



# FRAME (Jurnal Ilmiah Mahasiswa) Volume 04 Nomor 02 Tahun 2025

Program Studi Bimbingan dan Konseling  
Universitas Muhammadiyah Buton



## PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI MOTIVASI BELAJAR DALAM LAYANAN KLASIKAL DI MTsN 1 BAUBAU

Putri Mandasari, Samsaifil

Bimbingan dan Konseling, Universitas Muhammadiyah Buton, Baubau

Email: [mandasarip30@gmail.com](mailto:mandasarip30@gmail.com)

**Abstrak:** Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa di MTsN 1 Baubau mengalami penurunan motivasi belajar, yang terlihat dari kurangnya perhatian saat pembelajaran, mudah menyerah, sering menunda tugas, dan tidak memiliki tujuan belajar yang jelas. Temuan ini menjadi dasar pengembangan media video animasi motivasi belajar sebagai alternatif yang mampu menarik perhatian dan membangkitkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan mengembangkan video animasi sebagai media layanan bimbingan dan konseling untuk membantu membangkitkan motivasi belajar siswa. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model Borg and Gall. Produk divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli akademisi, ahli media visual, dan praktisi (guru BK) melalui angket validasi kelayakan produk. Hasil validasi menunjukkan kelayakan sangat tinggi dengan skor ahli akademisi 85%, ahli media 90%, dan ahli praktisi 92,5%. Uji coba terbatas pada 12 siswa kelas VIII 1 menghasilkan persentase 86,5%. Media video animasi dinilai sangat layak, menarik, komunikatif, serta relevan dengan kehidupan siswa. Media ini efektif membangkitkan motivasi belajar dan dapat digunakan langsung dalam layanan bimbingan klasikal, sekaligus menjadi inovasi baru di MTsN 1 Baubau

**Kata Kunci:** Video Animasi; Motivasi Belajar; Layanan Bimbingan Klasikal; Research and Development.

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu penerapan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan juga merupakan suatu tolak ukur dari kemajuan suatu bangsa. Maka dari itu suatu Negara telah memulai perubahan-perubahan terhadap sistem pendidikan yang ada di negaranya agar tidak mengalami ketertinggalan dengan bangsa-bangsa lainnya. Menuntut ilmu adalah suatu hal yang diwajibkan untuk para individu. Dengan belajar maka dapat diperolehnya ilmu pengetahuan yang berguna untuk diri individu. Saat ini telah banyak metode pembelajaran yang telah digunakan agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif.

Motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang ada didalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu untuk mencapai suatu tujuan (Fathurrohman, 2016). Dengan begitu motivasi ialah usaha sadar dari individu untuk bergerak mengarahkan dalam melakukan sesuatu yang diinginkan agar mencapai suatu hasil dan tujuan. Motivasi belajar pun suatu hal yang dibutuhkan para peserta didik saat melaksanakan proses pembelajaran agar mendapatkan hasil yang optimal. Adanya motivasi belajar akan membuat peserta didik belajar dengan lebih keras, ulet, tekun dan fokus dalam proses pembelajaran.

Media Video animasi adalah jenis media yang dianggap mampu memberikan peningkatan pemahaman dan aktivitas belajar siswa, media video animasi ini menggabungkan dua media sekaligus (visual dan audio) berbentuk tulisan, suara, serta tabulasi pada sebuah gerakan. Termasuk juga di kegiatan bimbingan dan konseling dalam layanan bimbingan klasikal.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA diketahui bahwa masih terdapat beberapa siswa yang menunjukkan tanda penurunan motivasi belajar. Guru menyampaikan bahwa beberapa siswa cenderung kurang antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak memiliki tujuan belajar yang jelas, kurangnya usaha dalam menyelesaikan tugas dan kurang berpartisipasi dalam kegiatan kelas. Begitu juga yang diungkapkan oleh guru mata Pelajaran IPA bahwa setiap siswa memiliki potensi dan kemampuan yang berbeda-beda di bidang mata Pelajaran.

Adapun hasil wawancara yang dilakukan kepada guru Bimbingan dan Konseling di MTsN 1 Baubau bahwa proses layanan bimbingan klasikal dilakukan dengan metode ceramah dan tanya jawab menggunakan media powerpoint, dan peserta didik merasa tidak terlalu tertarik pada pemberian materi

yang disampaikan. Peserta didik berharap adanya pembaruan dalam metode pemberian materi sehingga menimbulkan ketertarikan dari peserta didik yang mengikuti layanan.

Hasil dari paparan di atas dapat diketahui bahwa peserta didik membutuhkan variasi dalam pemberian materi oleh guru BK. Dari hasil studi pendahuluan maka peneliti dapat menentukan media yang sesuai untuk pemberian materi dalam layanan bimbingan klasikal, yaitu media audio visual berupa media video animasi. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Motivasi Belajar Dalam Layanan Klasikal di MTsN 1 Baubau”.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan mengacu pada model Borg and Gall yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media video animasi motivasi belajar dalam layanan klasikal di MTsN 1 Baubau. Ruang lingkup penelitian ini berfokus pada pengembangan media video animasi yang digunakan untuk membantu meningkatkan motivasi belajar siswa yang mengalami penurunan semangat dan kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di MTsN 1 Baubau dengan melibatkan tiga ahli, yaitu ahli akademisi, ahli media visual, dan praktisi (guru BK), yang memberikan penilaian terhadap kelayakan produk melalui angket validasi. Selain itu, dilakukan pula uji coba kelompok kecil pada 12 siswa kelas VIII-1 yang menjadi subjek penelitian. Media video animasi yang dikembangkan dibuat menggunakan aplikasi Canva dengan dukungan fasilitas sekolah seperti TV, infokus, dan speaker.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi untuk mengetahui kondisi motivasi belajar siswa, wawancara dengan guru BK dan beberapa peserta didik, angket validasi ahli untuk menilai kelayakan produk, serta angket respons siswa pada tahap uji coba. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif untuk menguraikan hasil observasi, wawancara, dan masukan dari ahli, serta analisis kuantitatif untuk menghitung persentase kelayakan media berdasarkan hasil penilaian ahli dan tanggapan siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTsN 1 Baubau dengan menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)*. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan suatu produk berupa video animasi motivasi belajar. Fokus dari penelitian ini adalah untuk membantu siswa kelas VIII pada penguatan motivasi belajar, mengingat pada fase ini siswa berada dalam masa transisi penting yang membutuhkan dorongan semangat dan kesadaran untuk belajar secara mandiri, terarah, dan berkelanjutan. Proses pengembangan produk dilakukan dengan mengacu pada model Borg and Gall yang telah disederhanakan menjadi delapan tahapan inti yaitu analisis kebutuhan, penelitian pengumpulan data, perencanaan pengembangan, pengembangan produk awal, uji ahli, revisi produk, uji kelompok kecil, dan produk akhir pengembangan. Setiap tahap dilakukan secara sistematis berdasarkan data empiris yang di kumpulkan dilapangan. Adapun tahapan-tahapan tersebut dijelaskan sebagai berikut.

Tahap pertama analisis kebutuhan, merupakan langkah awal dalam penelitian pengembangan media video animasi motivasi belajar dalam layanan klasikal di MTsN 1 Baubau. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kondisi riil yang terjadi di lapangan terkait dengan motivasi belajar siswa, serta untuk menggali kebutuhan terhadap media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan permasalahan peserta didik.

Dari seluruh temuan lapangan tersebut dapat disimpulkan bahwa:

1. Kebutuhan utama siswa adalah media layanan terbaru yang mampu membangkitkan semangat belajar dan menumbuhkan kesadaran pentingnya belajar bagi masa depan.
2. Guru BK membutuhkan media yang praktis, menarik, dan sesuai konteks siswa untuk membantu penyampaian materi layanan klasikal.
3. Sekolah memiliki fasilitas pendukung yang memadai untuk penerapan media audiovisual.

Tahap kedua, pengumpulan data, Pada tahap ini, peneliti berupaya mendapatkan informasi yang lengkap dan akurat mengenai kebutuhan media yang sesuai untuk

digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling, khususnya dalam layanan klasikal. Informasi dikumpulkan melalui observasi lapangan serta wawancara dengan guru BK, guru mata pelajaran, dan siswa.

Berdasarkan keseluruhan informasi yang diperoleh dari observasi dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video animasi sangat diperlukan dalam layanan bimbingan dan konseling. Media ini tidak hanya menjawab kebutuhan guru BK yang membutuhkan alat bantu penyampaian materi yang menarik dan komunikatif, Tetapi juga sesuai dengan keinginan siswa yang mengharapkan adanya cara penyampaian yang lebih baru dan tidak monoton. Selain itu, kondisi sarana dan prasarana sekolah sangat mendukung penggunaan media audiovisual, sehingga penerapan video animasi dalam layanan klasikal sangat memungkinkan untuk dilakukan.

Tahap ketiga yaitu perencanaan pengembangan. Pada tahap ini, peneliti mulai merancang dan mengembangkan media video animasi yang ditujukan untuk layanan klasikal dalam membangkitkan motivasi belajar siswa.

Materi dalam video disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan berbagai bentuk perilaku penurunan motivasi belajar siswa seperti kurang antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak memiliki tujuan belajar yang jelas, kurang berusaha dalam menyelesaikan tugas, serta minimnya partisipasi dalam kegiatan kelas. Desain video animasi dibuat dengan memperhatikan karakteristik siswa remaja awal, menggunakan latar dan alur cerita yang relevan dengan kehidupan siswa, sehingga pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami dan mampu menarik perhatian mereka. Melalui pendekatan ini, video animasi diharapkan tidak hanya memberikan daya tarik visual bagi siswa, tetapi juga mampu menyampaikan pesan-pesan motivasi belajar secara efektif, sehingga dapat menumbuhkan semangat, kepercayaan diri, dan kesadaran siswa akan pentingnya belajar untuk mencapai prestasi. Perencanaan pengembangan media animasi dalam layanan klasikal untuk materi motivasi belajar siswa dengan mengembangkan storyboard. Hasil dari tampilan desain storyboard dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 1

Storyboard Media Animasi		
Scane	Rancangan	Keterangan

1.	Menu Utama berisi: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Logo UM</li> <li>• Judul Video dan nama pembuat video animasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Musik Instrumental</li> <li>• Narasi Pembuka</li> </ul>
2.	Halaman inti: Penjelasan tentang materi motivasi belajar yang relevan dengan kehidupan siswa serta cerita pendek	Pada halaman inti dipaparkan materi tentang motivasi belajar yaitu: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian</li> <li>• Ciri-ciri</li> <li>• Dampak</li> <li>• Mengapa belajar penting ?</li> <li>• Tips</li> <li>• Raka</li> <li>• yuda temannya</li> <li>• Guru BK</li> <li>• Ibu Raka</li> </ul>
3.	Halaman penutup: sebuah perubahan yang besar untuk raka.	Pada halaman penutup menampilkan raka yang duduk di meja belajarnya dengan segala pemikirannya serta raka menuliskan sebuah kalimat motivasi

Tahap ke empat yaitu pengembangan produk diawali dengan pembuatan prototype video animasi dengan membuat storyboard, kemudian peneliti merancang video animasi sesuai dengan storyboard dengan menggunakan aplikasi canva. Produk awal video animasi ini berdurasi sekitar 10 menit dan terdiri atas beberapa segmen utama, yaitu pengenalan makna motivasi belajar, ciri-ciri siswa yang termotivasi, dampak rendahnya motivasi belajar, pentingnya belajar untuk masa depan, serta tips sederhana agar tetap semangat belajar.

Tahap kelima yaitu uji ahli, Tujuan dari validasi ini adalah untuk memperoleh media video animasi motivasi belajar yang layak, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan layanan bimbingan dan konseling di MTsN 1 Baubau.

Tabel 2  
Hasil Penilaian Validator

N o	Nama Validator	Skor Total (Σy)	Persen tase (%)	Kategori
1	Maria Ulfa S.Pd., M.Si.	34	85%	Sangat Layak

2	M. Rizal Ardiansyah P., M.I.Kom., S.M.	36	90%	Sangat Layak
3	Wa Ode Nur Esa Z., S.Pd.	37	92,5%	Sangat Layak

Ahli akademisi dalam penelitian ini adalah Maria Ulfa S.Pd., M.Si. Berdasarkan hasil validasi telah diperoleh penilaian bahwa secara keseluruhan media video animasi motivasi belajar telah memiliki kualitas yang baik dan layak digunakan dalam layanan klasikal di MTsN 1 Baubau. Beliau menilai bahwa isi video sudah relevan dengan kebutuhan siswa dan penyampaian materinya mudah dipahami. Dari segi tampilan, animasi dinilai menarik karena penuh warna dan sesuai dengan karakteristik siswa remaja awal. Persentase kelayakan ahli akademisi yaitu 85%, menunjukkan media video animasi motivasi belajar termasuk kategori sangat layak.

Ahli media visual adalah bapak M. Rizal Ardiansyah P., M.I.Kom., S.M. Hasil validasi menunjukkan bahwa media video animasi motivasi belajar telah memenuhi kriteria kelayakan yang sangat baik dan layak digunakan dalam layanan klasikal di MTsN 1 Baubau. Penyampaian informasi dalam video dinilai sangat jelas dan mudah dipahami, dengan tampilan visual yang menarik serta animasi yang sesuai dengan isi materi. Keterpaduan antara teks, gambar, dan suara dinilai sangat baik. Alur tampilannya runtut dan sistematis serta mudah digunakan guru BK. Persentase validasi ahli media visual yaitu 90%, termasuk kategori sangat layak.

Praktisi dalam penelitian ini adalah Ibu Wa Ode Nur Esa Z., S.Pd. Beliau menyampaikan bahwa media video animasi motivasi belajar sudah sangat baik dan bisa digunakan dalam kegiatan bimbingan klasikal di sekolah. Video dinilai menarik, sesuai usia siswa, bahasa mudah dimengerti, animasi mendukung isi cerita, suara jelas, dan alur cerita mudah diikuti. Video ini dinilai bermanfaat karena dapat membantu guru BK menyampaikan materi motivasi belajar dengan cara yang menyenangkan. Persentase validasi praktisi yaitu 92,5%, termasuk kategori sangat layak.

Tahap keenam yaitu revisi 1, menindaklanjuti masukan dari ahli akademisi, praktisi, dan ahli media visual, peneliti melakukan beberapa perbaikan pada media video animasi motivasi belajar agar tampilannya lebih menarik dan isi pesannya lebih mudah dipahami oleh siswa

Adapun hasil revisi yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan masukan dari proses validasi ahli antara lain:

- Ahli Akademisi memberikan masukan bahwa silahkan sisipkan indikator motivasi belajar melibatkan orang tua dalam, minimal 10 menit untuk durasi video.
- Ahli Media Visual memberikan masukan bahwa tambahkan subtitle dan save dalam resolusi 1080 piksel.
- Praktisi memberikan saran penambahan kata-kata motivasi yang memiliki sumber dan harus di sebutkan dalam cerita dan contoh yang bisa di tiru oleh siswa dalam film animasinya.

Tahap ketujuh yaitu uji kelompok kecil, Setelah media video animasi motivasi belajar direvisi, langkah selanjutnya yaitu melakukan **uji coba terbatas** pada kelompok kecil sebanyak 12 orang siswa. Dari hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan kepada 12 responden dapat dilihat dalam tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3  
hasil uji kelompok kecil

Responden	Total Skor	Persentase
Muhammad Zhaffran	36	90%
Muhammad Azam Alfaroh	36	90%
Muhammad Haidir S.	36	90%
Naura Rizkiany Nafisah	35	87,5%
Avila Raditya Ahmad	31	77,5%
Syafirah Radhiatul Husna	30	75%
Seniy Humaira B.M.	35	87,5%
Alana Tirtania Arifin	35	87,5%
Wa Ode Siti Nafisah	36	90%
Siti Fatimah Az-zahra	36	90%
Moza Kirana	33	82,5%
Nada Manitza Az Zahra	37	92,5%

$$P = \frac{\sum y}{\sum x} \times 100\%$$

$$P = \frac{36}{40} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Berdasarkan hasil uji coba terbatas yang dilakukan pada siswa VIII-1 kelas digital MTsN 1 Baubau terhadap media video animasi motivasi belajar, diperoleh data penilaian dari 12 siswa yang

menjadi responden. Setiap siswa memberikan penilaian melalui angket yang mencakup beberapa aspek, seperti tampilan video, kejelasan isi, bahasa, dan daya tarik media dalam meningkatkan semangat belajar. Hasil perhitungan skor dari angket menunjukkan bahwa nilai persentase yang diperoleh setiap siswa berada pada rentang 75% hingga 92,5%.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media video animasi motivasi belajar yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria kelayakan dari hasil uji coba terbatas. Video ini dinilai mampu menarik perhatian siswa, mudah dipahami, dan sesuai dengan tujuan layanan klasikal bimbingan dan konseling dalam membangkitkan motivasi belajar siswa di MTsN 1 Baubau. Hasil uji coba ini juga menunjukkan bahwa media dapat diterima dengan baik oleh siswa dan layak untuk digunakan pada tahap uji coba yang lebih luas.

## B. Pembahasan

Produk akhir penelitian berupa media video animasi motivasi belajar yang dirancang untuk membantu siswa kelas VIII-1 MTsN 1 Baubau meningkatkan semangat dan sikap pantang menyerah. Video ini dibuat karena banyak siswa menunjukkan penurunan motivasi belajar, seperti kurang aktif, sering menunda tugas, mudah menyerah, dan belum memahami pentingnya belajar untuk masa depan. Hal ini sesuai dengan pandangan Uno (2016) bahwa motivasi belajar adalah dorongan dalam diri yang membangkitkan semangat serta mengarahkan siswa untuk mencapai tujuan belajar.

Penelitian Isnaini, Sarbuansyah, & Liandi (2023) juga menegaskan bahwa rendahnya motivasi belajar sering disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik. Kondisi inilah yang mendorong peneliti mengembangkan media baru berbasis video animasi karena metode ceramah selama ini membuat siswa cepat bosan dan sulit berkonsentrasi. Temuan ini sejalan dengan Puspita (2021) bahwa media visual interaktif seperti video animasi Canva dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar karena dekat dengan kehidupan siswa.

Video animasi berdurasi sekitar sepuluh menit ini berisi materi motivasi belajar dan cerita pendek yang relevan dengan kehidupan siswa madrasah, menggunakan bahasa sederhana, warna cerah, dan musik yang membangkitkan semangat. Hal ini sesuai dengan teori Mayer (2014) dalam Multimedia Learning, bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika disajikan melalui kombinasi visual dan audio yang saling melengkapi.

Hasil validasi menunjukkan bahwa video ini sangat layak digunakan (nilai di atas 85%). Ahli materi menilai isi video sudah relevan dan mudah dipahami, ahli media visual menilai tampilannya menarik dan audionya jelas, sementara guru BK menilai video praktis digunakan dalam layanan klasikal. Setelah revisi, uji coba pada 12 siswa menghasilkan nilai 86,5%, menunjukkan bahwa video sangat disukai siswa. Temuan ini sejalan dengan Munir (2015) yang menyatakan bahwa media animasi dapat memperjelas pesan guru, menarik perhatian siswa, dan meningkatkan partisipasi aktif mereka. Selain itu, penelitian Isnaini dkk. (2023) juga membuktikan bahwa media visual yang kontekstual dapat meningkatkan semangat belajar siswa madrasah.

Siswa merasa video mudah dipahami karena bahasa sederhana, animasi menarik, dan cerita dekat dengan kehidupan mereka. Hal ini mendukung pendapat Hamalik (2017) bahwa motivasi belajar meningkat ketika siswa diberi contoh nyata dan visualisasi perilaku positif. Hamdu & Agustina (2018) juga menegaskan bahwa media pembelajaran yang menampilkan pesan motivasi secara menarik dapat membentuk sikap belajar yang optimis, tekun, dan pantang menyerah, serta meningkatkan motivasi intrinsik siswa.

Secara keseluruhan, video animasi motivasi belajar ini berhasil menjadi media yang menarik, komunikatif, efektif, dan bermanfaat. Media ini tidak hanya membantu guru BK menyampaikan materi secara lebih menyenangkan, tetapi juga memberikan pengalaman belajar baru yang lebih visual dan memotivasi siswa. Temuan ini memperkuat kesimpulan Puspita (2021) bahwa media animasi dapat menciptakan suasana belajar yang positif, meningkatkan antusiasme siswa, dan memperkuat motivasi belajar mereka.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media **video animasi motivasi belajar** dalam layanan klasikal bimbingan dan konseling, terdapat beberapa hal penting yang bisa diterapkan dari hasil pengembangan ini.

- 1) **media video animasi motivasi belajar** yang dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu alat bantu dalam proses layanan BK di sekolah. Video ini berperan membantu guru BK dalam memberikan layanan yang bertujuan untuk **membangkitkan semangat dan motivasi belajar siswa**, agar mereka lebih aktif, percaya diri, dan berani menghadapi kesulitan dalam belajar.

2) Penggunaan video animasi motivasi belajar juga mempermudah guru dalam menyampaikan pesan-pesan motivasi dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Tampilan animasi yang berwarna, alur cerita yang dekat dengan kehidupan siswa, serta pesan moral yang jelas

membuat siswa lebih tertarik dan mudah memahami isi materi. Selain itu, media ini juga membantu siswa untuk menyadari pentingnya belajar dengan sungguh-sungguh, sehingga mereka terdorong untuk lebih fokus, rajin, dan semangat dalam mengikuti pelajaran di sekolah.

Produk Akhir Animasi



**KESIMPULAN DAN SARAN**

**a. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pembahasan dan seluruh tahapan pengembangan media, dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru BK di MTsN 1 Baubau, diketahui

bahwa beberapa motivasi belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari perilaku siswa yang kurang memperhatikan saat guru menjelaskan, bermain di belakang kelas, mudah menyerah saat menghadapi tugas sulit, serta kurang aktif dalam kegiatan belajar. Karena itu, diperlukan media yang dapat

menarik perhatian siswa sekaligus membantu menumbuhkan semangat belajar mereka. Salah satu bentuk upaya tersebut adalah pengembangan video animasi motivasi belajar, yang dirancang khusus untuk membantu siswa memahami pentingnya belajar dengan cara yang menyenangkan dan mudah diterima.

2. Media video animasi motivasi belajar yang dikembangkan disesuaikan dengan tujuan penelitian, yaitu untuk meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa melalui layanan klasikal. Video ini memuat cerita dan pesan-pesan motivasi yang dekat dengan kehidupan siswa madrasah, dikemas dengan tampilan visual yang berwarna dan menarik. Setelah melalui proses perancangan, video ini divalidasi oleh tiga ahli yaitu ahli materi, ahli media visual, dan guru BK sebagai ahli praktisi untuk menilai kualitas isi, tampilan, dan kemanfaatan media. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media memiliki kategori sangat layak, baik dari segi isi maupun tampilan. Berdasarkan hasil tersebut, video kemudian diuji coba secara terbatas kepada 12 siswa kelas VIII. Hasil uji coba menunjukkan bahwa siswa merespons video dengan antusias, merasa tertarik dengan tampilan dan isi pesannya, serta lebih termotivasi untuk belajar.
3. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli, media video animasi motivasi belajar memperoleh hasil yang sangat baik. Penilaian dari ahli materi memperoleh persentase sebesar 85%, ahli media visual sebesar 90%, dan guru BK sebagai ahli praktisi sebesar 92,5%. Ketiga hasil tersebut menunjukkan bahwa video animasi motivasi belajar dinyatakan sangat layak digunakan dalam layanan klasikal bimbingan dan konseling di MTsN 1 Baubau. Hasil ini juga menjadi dasar untuk melakukan penyempurnaan akhir produk sebelum diserahkan kepada pihak sekolah sebagai media pendukung dalam menumbuhkan semangat belajar siswa. Selain dinilai layak, video ini juga dianggap praktis digunakan, karena mudah diputar dengan peralatan yang sudah tersedia di sekolah. Media ini tidak hanya membantu guru BK menyampaikan pesan motivasi secara efektif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa yang lebih visual dan menyenangkan.

## **b. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, ada beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk pengembangan lebih lanjut:

### **a. Bagi Guru BK**

Media video animasi motivasi belajar ini dapat dijadikan sebagai salah satu alat bantu dalam layanan klasikal untuk menumbuhkan semangat dan motivasi belajar siswa. Guru BK diharapkan dapat menggunakan media ini secara fleksibel dan kreatif sesuai dengan kondisi kelas. Selain itu, guru juga bisa menambahkan kegiatan pendukung seperti diskusi ringan atau refleksi setelah pemutaran video agar pesan motivasi yang disampaikan dapat lebih dipahami dan dihayati oleh siswa.

### **b. Bagi Siswa**

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan video animasi ini sebagai sumber inspirasi untuk menumbuhkan semangat belajar mereka. Melalui tayangan ini, siswa bisa belajar untuk lebih menghargai proses, tidak mudah menyerah, dan lebih berani menghadapi kesulitan dalam pelajaran. Sikap terbuka dan keinginan untuk berubah menjadi lebih baik akan membuat pesan dari video ini lebih bermakna.

### **c. Bagi Sekolah**

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi sebagai bagian dari layanan bimbingan dan konseling. Dengan adanya dukungan fasilitas seperti proyektor, pengeras suara, dan waktu yang terjadwal, kegiatan layanan klasikal dengan media ini dapat berjalan lebih efektif. Sekolah juga dapat mendorong guru lain untuk berkolaborasi dengan guru BK dalam mengembangkan media serupa yang dapat menumbuhkan motivasi belajar di berbagai mata pelajaran.

### **d. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Peneliti berikutnya dapat mengembangkan media video animasi ini dengan versi yang lebih lengkap atau interaktif, misalnya menambahkan elemen kuis, refleksi diri, atau aktivitas sederhana setelah menonton video. Selain itu, penelitian bisa dilanjutkan ke tahap uji coba lapangan secara lebih luas untuk melihat pengaruh nyata video animasi ini terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam jangka panjang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aswad, A. I., & Edison. (2025). Pengembangan Media Video Animasi Kedisiplinan Siswa Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Di SD Negeri 1 Kaobula. *Frame (Jurnal Ilmiah Mahasiswa)*, 4(01), 308–312. <https://doi.org/10.35326/frame.v4i01.7554>
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2014). *Educational Research: An Introduction* (8th ed.). New York: Longman.
- Esti, E. R., & Maria Ulfa. (2025). Pengembangan Video Animasi Melalui Bimbingan Kelompok Untuk Mempersiapkan Diri Siswa Dalam Menghadapi Menstruasi Di Kelas VII SMPN 7 Baubau. *Frame (Jurnal Ilmiah Mahasiswa)*, 4(01), 313–319. <https://doi.org/10.35326/frame.v4i01.7533>
- Fathurrohman, S. (2016). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Hamalik, O. (2017). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Isnaini, A., Sarbuansyah, & Liandi, M. (2023). Pengembangan Media Animasi Pendidikan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Madrasah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Untan*, 12(2), 132–143.
- Isnaini, Sarbuansyah, & Liandi. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP Negeri 4 Pontianak. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 16(2), 132–143. Universitas Tanjungpura.
- Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Munir. (2015). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Puspita, G. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMP. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(4), 2384–2394.
- Ratu Yustika Rini dkk., “PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI TERHADAP SKILLS ABAD 21 PADA ANAK USIA DINI,” *National Conference on Applied Business, Education, & Technology (NCABET) 2*, no. 1 (31 Oktober 2022): 240. <https://doi.org/10.46306/ncabet.v2i1.84>.
- Samish. (2013). *Praktek Layanan Informasi dan Orientasi Secara Klasikal*. Jurnal Ilmiah.
- Sri Rezeky, & Samsaifil. (2024). Efektivitas Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Bibliocounseling Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 4 Baubau. *Frame (Jurnal Ilmiah Mahasiswa)*, 3(01), 210–215. <https://doi.org/10.35326/frame.v3i01.5521>
- Sri Yuliandha, & Unhaluddin T Kurniawan. (2024). Pengembangan Media Animasi Dalam Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Disiplin Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 4 Baubau. *Frame (Jurnal Ilmiah Mahasiswa)*, 3(01), 191–199. <https://doi.org/10.35326/frame.v3i01.5780>
- Uno, H. B. (2015). *Teori Motivasi dan Pengukuran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yusmia, Y., & Samsaifil. (2023). EFEKTIVITAS LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL DENGAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWAKELAS VII SMP NEGERI 15 BAUBAU. *Frame (Jurnal Ilmiah Mahasiswa)*, 2(01), 113–117. Retrieved from <https://jurnal-umbuton.ac.id/index.php/frame/article/view/4628>