbangkan ketiga hal tersebut. Metode yang digunakan guru bukanlah hal

yang memberatkan bagi siswa. Media yang digunakan juga memiliki tujuan menarik siswa, serta isi materi dalam produk ini memotivasi belajar siswa. Hal tersebut diketahui berdasarkan hasil respons guru dan siswa yang menunjukkan kepuasan dalam penggunaan produk, serta adanya peningkatan motivasi belajar dan karakter demokratis pada diri siswa.

Berdasarkan fungsi media yang dikemukakan oleh Munadi (2013:37), video animasi yang dikembangkan dalam penelitian ini telah berhasil menjalankan fungsi psikologis, yaitu fungsi motivasi. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan rerata skor motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan video animasi. Selain itu, produk yang dikembangkan juga telah menjalankan fungsinya sebagai media belajar, meningkatkan perhatian siswa (fungsi atensi), serta mampu menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Plass, Heidig, et.al (2013) bahwa desain dan warna yang digunakan dalam sebuah media juga mampu mempengaruhi emosi peserta didik.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini juga menyajikan sesuatu yang bersifat menghibur sehingga dapat mempengaruhi minat siswa untuk berbuat. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Kemp & Dayton (1985:28) yang mengemukakan, "*Any one of three intention may be served by instructional media when used with individuals, groups, or large audience: (1) to motivate an interest or a degree of action; (2) to present information; (3) to provide instruction.*"

Melalui produk yang dikembangkan siswa dilatih untuk mengetahui manfaat mempelajari materi yang terdapat dalam video animasi. Dengan mengetahui manfaat materi akan mendorong munculnya motivasi intrinsik pada diri siswa. Hal tersebut

sesuai dengan pendapat Slavin (2009:124-127) bahwa salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan motivasi intrinsik siswa yaitu dengan membangkitkan minat. Minat mempelajari sesuatu dapat muncul pada diri seorang siswa antara lain jika ia memahami pentingnya mempelajari suatu materi, serta mengerti manfaat dari mempelajari materi tersebut bagi kehidupannya.

Animasi yang merupakan salah satu unsur utama yang digunakan dalam proyek pembuatan media (Ivers & Barron, 2010:91) seperti produk yang dikembangkan dalam penelitian ini. Selain itu, juga efektif dalam hal memberikan pemahaman kepada siswa terhadap materi dan memberikan kepuasan kepada siswa, apalagi jika digunakan secara konsisten sesuai dengan teori kognitif dan multimedia pembelajaran (Mayer & Moreno, 2002; Tirakoat & Lata, 2011).

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini menunjukkan peningkatan terhadap motivasi belajar siswa. Hal tersebut dapat diartikan bahwa produk yang dikembangkan telah berhasil menumbuhkan sikap positif siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Moreno & Layne (2008) yang juga mendukung ide bahwa menggunakan video dan animasi sebagai media oleh guru menumbuhkan sikap positif siswa terhadap pembelajaran. Layar dengan animasi grafis selalu dapat menarik perhatian siswa daripada tampilan yang berupa teks saja. Seperti halnya film animasi yang digemari oleh anak-anak, pembelajaran dengan menggunakan video animasi ini juga mampu menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa untuk lebih memperhatikan pembelajaran dan tidak merasa bosan dengan kegiatan belajar yang dilakukan oleh guru.

Video animasi yang dikembangkan memuat contoh karakter demokratis yang membuat siswa belajar menghargai hewan dan tumbuhan dengan cara merawatnya, bagaimana seharusnya siswa memiliki sikap saling menghargai sesama teman, serta tidak membedakan ketika berteman, serta bagaimana model memperlihatkan cara berdiskusi yang baik dengan menghargai pendapat orang lain dan ikut terlibat dalam diskusi. Dengan cara ini pengetahuan anak terkonstruksi untuk melakukan sikap demokratis yang benar terhadap semua makhluk hidup seperti yang mereka ingat setelah mengamati adegan-adegan yang diperankan oleh tokoh dalam video animasi. Contoh-contoh karakter yang dimodelkan oleh tokoh-tokoh dalam video ditampilkan dengan jelas dan sesuai dengan kondisi yang sering dialami oleh siswa di sekolah.

Materi pembelajaran dan contoh karakter yang dikemas dalam sebuah narasi dengan adegan yang berbeda-beda seperti film pendek, mampu membuat siswa tertarik untuk belajar dan melakukan diskusi dengan benar tanpa membedakan kemampuan setiap anggota kelompok. Hal tersebut merupakan indikasi bahwa siswa telah memahami tentang karakter demokratis dengan benar. Berdasarkan teori pemodelan yang dikemukakan oleh Bandura (Ormrod, 2012:120), bahwa pemodelan dapat mempengaruhi perilaku serta memiliki efek mempengaruhi perilaku sebelumnya. Pemodelan yang dapat dilakukan antara lain melalui *live model*, *symbolic model*, atau *verbal instructions*. Dalam penelitian ini, produk video animasi yang di dalamnya terdapat pemodelan yang diperankan oleh tokoh-tokoh dalam setiap adegan, terbukti efektif untuk meningkatkan karakter demokratis siswa. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan perolehan rata-rata skor observasi

karakter demokratis siswa yang mengalami peningkatan.

Karakter demokratis menjadi penting bagi siswa agar siswa memahami bahwa tiap orang memiliki perbedaan pemikiran dan perasaan, namun semuanya menjadi penting untuk dimengerti satu sama lain. Sejalan dengan hal tersebut, Berkowitz, Althof & Jones (2008:406) mengemukakan bahwa menjalankan karakter demokratis di dalam kelas akan memotivasi siswa untuk terlibat dalam kehidupan sosial dan memiliki keyakinan akan keberhasilan melakukan sesuatu. Jadi, yang ditekankan bukan hanya keberhasilan komunikasi antarsiswa di kelas, namun karakter demokratis siswa di kelas akan menjadi landasan bagi keberadaan siswa di masyarakat nantinya.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan *symbolic model* yang oleh Bandura (1985:51) merupakan transformasi informasi yang dalam prosesnya dapat memberikan pengaruh terhadap perilaku seseorang karena mengandung atensi, retensi, produksi, dan motivasi yang pada akhirnya akan memberikan efek inhibisi/disinhibisi kepada seseorang terhadap perilaku yang dipelajari. Bukan hanya itu, produk yang dikembangkan juga memuat *channel verbal* dan *channel visual* yang oleh Paivio (2006:3) disebutkan bahwa melalui kedua *channel* itulah informasi seseorang diproses. Pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan produk ini akan menjadi lebih efektif bagi siswa karena memuat kedua *channel* tersebut.

Anak usia kelas V sekolah dasar yang menurut Piaget belum terlalu memahami konsep yang abstrak, namun sudah mampu membuat kesimpulan yang logis berdasarkan informasi yang diperolehnya. Melalui pemodelan yang bersifat simbolik, seperti media video animasi yang dikembangkan, siswa dapat mengamati dan menarik ke-

simpulan tentang apa yang dilakukan oleh model dalam video tersebut. Hal ini juga menjelaskan bahwa pemodelan dapat memberikan pengaruh kepada siswa tentang tingkah-laku dan motivasi belajar siswa (Ormrod, 2012:120).

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini tepat digunakan untuk materi-materi yang mengharuskan siswa memahami secara konkret. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar, yang berada pada tahap operasional konkret (Santrock, 2011a:187) yang menegaskan bahwa untuk memahami sesuatu, siswa butuh benda konkret untuk memperjelas pemahaman serta mempermudah informasi yang diproses dalam ingatannya. Seperti materi organ-organ pernapasan pada manusia, agar siswa memahami pentingnya manfaat olah raga bagi kesehatannya, maka siswa butuh melihat proses pernapasan. Melalui produk yang dikembangkan ini materi tersebut dapat tersampaikan dengan baik karena siswa dapat melihat organ pernapasan yang berada dalam tubuh manusia melalui video animasi.

Hasil uji coba lapangan operasional menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar dan karakter demokratis siswa setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media video animasi yang dikembangkan dalam penelitian ini. Selain itu, hasil uji coba juga menunjukkan adanya perbedaan antara kelas eksperimen yang mendapat perlakuan dengan media video animasi dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media video animasi. Media video animasi yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti layak dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter demokratis siswa.

## **PENUTUP**

Media video animasi yang dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar dan karkater demokratis siswa dinilai layak untuk digunakan menurut ahli materi dan ahli media dengan nilai baik dan sangat baik. Media video animasi terbukti efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan karkater demokratis siswa kelas V sekolah dasar. Hal ini didukung hasil uji coba lapangan operasional yang menunjukkan nilai  $\text{sig} < 0.05$ , yang berarti ada perbedaan yang signifikan terhadap motivasi belajar dan karakter demokratis antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media video animasi dengan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media video animasi.

Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter demokratis siswa kelas V SD sudah diuji kelayakan dan keefektifannya. Oleh karena itu, disarankan kepada guru untuk menggunakan perangkat pembelajaran ini sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan karakter demokratis siswa. Guru juga disarankan untuk menggunakan produk media video animasi ini dengan menyesuaikan karakteristik siswa.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Kuasa yang telah memberikan kekuatan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian hingga dapat menulis artikel ilmiah ini. Terima kasih yang setulus-tulusnya peneliti sampaikan kepada Direktur Program Pascasarjana yang banyak memberikan kemudahan dalam penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alshurman, M. 2015. Democratic education and administration. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, No. 176, pp. 861-869.
- 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 <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/2723>.
- Bandura, A. 1985. *Social Foundation of Thought & Action: A Social Cognitive Theory*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Berkowitz, M. W., Althof, W., & Jones, S. 2008. Educating for Civic Character. In J. Arthur, I. Davies, & C. Hahn (Eds.), *The Sage Handbook for Citizenship and Democracy*. London: Sage, pp. 399-409.
- Borg, W. R & Gall, M. D. 1983. *Educational Research: An Introduction Fourth Edition*. New York: Longman Inc.
- Engin, A.O. 2009. Second Language Learning Succes and Motivation. *Social Behavior and Personality*, Vol. 37(8), pp. 1035-1042.
- Fredy, F., & Soenarto, S. 2013. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika pada Materi Bilangan Bulat Kelas IV SDN Lempuyangan I Yogyakarta. *Jurnal Prima Edukasia*, Vol. 1(2), hlm. 162-172. Retrieved from <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/2633/2188>.
- Heinich, R. Molenda, M. R. James, D. 1985. *Media (2<sup>th</sup> ed)*. New York: McMillan Pubhllising Company.
- Hobbs, R. & Moore, D.C. 2013. *Discovering Media Literacy: Teaching Digital Media and Popular Culture in Elementary School*. London: Corwin A Sage Company.
- Ivers, K.S. & Baron, A.E. 2010. *Multimedia Projects in Education Designing Producing and Assesing (4<sup>th</sup> ed)*. California: Abc. Clio.Llc.
- Kamaruddin, S.A. 2012. Character Education and Students Social Behavior. *Journal of Education and Learning*, Vol. 6(4), pp. 223-230.
- Kemendiknas. 2010. *Kerangka Acuan Pendidikan Karakter Tahun Anggaran 2010*. Jakarta: Balitbang Puskur.
- Kemendiknas. 2011. *Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Balitbang Puskur.
- Kemp, D., Jerrold E., Deane, K. 1985. *Planning and Producing Instructional Media (5<sup>th</sup> ed)*. New York: Harper & Row.
- Lickona, T. 2013. *Pendidikan Karakter: Panduan Lengkap Mendidik Siswa Menjadi Pintar dan Baik (Terjemah oleh Lita S.)*. Bandung: Nusa Media.
- Mayer, R. E. & Moreno, R. 2002. Animation as An Aid to Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, Vol. 14(1), pp. 87-99.
- Moore, K.D. 2009. *Effective Instructional Strategies from Theory to Practice*. London: Sage.
- Moreno, R. & Layne, L.O. 2008. Do Classroom Exemplars Promote the Appli-

- cation of Principles in Teacher Education? A Comparison of Videos, Animations, and Narratives. *Educational Tech Research Dev*, Vol. 56(4), pp. 449-465.
- Mu'in. F. 2011. *Pendidikan Karakter, Konstruksi Teoritik & Praktik*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi GP Press Group.
- Mustari, M. 2014. *Nilai Karakter Refleksi untuk Penilaian*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Newby, T.J., Stepich, D.A., Lehman, J.D., et.al. 2000. *Instructional Technology for Teaching and Learning*. New Jersey: Pentice Hall.
- Ormrod, J.E. 2009. *Psikologi Pendidikan: Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang Edisi Keenam*. (Terjemah oleh Amitya Kumara). Jakarta: Erlangga.
- . 2012. *Human Learning (6th Edition)*. New Jersey: Pearson Education.
- Paivio, A. 2006. *Dual Coding Theory and Education*. Diakses tanggal 5 Agustus 2015 dari [www.umich.edu/rdytolrn/pathwaysconference/presentations/paivio.pdf](http://www.umich.edu/rdytolrn/pathwaysconference/presentations/paivio.pdf).
- Parker, W.C. 2011. *Social Studies in Elementary Education Fourteenth Edition*. Boston: Pearson.
- Plass, J.L., Heidig, S., Hayward, E.O., Homer, B.D., Um, E. 2013. Emotional Design in Multimedia Learning: Effects of Shape and Color on Affect and Learning. *Learning and Instruction*, Vol. 6(2), pp. 1-13.
- Rehman, A. & Haider, K. 2013. The Impact of Motivation on Learning of Secondary School Students in Karachi: An Analytical Study. *Educational Research International*, Vol. 2(2), pp. 139-147.
- Samani, Muchlas & Hariyanto. 2013. *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Santrock, J.W. 2011a. *Masa Perkembangan Anak* (Terjemah oleh Verawaty Pakpahan). Jakarta: Salemba Humanika.
- . 2011b. *Psikologi Pendidikan, Edisi 3, Buku 2* (Terjemah oleh Diana Angelica). Jakarta: Salemba Humanika.
- Saputro, H., & Soeharto, S. 2015. Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*, Vol.3(1), hlm. 61-72. Retrieved from <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/4065/3520>.
- Schunk, D.H. Pintrich: R. & Meece, J.L. 2010. *Motivation in Education: Theory, Research, and Applications (Third Edition)*. New Jersey: Pearson Education.
- Slavin. R. E. 2009. *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik Edisi Kedelapan Jilid 2*. Jakarta: Indeks.
- Smaldino, L., Lowther, D. L. & Russel, J. D. 2012. *Instructional Technology and Media for Learning (10th ed)*. (Terjemah oleh Arif Rahman). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Snyder, F.J., Vuchinich, S., Acock, A., Washburn, I. J., Flay, B. R. 2012. Improving Elementary School Quality Through the Use of A Social-Emotional and Character Development Program: A Matched-Pair, Cluster-Randomized, Controlled Trial In Hawai'i. *J Sch Health*, Vol. 82(1), pp. 11-20.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani.
- Tan, Seng Chee & Wong, Angela F. L. 2003. *Teaching and Learning with Technology: An Asia-Pacific Perspective*. Singapore: Prentice Hall.
- Tirakoat, S. & Lata, S. 2011. Application of 3D Cartoon Animation to Thai Plays for Thai Youth: Case Study of North Eastern Region of Thailand. *International Journal of Innovation, Management and Technology*, Vol. 2, (1), pp. 31-36.
- Uno, Hamzah B. 2014. *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.