

Upaya Meningkatkan Motivasi dan Aktivitas Belajar Biologi Peserta Didik SMA Melalui Video Animasi Berbasis *Youtube*

Hadiid Ahlul Fadhal¹, Rahmawati D²

Universitas Negeri Padang, Indonesia

Hadiidahlulfadhal1010@gmail.com, rahmabio@fmipa.inp.ac.id

Abstrak

Studi ini bertujuan meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Biologi menggunakan media video animasi dari Youtube. Penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan partisipasi siswa akibat penggunaan media konvensional serta minimnya integrasi teknologi dalam pembelajaran. Metode yang diterapkan adalah Penelitian Tindakan Kelas model Kurt Lewin dengan empat tahapan: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 29 siswa kelas XI.F4 di SMAN 1 V Koto Kampung Dalam. Hasil menunjukkan peningkatan motivasi belajar dari 65% (pra-siklus) menjadi 73,8% (siklus I) dan 88,6% (siklus II). Aktivitas belajar juga meningkat dari 60% (pra-siklus) menjadi 71,3% (siklus I) dan 84,2% (siklus II). Disimpulkan bahwa video animasi Youtube efektif menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar Biologi siswa SMA.

Kata Kunci: *Motivasi, Aktivitas, Video Animasi, Biologi*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu upaya terencana dan terstruktur yang bertujuan membentuk suasana pembelajaran agar siswa dapat terlibat secara aktif dalam mengoptimalkan berbagai kemampuan yang mereka miliki (Pristiwanti, 2022). Tujuan dari pengembangan pendidikan adalah mendorong setiap individu untuk memaksimalkan kapasitas dirinya sehingga dapat menyesuaikan diri dengan dinamika perubahan yang terjadi. Sistem pendidikan saat ini tidak hanya bergantung pada metode pembelajaran konvensional, melainkan juga mengharuskan adanya integrasi terhadap perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan.

Pendekatan pembelajaran konvensional cenderung minim dalam memberi ruang bagi siswa untuk berperan aktif selama kegiatan belajar, yang kemudian mengakibatkan penurunan minat belajar mereka (Anggraini, 2025). Untuk itu, pendidik dituntut memanfaatkan media yang mampu membangkitkan kembali antusiasme belajar siswa, di antaranya dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam aktivitas pembelajaran. Implementasi media berbasis teknologi menjadi solusi inovatif, seperti pemanfaatan video animasi yang menggabungkan elemen audio dan tampilan visual yang menarik sehingga dapat meningkatkan fokus dan ketertarikan siswa dalam belajar.

Hasil wawancara dengan guru Biologi di SMAN 1 V Koto Kampung Dalam, mengungkapkan bahwa penggunaan media pengajaran di kelas selama ini masih terbatas pada buku pelajaran yang hanya dilengkapi dengan gambar-gambar sederhana. Media pembelajaran yang digunakan belum beragam dan cenderung konvensional, mengakibatkan kurang menarik perhatian peserta didik. Guru Biologi di SMAN 1 V Koto Kampung Dalam menjelaskan bahwa meskipun buku pelajaran memiliki gambar yang dapat membantu

menjelaskan beberapa konsep, gambar tersebut tidak selalu efektif untuk menjelaskan materi yang lebih kompleks, seperti sistem sirkulasi darah atau sistem pencernaan yang memerlukan pemahaman alur atau siklus yang jelas. Situasi ini membuat peserta didik hanya mengandalkan imajinasi untuk membayangkan bagaimana proses-proses tersebut berlangsung, sehingga menyebabkan kesulitan dalam memahami materi. Kesulitan ini berdampak pada rendahnya nilai asesmen sumatif tengah semester (ASTS) peserta didik dengan rata-rata 59,62%. Kesulitan tersebut dalam jangka panjang berdampak pada penurunan motivasi dan aktivitas belajar peserta didik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan serta analisis angket yang disebar pada peserta didik, didapatkan hasil bahwa sebagian besar peserta didik cenderung lebih menyukai penggunaan media pembelajaran inovatif dan menarik, seperti penggunaan video animasi, dibandingkan hanya mengandalkan buku paket sebagai sumber belajar utama. Hal ini terbukti dari hasil analisis angket, didapatkan 65% peserta didik merasa termotivasi dan 60% peserta didik yang merasa aktif untuk belajar biologi dengan menggunakan media video animasi. Persentase tersebut menunjukkan bahwa peserta didik lebih mudah merasa bosan dan kurang tertarik jika hanya diberikan materi yang bersumber dari buku teks tanpa adanya variasi media yang dapat mendukung pemahaman peserta didik.

Pemanfaatan video animasi dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami materi yang sebelumnya sulit dijelaskan hanya melalui teks atau gambar (Dewi, 2021). Salah satu platform yang memberikan kemudahan bagi guru maupun peserta didik dalam mengakses berbagai video animasi adalah *Youtube*. Media pembelajaran berbasis *Youtube* mampu menampilkan materi secara menarik melalui kombinasi visual dan audio, serta dapat diakses dengan mudah dan fleksibel oleh pengguna (Hasmiza, 2023). Dengan demikian, penggunaan video animasi berbasis *Youtube* diharapkan menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan motivasi serta aktivitas belajar peserta didik dalam mata pelajaran Biologi.

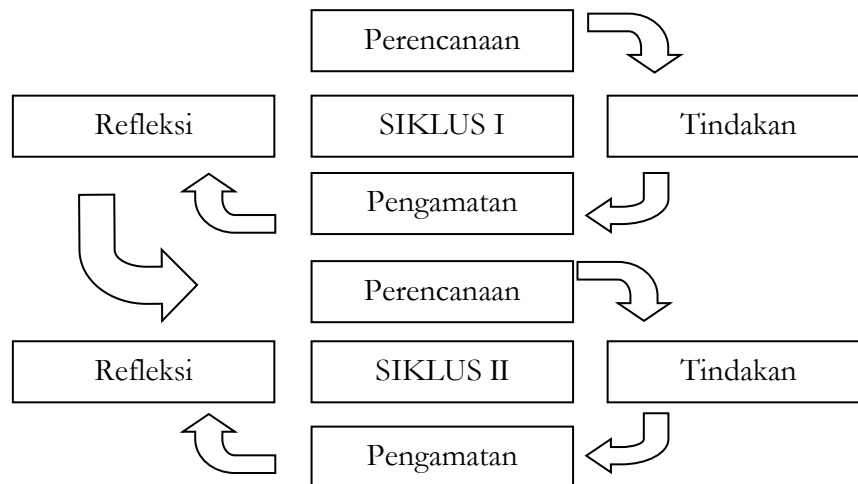
Merujuk pada permasalahan yang telah dipaparkan serta potensi yang ditawarkan melalui pemanfaatan video animasi dalam proses belajar mengajar, studi ini difokuskan untuk meneliti dampak implementasi video animasi dari platform *Youtube* terhadap motivasi dan aktivitas belajar siswa. Temuan dari riset ini diharapkan mampu memberi sumbangsih dalam pembuatan media pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan interaktif untuk meningkatkan mutu kegiatan pembelajaran.

METODE

Studi ini menerapkan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dirumuskan oleh Kurt Lewin sebagai landasan pelaksanaan riset tindakan. Pemilihan model ini didasarkan pada konsep siklus reflektif yang menjadi rujukan bagi perkembangan model PTK selanjutnya, seperti model spiral yang dirumuskan Kemmis dan McTaggart (2014:2), serta telah teruji efektivitasnya dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

Kurt Lewin menyatakan bahwa setiap siklus dalam PTK mencakup empat fase inti, yaitu: (1) perancangan (*planning*), (2) implementasi tindakan (*acting*), (3) observasi (*observing*), dan (4) evaluasi (*reflecting*).

Riset ini dijalankan pada Mei semester genap tahun akademik 2024/2025 di SMAN 1 V Koto Kampung Dalam. Metode yang diterapkan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Partisipan penelitian meliputi 29 siswa dari kelas XI.F4 di sekolah tersebut. Proses penelitian dilakukan secara bersiklus seperti yang terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian Tindakan Kelas

Metode pengumpulan data dalam riset ini dilakukan dengan menggunakan angket yang diisi oleh observer dan siswa. Instrumen yang digunakan meliputi dua kategori angket, yakni angket motivasi belajar dan angket aktivitas belajar. Angket motivasi belajar bertujuan mengukur tingkat dorongan dan antusiasme siswa dalam mengikuti mata pelajaran Biologi, sementara angket aktivitas belajar digunakan untuk mengevaluasi partisipasi siswa sepanjang kegiatan pembelajaran.

Data yang terkumpul selanjutnya diolah menggunakan metode analisis statistik deskriptif. Data kuantitatif yang bersumber dari lembar observasi kemudian diterjemahkan dalam bentuk uraian naratif. Selanjutnya, dilakukan komparasi hasil antar-siklus guna mengetahui peningkatan motivasi dan aktivitas belajar siswa sebagai akibat dari implementasi media video animasi berbasis Youtube.

Rata-rata hasil angket motivasi dan aktivitas belajar

Data angket motivasi belajar siswa didapatkan melalui pemberian lembar angket motivasi dan aktivitas kepada siswa pada setiap akhir siklus. Pengolahan data tersebut dilakukan dengan menggunakan formula sebagai berikut.

$$p = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

(Sumber: Sulistyaningsih, 2022)

Tabel 1. Kriteria Penilaian Motivasi dan Aktivitas Belajar

No.	Persentase Skor	Kriteria
1.	86% - 100%	Sangat baik
2.	76% - 85%	Baik
3.	60% - 75%	Cukup
4.	55% - 59%	Kurang
5.	54%	Kurang sekali

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data motivasi belajar

Berdasarkan pengolahan data angket motivasi belajar siswa sepanjang proses penelitian, terlihat adanya komparasi hasil dari tahap pra-siklus sampai siklus II seperti yang ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 2. Hasil analisis motivasi belajar peserta didik.

No.	Nama siklus	Nilai rata-rata
1.	Prasiklus	65%
2.	Siklus I	73,8%
3.	Siklus II	88,6%

Temuan data tersebut memperlihatkan bahwa implementasi video animasi dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa, namun juga secara progresif mendorong partisipasi aktif mereka dari tahap pra-siklus sampai siklus II.

Analisis data aktivitas belajar

Berdasarkan pengolahan angket aktivitas belajar siswa sepanjang pelaksanaan riset, tampak adanya komparasi hasil mulai dari tahap pra-siklus hingga siklus II, seperti yang ditampilkan pada Tabel 2.

Tabel 3. Hasil analisis motivasi belajar peserta didik

No	Nama siklus	Nilai rata-rata
1	Prasiklus	60%
2	Siklus I	71,3%
3	Siklus II	84,2%

Temuan data memperlihatkan bahwa implementasi video animasi dalam proses belajar mengajar tidak hanya memberi pengaruh pada peningkatan motivasi belajar siswa, namun juga berdampak pada kemajuan aktivitas belajar mereka secara progresif, dari tahap pra-siklus sampai siklus II.

Informasi pada Tabel 1 menampilkan adanya kemajuan motivasi belajar siswa secara signifikan dari pra-siklus sampai siklus II. Pada fase pra-siklus, rerata motivasi belajar siswa hanya berada di angka 65%, yang masuk dalam kategori rendah. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa mayoritas siswa belum memiliki antusiasme belajar yang tinggi dan masih minim kepercayaan diri dalam mengikuti mata pelajaran Biologi. Situasi ini terjadi karena kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru dengan pendekatan ceramah serta pemanfaatan media tradisional seperti buku teks, sehingga atmosfer kelas menjadi tidak dinamis dan cenderung membosankan.

Pada siklus I, motivasi belajar siswa naik menjadi 73,8%, walaupun belum memenuhi standar keberhasilan yang ditentukan, yakni $\geq 76\%$. Pada fase ini, siswa mulai memperlihatkan ketertarikan pada materi pembelajaran, lebih berani mengajukan pertanyaan, dan lebih berkonsentrasi dalam aktivitas belajar. Kemajuan ini mengindikasikan bahwa

pemanfaatan media video animasi memberi dampak positif pada motivasi belajar karena mampu menarik atensi serta membangkitkan keingintahuan terhadap konsep-konsep Biologi yang abstrak.

Kemudian, pada siklus II, motivasi belajar siswa meningkat drastis hingga mencapai 88,6%, melampaui standar keberhasilan yang ditetapkan. Hasil ini mengonfirmasi bahwa media video animasi berbasis Youtube efektif dalam meningkatkan antusiasme serta keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Temuan ini selaras dengan pernyataan Ratnaningsih dkk. (2019) yang mengungkapkan bahwa media video interaktif dapat meningkatkan konsentrasi dan rasa ingin tahu siswa karena melibatkan lebih dari satu indera dalam proses belajar.

Informasi pada Tabel 2 juga memperlihatkan adanya kemajuan aktivitas belajar siswa pada setiap siklus. Pada fase pra-siklus, rerata aktivitas belajar hanya mencapai 60%, tergolong kategori rendah. Siswa terlihat pasif sepanjang pembelajaran, kurang terlibat dalam diskusi, dan jarang mengajukan pertanyaan. Rendahnya aktivitas ini dipengaruhi oleh minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, sehingga siswa cepat kehilangan konsentrasi dan cenderung diam selama kegiatan belajar.

Setelah implementasi video animasi berbasis Youtube pada siklus I, rerata aktivitas belajar naik menjadi 71,3%. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa siswa mulai beradaptasi dengan media audiovisual yang lebih menarik dan interaktif. Namun demikian, partisipasi aktif siswa belum merata di seluruh kelompok, sehingga diperlukan perbaikan pada tindakan selanjutnya.

Pada siklus II, digunakan video animasi yang lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari, disertai pemberian apresiasi dari guru kepada siswa yang aktif selama pembelajaran. Hasilnya menampilkan peningkatan aktivitas belajar yang signifikan hingga mencapai 84,2%, dan telah memenuhi standar keberhasilan yang ditentukan. Hasil riset ini mendukung temuan Ardianti (2025) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media video animasi dapat meningkatkan aktivitas belajar secara signifikan karena media tersebut mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, bermakna, dan interaktif.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas, dapat diambil kesimpulan bahwa pemanfaatan video animasi berbasis Youtube terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa secara signifikan. Kemajuan motivasi belajar tampak dari hasil pra-siklus sampai siklus II, yakni dari 60% pada pra-siklus, naik menjadi 73,8% pada siklus I, dan bertambah hingga 88,6% pada siklus II. Sementara itu, aktivitas belajar siswa juga mengalami peningkatan dari 60% pada pra-siklus, menjadi 71,3% pada siklus I, dan mencapai 84,2% pada siklus II. Hasil ini mengonfirmasi bahwa implementasi video animasi berbasis Youtube mampu menghadirkan atmosfer pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna, sehingga memberi kontribusi pada peningkatan mutu pembelajaran Biologi melalui peningkatan motivasi serta keterlibatan aktif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, M. Z., Shukri, K., & Teh, K. S. (2019). Investigating Issues And Challenges In Employing Action Research For Teacher Training In Malaysian Context. *International Journal Of Education And Practice*, 30-40. <https://doi.org/10.18488/journal.61.2019.71.30.40>
- Anggraini, S., Arif, R. N., Muthmainnah, M., Rahmi, Y., & Zikran, Z. (2025). Pengaruh Pemberian Ebook Multimodality Interaktif melalui Metode Student Centered Learning (SCL) terhadap Minat Belajar Mahasiswa Keperawatan di Era Society 5.0. *Jurnal Sehat Mandiri*, 20(1), 163-174. <https://doi.org/https://doi.org/10.33761/jsm.v20i1.1819>
- Bradbury, H. (Ed.). (2015). *The SAGE Handbook of Action Research* (3rd ed.). SAGE Publications. <https://doi.org/10.4135/9781473921290>
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021) — Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi (Powtoon) Materi Sumber Energi Alternatif untuk SD. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1229>
- Hasmiza & Humaidi (2023). Efektivitas *Youtube* sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Digitalisasi. *Research and Development Journal of Education*. <http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v9i1.13928>
- Isti, L. A., Agustiningsih, A., & Wardoyo, A. A. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 21–28. <https://doi.org/10.26740/eds.v4n1.p21-28>.
- Lewin, K. (2007). *Introduction To Action Research*. Sage Publications Sage.
- Pristiwanti, D., Badariah, B. ., Hidayat, . S. ., & Dewi, R. S. . (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>.
- Ratnaningsih, R., Triastuti, R., & Gunawati, D. (2019). The Effect Of Use Of Audiovisual Learning Media On The Students' Mastery Of Concept In Civics Learning. *Atlantis Press*, 1262-1268. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200129.154>
- Sulistyaningsih , N. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Mendeskripsikan Benda Hidup dan Benda Tak Hidup Melalui Media Gambar pada Siswa Kelas I di SD Negeri 1 Sambirejo. *Jurnal Pembelajaran dan Ilmu Pendidikan*, 29-34. <https://doi.org/10.28926/jpip.v2i1.273>