

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN KONSTRUKSI UTILITAS GEDUNG SISWA KELAS XI DPIB SMK

Iswara Nova Ramadhani¹, Nur Andajani²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: iswara.22044@mhs.unesa.ac.id, nurandajani@unesa.ac.id

Diterima: 04/05/2026; Direvisi: 12/05/2026; Diterbitkan: 14/05/2026

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran vokasional. Pada mata pelajaran Konstruksi Utilitas Gedung, penyampaian materi memerlukan visualisasi yang konkret sehingga penggunaan media statis seperti PowerPoint dinilai kurang optimal. Penelitian ini menganalisis pengaruh media video animasi dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Konstruksi Utilitas Gedung. Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain *posttest-only nonequivalent groups*. Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas XI yang dibagi menjadi kelas eksperimen menggunakan video animasi dan kelas kontrol menggunakan PowerPoint. Pengumpulan data dilakukan melalui angket motivasi belajar dan tes hasil belajar. Data kemudian dianalisis menggunakan *independent t-test* dan *two-way ANOVA*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa dibandingkan penggunaan PowerPoint. Selain itu, ditemukan adanya interaksi antara media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengujian efektivitas video animasi pada pembelajaran Konstruksi Utilitas Gedung yang masih terbatas dikaji, dengan mempertimbangkan motivasi belajar sebagai variabel yang berinteraksi dengan media pembelajaran. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa video animasi dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada pendidikan vokasional.

Kata Kunci: media pembelajaran, video animasi, motivasi belajar, hasil belajar

ABSTRACT

The use of instructional media aligned with learning materials and student characteristics plays an important role in improving the quality of vocational education. In Utility Building Construction courses, learning materials require concrete visualization, making static media such as PowerPoint less effective. This study examined the effect of animated video media and learning motivation on students' learning outcomes in Utility Building Construction. A quasi-experimental method with a *posttest-only nonequivalent groups* design was applied. The participants were eleventh-grade students divided into an experimental group using animated video media and a control group using PowerPoint. Data were collected through learning motivation questionnaires and learning outcome tests, then analyzed using an *independent t-test* and *two-way ANOVA*. The findings revealed that animated video media had a significant effect on improving students' learning outcomes and learning motivation compared to PowerPoint. In addition, an interaction was identified between instructional media and learning motivation in influencing learning outcomes. The novelty of this study lies in examining the

effectiveness of animated video media in Utility Building Construction learning, an area that remains relatively underexplored, while considering learning motivation as an interacting variable. These findings indicate that animated video media can serve as a more effective instructional alternative for enhancing the quality of vocational education.

Keywords: *instructional media, animated video, learning motivation, learning outcomes*

PENDAHULUAN

Dalam kondisi saat ini, terdapat peningkatan permintaan akan sumber daya manusia yang terampil dan cakap untuk menghadapi persaingan global. Salah satu strategi penting untuk memenuhi permintaan ini adalah dengan meningkatkan kualitas sistem pendidikan di Indonesia, dengan penekanan khusus pada pelatihan kejuruan. SMK terintegrasi ke dalam kerangka pendidikan menengah dan berupaya membekali siswa dengan kemampuan dan pengetahuan yang relevan dengan sektor pekerjaan. Namun demikian, tidak semua lulusan dari lembaga ini langsung bergabung dengan dunia kerja; beberapa lebih memilih untuk melanjutkan pendidikan di universitas untuk memperluas pemahaman dan keahlian mereka (Pribadi, Rumbyarso, and Sakti 2023). Pada akhirnya, keterampilan yang dikembangkan siswa merupakan cerminan dari pengalaman mereka dalam pendidikan.

Proses pembelajaran melibatkan pertukaran yang dinamis antara pendidik yang berbagi pengetahuan dan peserta didik yang menerimanya, didukung oleh berbagai materi pendidikan di ruang belajar (Putri et al. 2022). Di departemen DPIB, perjalanan pembelajaran mencakup berbagai topik, seperti KUG. Saat mahasiswa terlibat dalam pembelajaran ini, mereka diharapkan memperoleh berbagai keterampilan yang mencakup pemahaman yang kuat tentang sistem utilitas, kemampuan praktis untuk membuat gambar fungsional, dan pola pikir profesional dalam konstruksi.

Pembelajaran dianggap berhasil ketika siswa mampu menunjukkan penguasaan materi melalui hasil kerja yang cocok dengan kriteria kompetensi yang ditetapkan. Hasil belajar merupakan transformasi nyata dalam sikap siswa yang muncul sesudah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kompetensi dasar kurikulum sekolah. Indikator hasil belajar ini termanifestasi melalui tahapan kemampuan materi pelajaran yang berhasil dicapai oleh siswa. Secara mendasar, hasil belajar mencakup tiga domain utama yaitu penguasaan konsep teoretis, perkembangan sikap positif, serta kemampuan teknis yang dibentuk melalui berbagai pengalaman belajar dalam suatu ranah keilmuan tertentu (Marzuki and Silvia 2023).

Banyak elemen yang memengaruhi seberapa efektif siswa berhasil di sekolah, dan elemen-elemen ini dapat dibagi menjadi dua kategori utama: yang berasal dari siswa itu sendiri dan yang berasal dari lingkungan mereka. Seperti yang dinyatakan oleh (Fernando, Andriani, and Syam 2024), motivasi ekstrinsik berasal dari faktor-faktor eksternal, di mana tindakan seseorang dipengaruhi oleh keadaan eksternal. Bentuk motivasi ini terjadi ketika seseorang berperilaku tidak hanya berdasarkan keinginan mereka sendiri tetapi juga menanggapi sinyal eksternal, seperti mendapatkan hadiah, menerima pujian, menghindari reaksi negatif di antara teman sebaya, mencapai nilai bagus, atau berada dalam suasana kelas yang mendukung dan menguatkan. Dengan demikian, jenis motivasi ini bergantung pada faktor-faktor eksternal dan tidak berasal dari dalam individu.

Sebaliknya, faktor eksternal, seperti penggunaan media pembelajaran, secara signifikan memengaruhi keberhasilan akademik. Sebagai bagian mendasar dari kerangka pendidikan, media pembelajaran sangat penting bagi guru dalam menyampaikan konten dan memainkan

peran penting dalam mendiversifikasi strategi pengajaran, meningkatkan minat siswa dalam belajar, dan menawarkan keterlibatan kognitif yang lebih efektif (Anaperta et al. 2023). Data observasi dari jurusan DPIB di SMK Negeri Kudu Jombang menunjukkan kurangnya motivasi di kalangan siswa, yang mengakibatkan tingkat pengetahuan dan hasil belajar yang kurang memuaskan. Selama tiga tahun terakhir, hasil belajar mata pelajaran DPIB menunjukkan bahwa hanya 8% siswa yang meraih nilai baik, 60% rata-rata, dan 32% dikategorikan rendah, berdasarkan nilai KKM sebesar 79. Data ini, yang belum diolah atau dikompilasi, menunjukkan bahwa hasil akademik siswa DPIB di SMK Negeri Kudu Jombang masih kurang efektif.

Tantangan lain yang diakui berkaitan dengan media pembelajaran. Materi pembelajaran yang digunakan oleh pendidik Jurusan Konstruksi Bangunan dan Utilitas untuk siswa kelas 11 DPIB di SMK Negeri Kudu Jombang terutama mencakup alat bantu visual yang ditampilkan melalui proyektor PowerPoint. Meskipun materi pembelajaran visual seharusnya diperkaya dengan gambar atau komponen visual untuk menarik minat dan secara efektif menyampaikan pesan bersama teks, implementasi media tersebut selama proses pendidikan ternyata tidak efektif. Ketidakefektifan ini disebabkan oleh teks yang berlebihan pada setiap slide dan konten visual yang tidak memadai, yang mengakibatkan siswa kehilangan minat dan kesulitan memahami materi.

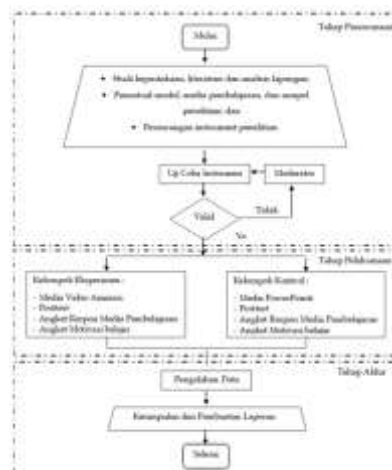
Studi ini mengusulkan beberapa strategi kunci. Pertama, dibuatlah cara belajar yang sederhana, yang mencakup beberapa batasan dalam penggunaan dua alat pengajaran spesifik: presentasi PowerPoint dan video animasi, karena alat-alat ini ditemukan sebagai cara utama penyebaran pengetahuan. Keberhasilan pendekatan ini dievaluasi menggunakan tes dengan 20 pertanyaan pilihan ganda yang bertujuan untuk memeriksa seberapa baik siswa memahami materi. Setelah itu, dilakukan survei untuk mengetahui apa yang memotivasi siswa untuk mengambil kendali atas pembelajaran mereka sendiri. Metode ini dirancang untuk mendorong kecintaan pada pembelajaran mandiri dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam lingkungan belajar yang kaya akan berbagai media, yang akan membantu mereka memahami materi pelajaran dengan lebih baik dan meningkatkan hasil akademik mereka secara signifikan. Maka judul yang digunakan pada penelitian ini adalah "Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Konstruksi Utilitas Gedung".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Konstruksi Utilitas Gedung. Desain yang diterapkan adalah *posttest-only with nonequivalent groups design*, yaitu melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa proses penugasan acak. Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas XI yang dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan menggunakan media video animasi dan kelas kontrol yang menggunakan media PowerPoint. Pemilihan desain tersebut dimaksudkan untuk membandingkan efektivitas kedua media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran, variabel moderasi adalah motivasi belajar, sedangkan variabel terikatnya yaitu hasil belajar siswa.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket motivasi belajar dan tes pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator materi Konstruksi Utilitas Gedung. Prosedur penelitian diawali dengan penentuan kelompok eksperimen dan kontrol, pemberian perlakuan sesuai media pada masing-masing kelompok, kemudian pelaksanaan *posttest* untuk mengukur hasil belajar siswa. Selain itu, angket motivasi diberikan untuk mengidentifikasi tingkat

motivasi belajar selama proses pembelajaran. Data dianalisis melalui uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas sebelum dilakukan analisis parametrik. Selanjutnya, *independent t-test* digunakan untuk menguji perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok, sedangkan *two-way ANOVA* digunakan untuk menganalisis interaksi antara media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. Alur penelitian disajikan dalam bentuk *flowchart* sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. *Flowchart* Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan validasi instrumen untuk memastikan bahwa perangkat penelitian layak digunakan. Validasi dilakukan oleh dua validator yang terdiri atas satu dosen Pendidikan Teknik Bangunan dan satu guru mata pelajaran Konstruksi Utilitas Gedung di SMK Negeri Kudu Jombang. Hasil validasi menunjukkan bahwa seluruh instrumen penelitian berada pada kategori layak hingga sangat layak.

Tabel 1. Hasil Validasi Instrumen Penelitian

Aspek	Nilai	Kategori
Modul Ajar	0,964	Sangat Layak
Media Video Animasi	0,825	Sangat Layak
Media PowerPoint	0,816	Layak
Angket Respon	0,983	Sangat Layak
Angket Motivasi	0,950	Sangat Layak
Posttest Hasil Belajar	0,933	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1, seluruh instrumen memperoleh nilai validitas pada rentang 0,816–0,983. Nilai tertinggi diperoleh pada angket respon sebesar 0,983, menunjukkan bahwa instrumen tersebut memiliki tingkat kejelasan dan kesesuaian indikator yang sangat baik. Sementara itu, media video animasi memperoleh nilai 0,825 dan media PowerPoint 0,816, yang menunjukkan kedua media layak digunakan sebagai perlakuan penelitian. Hasil ini menegaskan

bahwa instrumen dan perangkat pembelajaran yang digunakan telah memenuhi standar kelayakan sehingga dapat mendukung proses pengumpulan data secara optimal.

Selanjutnya dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas untuk memastikan data memenuhi asumsi analisis parametrik.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar

Aspek	Nilai Signifikansi
Media Video Animasi	0,194
Media PowerPoint	0,108

Berdasarkan Tabel 2, nilai signifikansi pada kedua kelompok berada di atas 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data hasil belajar siswa pada kelompok video animasi maupun PowerPoint berdistribusi normal, sehingga layak untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan uji parametrik.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Motivasi Belajar

Aspek	Nilai Signifikansi
Media Video Animasi	0,200
Media PowerPoint	0,141

Tabel 3 menunjukkan bahwa data motivasi belajar siswa pada kedua kelompok juga berdistribusi normal. Dengan demikian, data motivasi belajar memenuhi asumsi analisis statistik lanjutan dan dapat digunakan untuk menguji hubungan dengan variabel lain.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Aspek	Nilai Signifikansi
Hasil Belajar Siswa	0,144
Motivasi Belajar Siswa	0,614

Berdasarkan Tabel 4, hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa data hasil belajar dan motivasi belajar memiliki varians yang homogen. Kondisi ini menunjukkan bahwa kedua kelompok penelitian memiliki karakteristik data yang relatif sebanding sehingga perbandingan hasil antara kelompok eksperimen dan kontrol dapat dilakukan secara objektif.

Setelah seluruh asumsi terpenuhi, dilakukan pengujian hipotesis pertama untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media video animasi dan PowerPoint.

Tabel 5. Hasil Belajar Berdasarkan Media Pembelajaran

Kelas	Nilai Rata-rata
Media Video Animasi	85,45
Media PowerPoint	77,94

Berdasarkan Tabel 5, rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok video animasi sebesar 85,45, lebih tinggi dibandingkan kelompok PowerPoint sebesar 77,94. Selisih nilai sebesar 7,51

menunjukkan bahwa penggunaan video animasi memberikan hasil belajar yang lebih optimal. Temuan ini mengindikasikan bahwa penyajian materi melalui kombinasi visual bergerak, audio, dan animasi lebih efektif dalam membantu siswa memahami materi konstruksi utilitas gedung dibandingkan presentasi statis menggunakan PowerPoint.

Pengujian hipotesis kedua dilakukan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa.

Tabel 6. Motivasi Belajar Berdasarkan Media Pembelajaran

Kelas	Nilai Rata-rata
Media Video Animasi	47,09
Media PowerPoint	42,32

Tabel 6 menunjukkan bahwa skor rata-rata motivasi belajar siswa pada kelompok video animasi lebih tinggi dibandingkan kelompok PowerPoint. Perbedaan skor sebesar 4,77 mengindikasikan bahwa media video animasi mampu meningkatkan minat, perhatian, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik dapat memberikan stimulus positif terhadap motivasi belajar siswa.

Pengujian hipotesis ketiga dilakukan untuk mengetahui interaksi antara media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 7. Interaksi Media Pembelajaran dan Motivasi terhadap Hasil Belajar

Kelas	Motivasi	Nilai Rata-rata
Media Video Animasi	Tinggi	87,68
Media Video Animasi	Rendah	73,00
Media PowerPoint	Tinggi	86,04
Media PowerPoint	Rendah	58,50

Berdasarkan Tabel 7, siswa dengan motivasi tinggi memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa dengan motivasi rendah pada kedua kelompok. Pada kelompok video animasi, siswa dengan motivasi tinggi memperoleh rata-rata 87,68, sedangkan motivasi rendah sebesar 73,00. Pada kelompok PowerPoint, perbedaan terlihat lebih besar, yaitu 86,04 pada motivasi tinggi dan 58,50 pada motivasi rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa motivasi belajar berperan penting dalam menentukan hasil belajar siswa. Selain itu, penggunaan video animasi tampak lebih mampu mempertahankan capaian hasil belajar siswa, termasuk pada kelompok dengan motivasi rendah.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi lebih efektif dibandingkan PowerPoint dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Temuan ini juga memperlihatkan bahwa efektivitas media pembelajaran dipengaruhi oleh interaksi dengan motivasi belajar siswa.

Pembahasan

Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran Konstruksi Utilitas Gedung menunjukkan capaian hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan penggunaan PowerPoint.

Perbedaan tersebut mengindikasikan bahwa karakteristik media pembelajaran berkontribusi terhadap efektivitas penyampaian materi, terutama pada mata pelajaran vokasional yang menuntut pemahaman prosedural, penguasaan konsep teknis, serta kemampuan visualisasi. Materi konstruksi utilitas gedung tidak hanya menekankan penguasaan teori, tetapi juga kemampuan siswa dalam memahami komponen bangunan, alur instalasi, dan penerapan konsep secara praktis. Oleh sebab itu, video animasi dinilai lebih sesuai karena mampu menghadirkan materi dalam bentuk yang lebih dinamis, konkret, dan mendekati situasi nyata.

Secara konseptual, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan yang dapat memperjelas informasi, meningkatkan perhatian, dan mempermudah proses pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Miftah, 2014; Karo-Karo & Rohani, 2018). Pada penelitian ini, video animasi menyajikan stimulus visual dan auditori secara bersamaan, sehingga siswa menerima informasi melalui lebih dari satu jalur indera. Kondisi tersebut mendukung proses pemahaman yang lebih optimal dibandingkan PowerPoint yang umumnya hanya menyajikan teks, gambar, dan penjelasan secara statis. Temuan ini mendukung pandangan bahwa inovasi media pembelajaran berperan dalam meningkatkan kualitas hasil belajar siswa (Nurrita, 2018; Putri *et al.*, 2022).

Keunggulan video animasi dalam penelitian ini juga terlihat pada desain media yang lebih interaktif. Media yang digunakan memadukan visual bergerak, audio narasi, karakter animasi, dan variasi latar yang relevan dengan materi. Penyajian tersebut menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga lebih fokus selama proses pembelajaran. Kondisi ini sejalan dengan penelitian Patrisia *et al.* (2022) yang menunjukkan bahwa video animasi berbasis Animiz mampu meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran. Penelitian Hapsari dan Zulherman (2021) juga menemukan bahwa video animasi berbasis Canva efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Selain berpengaruh terhadap hasil belajar, penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran turut memengaruhi motivasi belajar siswa. Kelompok yang menggunakan video animasi memperoleh skor motivasi yang lebih tinggi dibandingkan kelompok PowerPoint. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai faktor eksternal yang mampu memengaruhi semangat belajar siswa. Menurut Emda (2017), motivasi belajar berkaitan erat dengan intensitas usaha, ketekunan, dan arah perilaku belajar siswa. Siswa dengan motivasi yang tinggi cenderung lebih aktif, fokus, dan memiliki daya tahan yang lebih baik dalam menyelesaikan aktivitas pembelajaran.

Peningkatan motivasi belajar pada kelompok video animasi dapat dipengaruhi oleh unsur kebaruan media yang digunakan. Sebelumnya, media video animasi belum pernah diterapkan dalam kelas yang diteliti sehingga memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa. Faktor kebaruan ini mendorong munculnya rasa ingin tahu serta minat belajar yang lebih tinggi. Temuan tersebut relevan dengan penelitian Cahyani *et al.* (2020) yang menjelaskan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, Antoro *et al.* (2025) juga menemukan bahwa media animasi dalam PowerPoint mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar dibandingkan penggunaan media konvensional.

Penelitian ini juga memperlihatkan adanya hubungan antara media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. Artinya, keberhasilan penggunaan media tidak dapat dilepaskan dari kondisi motivasional siswa selama pembelajaran. Siswa dengan tingkat

motivasi tinggi cenderung memperoleh hasil belajar lebih baik pada kedua kelompok perlakuan. Namun demikian, kelompok video animasi tetap menunjukkan performa yang relatif lebih tinggi, termasuk pada siswa dengan motivasi rendah. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang secara baik dapat berfungsi sebagai penguat eksternal yang membantu meningkatkan keterlibatan belajar, bahkan ketika motivasi intrinsik siswa belum optimal.

Secara teoritis, hasil belajar merupakan produk interaksi antara faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi minat, motivasi, dan kesiapan belajar siswa, sedangkan faktor eksternal mencakup lingkungan belajar, strategi guru, dan media pembelajaran yang digunakan (Aini & Taman, 2012; Lestari, 2015; Fernando *et al.*, 2024). Dalam konteks penelitian ini, video animasi berperan sebagai faktor eksternal yang memperkuat motivasi belajar dan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Temuan penelitian ini konsisten dengan penelitian Irmayani (2022) yang menunjukkan adanya pengaruh simultan antara media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar. Penelitian Yasin dan Husain (2019) juga menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran bersama motivasi belajar memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperluas temuan sebelumnya pada konteks pendidikan kejuruan, khususnya mata pelajaran Konstruksi Utilitas Gedung.

Dalam pembelajaran SMK, penggunaan video animasi menjadi semakin relevan karena pendidikan kejuruan berorientasi pada kesiapan kerja dan penguasaan keterampilan praktis. Penyajian materi yang visual, sistematis, dan menyerupai simulasi dunia kerja membantu siswa memahami materi secara lebih aplikatif. Hal ini sesuai dengan kebutuhan siswa SMK yang harus menguasai kompetensi teknis, termasuk membaca gambar teknik dan memahami proses konstruksi bangunan (Pribadi *et al.*, 2023). Selain itu, pemanfaatan media digital mendukung transformasi pembelajaran kejuruan agar lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi (Anaperta *et al.*, 2023).

Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi lebih efektif dibandingkan PowerPoint dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa pada mata pelajaran Konstruksi Utilitas Gedung. Temuan ini menegaskan bahwa pemilihan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa, terutama pada pembelajaran vokasional yang membutuhkan visualisasi konkret, simulasi proses, dan interaktivitas yang lebih tinggi.

KESIMPULAN

Hasil penelitian, yang menunjukkan skor rata-rata masing-masing 85,45 dan 77,94, menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi lebih unggul daripada PowerPoint dalam meningkatkan hasil belajar siswa (sig. 0,012 < 0,05). Media pembelajaran ini juga memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap motivasi belajar siswa (sig. 0,002 < 0,05), dengan skor rata-rata masing-masing 47,09 dan 42,32. Lebih lanjut, hasil belajar sangat berkorelasi dengan motivasi belajar dan lingkungan belajar (sig. 0,043 < 0,05). Hasil terbaik diperoleh oleh siswa yang sangat termotivasi yang menggunakan film animasi (87,68), sedangkan hasil terburuk diperoleh oleh siswa yang kurang termotivasi yang menggunakan PowerPoint (58,50). Oleh karena itu, memilih media interaktif dan menumbuhkan keinginan siswa untuk belajar merupakan langkah penting dalam meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar guru dan sekolah meningkatkan pendekatan mereka dengan memasukkan lebih banyak materi pengajaran interaktif, seperti

video animasi, untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan prestasi belajar. Selain itu, sangat penting untuk memotivasi siswa agar berinteraksi dengan media pembelajaran ini untuk menumbuhkan antusiasme mereka terhadap pembelajaran mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N., & Taman, A. (2012). Pengaruh kemandirian belajar dan lingkungan belajar siswa terhadap prestasi belajar akuntansi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Sewon Bantul tahun ajaran 2010/2011. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 10(1), 48–65. <https://doi.org/10.21831/jpai.v10i1.921>
- Anaperta, M., Nadya, N., Aditya, W. I., & Rusdi, M. I. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis discovery learning menggunakan e-modul kelas X TKJ pada mata pelajaran dasar kejuruan SMK 3 Padang. *Jurnal Publikasi Teknik Informatika*, 3(1), 21–28. <https://doi.org/10.55606/jupti.v3i1.2495>
- Antoro, W. D., Winarsih, D., & Widiasih. (2025). Pengaruh media animasi dalam powerpoint terhadap motivasi belajar dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 1 Kepil kecamatan Kepil, kabupaten Wonosobo. *Jurnal Paedagogy*, 10(4), 959–969. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i4.35372>
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi belajar siswa SMA pada pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 123–140. <https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>
- Emda, A. (2017). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172–182. <http://dx.doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Hapsari, A. S., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Haryadi, R., & Al Kansaa, H. N. (2021). Pengaruh media pembelajaran e-learning terhadap hasil belajar siswa. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 68–73. <https://doi.org/10.36835/attalim.v7i1.426>
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan eksperimen-kuasi. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187–203. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>
- Insani, F. A., & Fatmawati, S. (2023). Upgrading sistem informasi ekstrakurikuler & prestasi berbasis website pada SMK Ma'arif 1 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia (JPTI)*, 3(10), 421–429. <https://doi.org/10.52436/1jpti.308>
- Irmayani, H. (2022). Pengaruh media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas V SDN 5 Tilango kabupaten Gorontalo. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 9(1), 28–39. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v9i1.394>
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM*, 7(1), 91–96. <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Lestari, I. (2015). Pengaruh waktu belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2), 115–125. <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i2.118>
- Marzuki, & Silvia, M. (2023). Pengaruh penggunaan lembar kerja siswa (LKS) terhadap hasil



- belajar siswa pada pembelajaran biologi kelas XI IPS 1 di SMA Sinar Kasih Sintang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 20643–20651. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.9543>
- Miftah, M. (2014). Pemanfaatan media pembelajaran untuk peningkatan kualitas belajar siswa. *Jurnal Kwangsan*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v2n1.p1--12>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Patrisia, G., Kresnadi, H., & Ghasya, D. A. V. (2022). Pengembangan media video animasi berbasis animiz animation maker dalam pembelajaran tematik kelas IV SDN 36 Pontianak Selatan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 9965–9974. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9964>
- Pribadi, G., Rumbayarso, Y. P. A., & Sakti, E. M. S. (2023). Pelatihan merancang gambar dengan aplikasi AutoCAD untuk pembekalan siswa SMK dalam memasuki dunia kerja. *Media Abdimas*, 3(2), 52–56. <https://doi.org/10.37817/mediaabdimas.v3i2.2766>
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil pembelajaran siswa sekolah dasar. *Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 365–376. <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i2.4290>
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode penelitian pendidikan*. Erhaka Utama.
- Yasin, Z., & Husain, R. T. (2019). The effect of the using of learning multimedia and motivation to the result of Arabic learning. *EAI Innovation Research*. <http://doi.org/10.4108/eai.19-10-2018.2281391>