

Pengaruh Penggunaan Media Animasi melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 30 Makassar (Studi pada Materi Pokok Karakteristik Zat)

The Effect of Using Media Animation through Guided Inquiry Learning Model toward Motivation and Student's Achievement at Class VII SMPN 30 Makassar (Study on Characteristic Substances)

¹⁾Reni Appang Allo, ²⁾Sugiarti, ³⁾Pince Salempa

^{1,2,3)} Jurusan Kimia Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Negeri Makassar, Jl. Dg Tata Raya Makassar, Makassar 90224
Email:reniappangallo@yahoo.co.id

ABSTRAK

Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh positif penggunaan media animasi melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 30 Makassar pada materi pokok karakteristik zat. Penelitian *quasi eksperiment* ini menggunakan desain *pretest-posstest only control design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 30 Makassar yang berjumlah 296 siswa. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran menggunakan media animasi melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing di kelas eksperimen dan model pembelajaran inkuiri terbimbing tanpa menggunakan media animasi di kelas kontrol serta variabel terikatnya adalah motivasi dan hasil belajar siswa. Instrumen pengumpulan data hasil belajar adalah tes dan instrumen pengumpulan data motivasi belajar adalah angket. Pengujian hipotesis yang dilakukan dengan uji-t menghasilkan $t_{(hitung)} > t_{(tabel)} = 10,06 > 1,667$ pada $\alpha = 0,05$ untuk motivasi belajar sedangkan $t_{(hitung)} > t_{(tabel)} = 1,722 > 1,667$ pada $\alpha = 0,05$ untuk hasil belajar. Hasil uji-t membuktikan bahwa penggunaan media animasi melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 30 Makassar studi pada materi pokok karakteristik zat.

Kata kunci: *Media animasi, Inkuiri terbimbing, Motivasi, Hasil belajar, Karakteristik zat.*

ABSTRACT

The Purpose of this study to determine the positive effect of using media animation through guided inquiry learning model on learning motivation and student achievement at class VII SMPN 30 Makassar on subject matter characteristic substance. This quasy experimental research using *pretest-posstest only control design*. The population was class VII of SMPN 30 Makassar which consists of 296 student. The independent

variable in this study was using media animation through guided inquiry learning model at experiment class and guided inquiry learning models without the use of media animation in control class, the dependent variable was motivation and student achievement. The instrument for data collection for student achievement was a test and the instrument for learning motivation was a questionnaire. The hypothesis test using t-test shows that $t_{\text{calculate}} > t_{\text{table}} = 10,06 > 1,667$ on $\alpha = 0,05$ for the motivation and the hypothesis test using t-test shows that $t_{\text{calculate}} > t_{\text{table}} = 1,722 > 1,670$ on $\alpha = 0,05$ for students learning. T-test results prove that using media animation in guided inquiry learning models gives positive effect to toward motivation and student achievement of class VII SMPN 30 Makassar on characteristics substances subject matter.

Keywords: *Media animations, Guided inquiry, Motivation, Student achievement, Characteristics of substances*

PENDAHULUAN

Proses belajar merupakan tahapan-tahapan yang dilalui oleh seorang siswa baik berupa latihan, pengalaman, tindakan atau perilaku untuk meningkatkan kemampuannya pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sebagai tindakan, belajar hanya dialami oleh siswa sendiri dan siswalah yang memegang peranan penting dalam proses belajar tersebut (Dimiyati dan Mudjiono, 2009). Hal ini sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 yang menuntut proses pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa di dalam kelas sehingga proses pembelajaran lebih berpusat pada siswa (*Student Center*).

Beberapa fenomena belajar yang banyak ditemukan, yaitu proses pembelajaran justru lebih didominasi oleh guru (*Teacher Center*) sehingga siswa hanya mendengar dan menunggu apa yang akan diberikan guru.

Ilmu kimia merupakan ilmu yang mempelajari materi dan perubahannya (Chang, 2005). Kimia adalah salah satu ilmu pengetahuan

alam yang banyak terdiri dari teori-teori, konsep abstrak dan deskriptif yang juga merupakan dasar bagi ilmu-ilmu pengetahuan yang lain.

Salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru untuk mengatasi permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran baik yang dialami oleh siswa maupun guru itu sendiri, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Media merupakan suatu alat perantara atau pengantar suatu pesan informasi tertentu (Sadiman dkk, 2008).

Ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan oleh guru sehingga menggunakan media pada saat mengajar antara lain: (1) tujuan atau indikator yang hendak dicapai; (2) kesesuaian media dengan materi yang dibahas; (3) ketersediaan sarana dan prasarana penunjang; dan (4) karakteristik siswa (Yamin dan Bansu, 2009).

Media pembelajaran yang dapat digunakan, yaitu media pendengaran dan penglihatan

(*audiovisual*) dalam hal ini media animasi. Media animasi merupakan suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan sehingga akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik serta akan sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran (Suryanta dkk, 2014).

Selain penggunaan media pembelajaran untuk mengatasi masalah-masalah dalam proses pembelajaran juga diperlukan usaha untuk meningkatkan proses pembelajaran, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran. Inkuiri ini merupakan suatu proses umum yang dilakukan seseorang untuk mencari atau memahami suatu informasi (Trianto, 2007). Proses inkuiri sangat cocok dilakukan oleh siswa agar siswa dapat mencari atau menyelidiki sendiri pengetahuan yang ingin diketahuinya. Gulo dalam Trianto (2007) menjelaskan bahwa model pembelajaran inkuiri merupakan suatu model pembelajaran yang terdiri dari serangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis sehingga siswa dapat merumuskan sendiri penemuannya.

Salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran, yaitu tingginya hasil belajar yang diperoleh siswa. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami proses pembelajaran (Sudjana, 2005). Hasil belajar siswa dapat diketahui dengan

memperhatikan prestasi belajar siswa tersebut.

Faktor internal yang sangat mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Perilaku seseorang tidak berdiri sendiri, tetapi selalu ada hal yang mendorongnya dan tertuju pada sesuatu yang ingin dicapainya, dimana faktor pendorong tersebut bisa saja disadari ataupun tidak oleh individu tersebut (Sukmadinata, 2003).

Keller dalam Amri (2013) menjelaskan bahwa ada beberapa aspek-aspek motivasi yang harus diketahui oleh guru, seperangkat aspek motivasi tersebut dapat digunakan dalam proses belajar mengajar yang disebut sebagai model ARCS. Adapun keempat aspek tersebut, yaitu *attention* (perhatian), *relevance* (relevansi), *satisfaction* (kepuasan), dan *confidance* (Kepercayaan diri). Motivasi belajar siswa juga dapat diketahui dari aktivitas belajar siswa.

Tujuan penelitian ini, yaitu untuk mengetahui pengaruh positif penggunaan media animasi melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap motivasi belajar siswakesel VII SMPN 30 Makassar dan untuk mengetahui pengaruh positif penggunaan media animasi melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMPN 30 Makassar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen semu (*Quasi experimental*) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh positif

penggunaan media animasi melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 30 Makassar (Studi pada Materi pokok karakteristik zat). Penelitian ini menerapkan desain penelitian, yaitu *Pretest-Posttest Control Group Design*. Adapun desain penelitian ini dapat di gambarkan sebagai berikut (Sugiyono, 2012):

Tabel 1. Model Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post test</i>
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₁	X ₀	O ₂

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*). Variabel bebas, yaitu penggunaan media animasi melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing. Variabel terikat pada penelitian ini, yaitu motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 30 Makassar pada materi pokok karakteristik zat.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 30 Makassar tahun ajaran 2014/2015 yang terdiri atas delapan kelas dan setiap kelas terdiri dari 37siswa sehingga populasi siswa sebanyak 296 orang. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diperoleh melalui teknik random sederhana(*simple random sampling*).

Dalam hal ini terpilih dua kelas secara acak dari delapan kelas, yaitu kelas VII-1sebagai kelas kontrol sebanyak 37 siswa dan kelas VII-2 sebagai kelas eksperimen sebanyak 37 siswa.

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2014 sampai 2015 di SMP Negeri 30 Makassar. Penelitian ini terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap pengumpulan data.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data adalah tes hasil belajar dan angket motivasi belajar. Instrumen motivasi belajar berupa angket dan digunakan untuk mengetahui motivasi belajar siswa. Instrumen tes hasil belajar terdiri dari 20 butir soal pilihan ganda yang telah disesuaikan dengan indikator yang akan dicapai pada materi karakteristik zat.

Tahap pengumpulan data dilakukan dengan pemberian tes awal (*Pretest*) dan tes akhir (*posttest*) untuk hasil belajar dan motivasi belajar. *Pretest* diberikan sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, sedangkan *posttest* diberikan setelah proses pembelajaran. Hasil yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* kemudian dihitung selisihnya (*gain score*) untuk digunakan dalam pengujian hipotesis.

Angket motivasi belajar siswa terdiri dari 20 butir pernyataan berupa pernyataan positif dan negatif. Pernyataan-pernyataan yang ada pada angket yang digunakan sebagai angket motivasi belajar terdiri dari 5 alternatif pilihan, setiap pilihan memiliki skor tertentu baik pernyataan positif

maupun negatif berdasarkan skala Likert, skor maksimum yang diperoleh, yaitu 100. Tiap soal memiliki empat alternatif jawaban dan hanya satu jawaban yang benar. Jawaban benar memperoleh skor sebesar satu dan jika salah atau siswa tidak menjawab, maka diberi skor nol sehingga diperoleh skor maksimum, yaitu 20.

Teknik analisis dalam penelitian ini dilakukan dengan cara analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian yaitu terdapatnya pengaruh positif dari penggunaan media animasi melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Analisis ini menggunakan uji-t. Sebelum dilakukan hipotesis maka terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat kesamaan, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Apabila data terdistribusi normal dan homogeny maka dilanjutkan dengan uji hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji satu pihak-kanan dengan uji t. Pengujian hipotesis dengan uji satu pihak-kanan menggunakan rumus sebagai berikut: $H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$ dan $H_1 : \mu_1 > \mu_2$. Dengan menggunakan kriteria tolak hipotesis nol jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ (Navidi, 2008).

HASIL DAN PEMBAHASAN

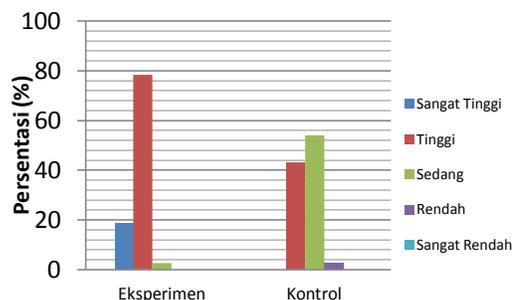
A. Hasil Penelitian

Gambaran umum motivasi belajar siswa pada kelas VII₂ sebagai kelas eksperimen dan kelas VII₁ sebagai kelas kontrol yang telah diajar dengan model pembelajaran inkuiri terbimbing tanpa menggunakan media animasi dapat diperoleh dari hasil pengisian angket motivasi belajar kemudian skor yang diperoleh siswa diubah ke nilai. Adapun hasil analisis statistik deskriptif motivasi belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Nilai Statistik Deskriptif Motivasi Belajar pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik	
	Eksperimen Posttest	Kontrol Posttest
Ukuran Sampel	37	37
Nilai Terendah	69	54
Nilai Tertinggi	90	77
Nilai rata-rata	78,89	68,58
Median	78,83	68,83
Modus	83,93	68,88
Standar Deviasi	5,69	4,18

Apabila nilai motivasi belajar kimia siswa dikelompokkan berdasarkan kategori motivasi belajar maka diperoleh distribusi motivasi belajar siswa pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Batang Kategori Motivasi Belajar

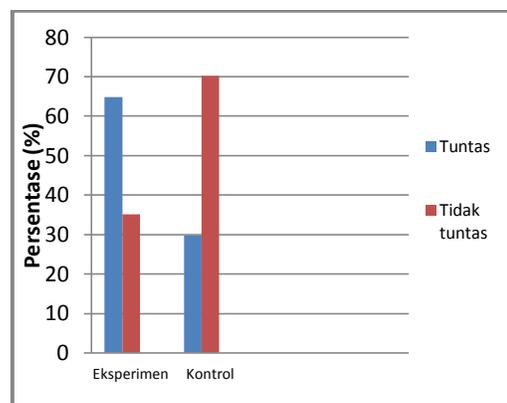
Gambaran umum hasil belajar siswa pada kelas VII₂ sebagai kelas eksperimen yang telah diajar dengan menggunakan media animasi melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing dan kelas VII₁ sebagai kelas kontrol yang telah diajar dengan tidak menggunakan media animasi melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing diperoleh dari hasil tes *pretest* dan *posttest*. Adapun hasil analisis statistik deskriptif dapat dilihat pada Tabel 3.berikut:

Tabel 3. Statistik Deskriptif Hasil Belajar pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Statistik deskriptif	Nilai Statistik	
	Eksperimen	Kontrol
	Posttest	Posttest
Ukuran Sampel	37	37
Nilai Terendah	60	55
Nilai Tertinggi	100	100
Nilai rata-rata	70,26	68,81

Median	78,17	65,67
Modus	67,5	663,50
Standar Deviasi	14,37	10,88

Apabila nilai hasil belajar kimia siswa dikelompokkan berdasarkan kategori ketuntasan belajar maka diperoleh distribusi ketuntasan hasil belajar siswa pada Gambar 2.



Gambar 2. Diagram Batang Ketuntasan Hasil Belajar

Uji normalitas untuk motivasi belajar dan hasil belajar digunakan statistik uji chi-kuadrat yang dihitung secara manual. Hasil perhitungan uji normalitas untuk motivasi belajar diperoleh dengan menggunakan nilai *gain score* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sehingga diperoleh untuk kelas eksperimen yaitu $\chi^2_{hitung} = 8,62$. Nilai untuk χ^2_{tabel} pada taraf kepercayaan (α) = 0,05 dan derajat kebebasan (dk) = 4 diperoleh nilai $\chi^2_{tabel} = 9,49$ sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh nilai $\chi^2_{hitung} = 8,46$. Untuk χ^2_{tabel} pada taraf kepercayaan 0,05 dan $dk = 4$ diperoleh $\chi^2_{tabel} = 9,49$.

Hasil perhitungan untuk uji normalitas menggunakan nilai *gain score* untuk hasil belajar pada kelas eksperimen dan kontrol sehingga diperoleh untuk kelas eksperimen $\chi^2_{hitung} = 7,69$. Nilai untuk χ^2_{tabel} pada taraf kepercayaan (α) = 0,05 dan derajat kebebasan (dk) = 4 diperoleh nilai $\chi^2_{tabel} = 9,49$ sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh nilai $\chi^2_{hitung} = 6,19$. Untuk χ^2_{tabel} pada taraf kepercayaan 0,05 dan $dk = 4$ diperoleh $\chi^2_{tabel} = 9,49$.

Berdasarkan hasil uji homogenitas untuk motivasi belajar diperoleh nilai $F_{hitung} = 1,518$ dan nilai dari F_{tabel} pada taraf kepercayaan 0,05 sebesar 1,762 sedangkan untuk hasil belajar berdasarkan hasil uji homogenitas diperoleh nilai $F_{hitung} = 1,078$ dan nilai dari F_{tabel} pada taraf kepercayaan 0,05 sebesar 1,762.

Data hasil belajar dan motivasi belajar yang diperoleh terdistribusi normal dan homogen, maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji satu pihak-kanan menggunakan uji t. Diperoleh bahwa untuk motivasi belajar nilai $t_{hitung} = 10,06$ dan nilai t_{tabel} pada taraf kepercayaan 0,05 dan $db = 72$ sebesar 1,667 sedangkan untuk hasil belajar diperoleh bahwa nilai $t_{hitung} = 1,722$ dan nilai t_{tabel} pada taraf kepercayaan 0,05 dan $db = 72$ sebesar 1,667.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh positif dari penggunaan media animasi melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap motivasi dan hasil belajar

siswa. Kedua kelas diberikan perlakuan yang berbeda, kelas eksperimen diajar dengan menggunakan media animasi melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing sedangkan kelas kontrol diajar dengan model pembelajaran inkuiri terbimbing tanpa penggunaan media animasi.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif motivasi belajar pada Tabel 2. menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* untuk motivasi belajar kelas eksperimen sebesar 78,89 sedangkan untuk kelas kontrol 75,74. Hal ini berarti peningkatan motivasi belajar di kelas eksperimen yang menggunakan media animasi lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang tidak menggunakan media animasi. Bila ditinjau dari hasil belajar siswa berdasarkan tabel 3. diperoleh nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen, yaitu 70,26 sedangkan pada kelas kontrol, yaitu 69,95. Nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen juga lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan untuk hasil belajar pada kelas eksperimen dan kontrol berdasarkan Gambar 1. menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa pada kelas eksperimen lebih banyak yakni 24 orang dengan persentase ketuntasan sebesar 64,86% sedangkan kelas kontrol hanya 11 orang dengan persentase sebesar 29,73%.

Motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dapat juga diketahui dari kategori motivasi belajar yang diperoleh siswa dapat dilihat pada Gambar 2 yang menunjukkan

bahwa kategori siswa yang memperoleh nilai dengan kategori sangat tinggi pada kelas eksperimen, yaitu 18,92% sedangkan pada kelas kontrol 0%, kategori tinggi pada kelas eksperimen, yaitu 78,38% sedangkan pada kelas kontrol 43,24%, kategori sedang pada kelas eksperimen, yaitu 0% sedangkan pada kelas kontrol 54,04%, kategori rendah pada kelas eksperimen, yaitu 0% sedangkan pada kelas kontrol 2,70%, dan untuk kategori sedang pada kelas eksperimen dan kontrol, yaitu 0% artinya bahwa pada kelas eksperimen memiliki kategori motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Penggunaan media animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena media animasi ini dapat mempengaruhi aspek-aspek penting yang terdapat pada motivasi belajar, yaitu perhatian, relevansi, percaya diri, dan kepuasan. Media animasi yang ditampilkan memberikan pengalaman yang lebih nyata kepada siswa, dimana materi pelajaran yang ditampilkan lebih bersifat konkret sehingga lebih mudah diterima oleh siswa yang tingkat pemikirannya baru beranjak dari periode operasional konkret ke periode operasional formal. Hal ini tentunya juga meningkatkan perhatian (*attention*) siswa untuk terus mengikuti proses pembelajaran.

Ketika siswa telah memperhatikan pelajaran artinya bahwa ada keinginan siswa untuk mengetahui materi yang mereka sedang pelajari sehingga mereka lebih bersemangat untuk belajar. Materi yang ditampilkan melalui media animasi yang sifatnya lebih konkret

juga membuat siswa lebih mudah untuk menghubungkan (*relevance*) materi dengan kehidupan sehari-hari atau kondisi siswa, sehingga siswa mampu mengaitkan konsep yang ada dengan pengetahuan yang telah mereka ketahui sebelumnya dan hal ini membuat siswa merasa percaya diri (*confidence*) bahwa mereka mampu menguasai materi yang disajikan apalagi materi sudah disertai dengan contoh-contoh yang mudah dan relevan dalam bentuk animasi. Hal ini menimbulkan kepuasan (*Satisfaction*) tersendiri kepada siswa ketika telah mencapai tujuan tertentu dan akan lebih termotivasi untuk mencapai tujuan yang serupa.

Media animasi juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena melalui media animasi siswa dapat melatih daya analisa dan logikanya. Media animasi yang ditampilkan sifatnya lebih konkret mempermudah siswa untuk menganalisa gambar-gambar sehingga membuat siswa tidak merasa kesulitan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan dan akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar dapat meningkat seiring dengan peningkatan motivasi belajar dimana salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, yaitu motivasi belajar artinya ketika motivasi belajar siswa meningkat maka hasil belajarnya juga pasti meningkat. Hal ini dapat dilihat dari analisis statistik deskriptif yang menunjukkan ketika nilai rata-rata *posttest* motivasi belajar meningkat maka nilai rata-rata hasil belajar juga

mengalami peningkatan. Motivasi belajar siswa yang tinggi membuat siswa tertarik untuk belajar dan tentunya hasil belajar siswa juga menjadi tinggi. Hal tersebut sesuai dengan yang dijelaskan oleh Sanjaya (2008) jika siswa merasa puas dengan pencapaian sesuatu, maka dapat meningkatkan motivasi siswa tersebut yang menimbulkan unjuk kerja lebih baik dalam proses belajar.

Perolehan hasil motivasi dan hasil belajar siswa yang lebih tinggi pada kelas eksperimen diperkuat dengan hasil perhitungan analisis statistik inferensial yang dilakukan untuk pengujian hipotesis secara manual. Hasil pengujian prasyarat analisis untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol keduanya menunjukkan bahwa data terdistribusi normal dan homogen. Oleh karena data yang diperoleh terdistribusi normal dan homogen, maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis menggunakan uji t. Diperoleh bahwa untuk motivasi belajar nilai $t_{hitung} = 10,06$ dan nilai t_{tabel} pada taraf kepercayaan 0,05 dan $db = 72$ sebesar 1,667. Dengan menggunakan kriteria tolak hipotesis nol jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka jelas bahwa hipotesis nol H_0 ditolak dan diterima $H_1 : \mu_1 > \mu_2$. Sedangkan untuk hasil belajar berdasarkan diperoleh bahwa nilai $t_{hitung} = 1,722$ dan nilai t_{tabel} pada taraf kepercayaan 0,05 dan $db = 72$ sebesar 1,667 artinya nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan menggunakan kriteria tolak hipotesis nol jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka jelas bahwa hipotesis nol H_0 ditolak dan diterima $H_1 : \mu_1 > \mu_2$. Jadi dapat disimpulkan bahwa media animasi

melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 30 Makassar pada materi pokok karakteristik zat.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wiwit, dkk (2012) dari hasil penelitian ini diperoleh bahwa hasil belajar kimia siswa pada materi asam dan basa yang menggunakan media animasi lebih tinggi dari pada yang tidak menggunakan media animasi. Selain itu juga pernah dilakukan oleh Sukiyasa dan Sukoco (2013), dari hasil penelitian ini diperoleh bahwa hasil belajar dan motivasi belajar siswa yang diajar dengan media animasi lebih tinggi dibandingkan siswa yang diajar dengan media power point.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif penggunaan media animasi melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMPN 30 Makassar (Materi Pokok Karakteristik Zat) dengan $\alpha = 0,05$ dan ada pengaruh positif penggunaan media animasi melalui model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMPN 30 Makassar (Materi Pokok Karakteristik Zat) dengan $\alpha = 0,05$.

B. Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini, maka dikemukakan saran-saran, yaitu guru diharapkan dapat mengatur waktu dengan baik ketika ingin menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing karena dibutuhkan waktu yang cukup lama untuk pengelolaan kelas dan guru diharapkan menjelaskan kepada siswa penggunaan media animasi karena siswa belum terbiasa dengan pembelajaran yang menggunakan media animasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan. 2013. *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Chang, Raymond. 2005. *Kimia Dasar: Konsep-Konsep Inti, Edisi Ketiga*. Jakarta: Erlangga.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Navidi, William Cyrus. 2008. *Statistics For Engineers and Scientists : Second Edition*. USA: The Mc Graw – Hill Companies.
- Sadiman, A. S., dkk. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar (Edisi Revisi)*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2012. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiyasa, Kadek., dan Sukoco. 2013. Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, vol. 3, nomor 1, 129.
- Sukmadinata, N. S. 2003. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suryanta, Made., Abadi, Ida B.G., dan Asri, A. S. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus Yos Sudarso Denpasar. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, vol. 2, nomor 1, 2..
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wiwit, Hermansyah A., Dody P. 2012. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan dan Tanpa Penggunaan Animasi Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 9 Kota Bengkulu. *Jurnal Exacta*, vol. X, nomor 1, 77.
- Yamin, H. M., dan Bansu I. A. 2009. *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*. Jakarta: Geung Persada Press (GP Press).