

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBANTUAN
APLIKASI *POWTOON* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPA SISWA
KELAS V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**SYAHNA APRIANI SYIHABUDIN
20190100044**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS BISNIS DAN HUMANIORA
SUKABUMI
JULI 2023**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBANTUAN
APLIKASI *POWTOON* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPA SISWA
KELAS V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Dalam Menempuh Gelar Sarjana Di Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

**SYAHNA APRIANI SYIHABUDIN
20190100044**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS BISNIS DAN HUMANIORA
SUKABUMI
JULI 2023**

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI
BERBANTUAN APLIKASI *POWTOON* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR IPA SISWA KELAS V SEKOLAH
DASAR
NAMA : SYAHNA APRIANI SYIHABUDIN
NIM : 20190100044

“Saya menyatakan dan bertanggungjawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti- bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Pendidikan saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Sukabumi, 15 Juli 2023



SYAHNA APRIANI SYIHABUDIN

Penulis

PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI
BERBANTUAN APLIKASI POWTOON TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR IPA SISWA KELAS V SEKOLAH
DASAR

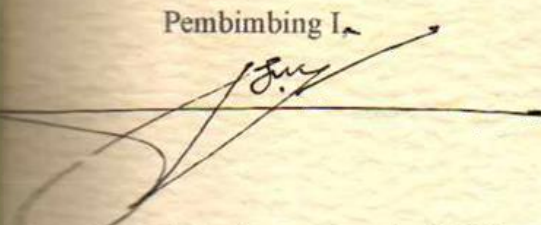
NAMA : SYAHNA APRIANI SYIHABUDIN

NIM : 20190100044

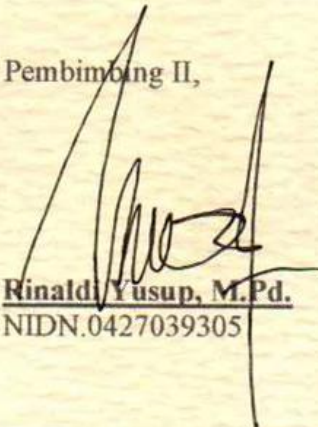
Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui

Sukabumi, Juni 2023

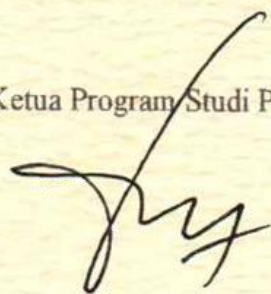
Pembimbing I,


Joko Suprapmanto, M.Pd.
NIDN.0409109502

Pembimbing II,


Rinaldi Yusup, M.Pd.
NIDN.0427039305

Ketua Program Studi PGSD,


Utomo, S.Pd., M.M.
NIDN. 0428036102

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI
BERBANTUAN APLIKASI POWTOON TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR IPA SISWA KELAS V SEKOLAH
DASAR

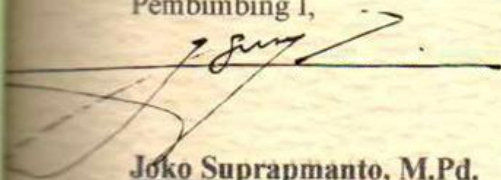
NAMA : SYAHNA APRIANI SYIHABUDIN

NIM : 20190100044

Skripsi ini telah diajukan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 06 Juli 2023. Menurut pandangan kami, Skripsi ini menandai dari segi kualitas untuk tujuan penganugrahan gelar sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Sukabumi, Juli 2023

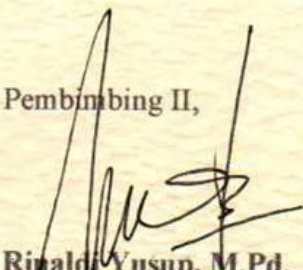
Pembimbing I,


Joko Suprapmanto, M.Pd.
NIDN.0409109502

Ketua Penguji,


Teofilus Ardian Hopeman, M.Pd.
NIDN.0403048803

Pembimbing II,


Rinald Yusup, M.Pd.
NIDN.0427039305

Ketua Program Studi PGSD,


Utomp, S.Pd., M.M.
NIDN.0428036102

Dekan Fakultas Bisnis dan Humaniora

CSA. Teddy Lesmana, S.H., M.H.
NIDN.0414058705

Skripsi ini kutujukan kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta, dan Adikku tersayang



ABSTRACT

This research was motivated by the low motivation of students in learning science in class V. Based on the results of observations in class V through filling out a questionnaire to students about motivation to learn science. It is known that 66% of the 83 students in the Sukamanah Cluster have low motivation to learn science in grade V. One way that can be used is by using animated learning media assisted by the Powtoon application. This study aims to determine the effect of using animated media assisted by the Powtoon application on students' motivation to learn science in grade V. The method in this study was an experimental method with a quasi-experimental type. The approach in this research method is a quantitative approach. The population in this study was class V of Cluster Sukamanah with a total of 314 students, the sample used was SD Negeri Selajambe 2 as an experimental class totaling 24 students and SD Negeri Kuta as a control class consisting of 36 students using random sampling technique. Data analysis techniques carried out in this study were Normality Test, Homogeneity Test and t-test. Based on the results of this study, there was a significant difference in the average learning motivation of the experimental class using animated media assisted by the Powtoon application with an average of 65.71% and the control class using conventional learning with an average of 54.29%.

Keywords: *Animated learning media with the help of powtoon applications, learning motivation science*



ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA di kelas V. Berdasarkan hasil observasi di kelas V melalui pengisian kuesioner kepada siswa mengenai motivasi belajar IPA. Diketahui bahwa rendahnya motivasi belajar IPA siswa kelas V 66% dari 83 siswa di Gugus Sukamanah. Salah satu cara yang bisa digunakan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran animasi berbantuan aplikasi *powtoon*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi berbantuan aplikasi *Powtoon* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V. Metode dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan jenis quasi eksperimen. Pendekatan dalam metode penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas V Gugus Sukamanah yang berjumlah 314 siswa, sampel yang digunakan yaitu SD Negeri Selajambe 2 sebagai kelas eksperimen berjumlah 24 siswa dan SD Negeri Kuta sebagai kelas kontrol berjumlah 36 siswa dengan teknik random sampling. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan Uji-t. Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen yang menggunakan media animasi berbantuan aplikasi *powtoon* dengan rata-rata 65,71% dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional dengan rata-rata 54,29%.

Kata Kunci: Media Pembelajaran animasi berbantuan aplikasi *powtoon*, motivasi belajar, IPA.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Animasi Berbantuan Aplikasi *Powtoon* Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar” dapat terselesaikan dengan baik. Penulisan skripsi ini tidak lepas dari dukungan, bimbingan serta bantuan dari pihak-pihak terkait. Tujuan penulisan skripsi ini adalah sebagai bukti pertanggungjawaban atas pelaksanaan penelitian serta untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh gelar Sarjana di Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar.

Sehubung dengan itu penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Kurniawan, ST., M.Si., M.M. selaku Rektor Universitas Nusa Putra beserta jajarannya yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menuntut ilmu di Universitas Nusa Putra.
2. Bapak Anggy Pradiftha Junfithra, S.Pd, MT. selaku Wakil Rektor I ARCI (Academic, Research, Community Service & Internationalization) yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menuntut ilmu di Universitas Nusa Putra.
3. Bapak Utomo, S.Pd., M.M. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusa Putra yang telah memberikan bimbingan, dukungan dan arahan demi kelancaran penelitian ini.
4. Bapak Joko Suprapmanto, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, dukungan dan arahan selama penyusunan skripsi.
5. Bapak Rinaldi Yusup, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, dukungan dan arahan selama penyusunan skripsi.
6. Ibu Dhea Adela, M.Pd. selaku dosen penguji pada seminar proposal skripsi yang telah memberikan masukan pada proposal skripsi peneliti.
7. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusa Putra yang telah memberikan ilmunya selama peneliti menempuh perkuliahan.

8. Teristimewa, untuk orang tua tercinta yakni Bapak Abun Syihabudin dan Ibu Siti Aisyah, yang telah memberikan do'a, dukungan dan kepercayaan untuk meraih gelar sarjana di Universitas Nusa Putra.
9. Syahri Alkhatiri Syihabudin, adik tercinta yang telah memberikan keceriaan serta membantu proses penelitian.
10. Ibu Kania Susilawaty, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN Selajambe 2 dan SDN Kuta yang telah memberikan izin penelitian.
11. Bapak Asep Ernawan, S.Pd. selaku guru kelas V SDN Selajambe 2 yang telah mengizinkan peneliti melaksanakan penelitian di kelas V.
12. Bapak Muhammad Rusli, S.Pd. selaku guru kelas V SDN Kuta yang telah mengizinkan peneliti melaksanakan penelitian di kelas V.
13. Sahabat-sahabat tercinta, Destira Rahma Diana, Intan Agustiani, Nuraeni, Raida Namira Aulia dan Risma Rahmawati, yang telah berjuang bersama dalam menempuh pendidikan di Universitas Nusa Putra.
14. Teman-teman mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2019 yang telah berjuang bersama selama 4 tahun lamanya.
15. Seluruh pihak terkait yang tidak bisa disebutkan satu persatu.



**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syahna Apriani Syihabudin
NIM : 20190100044
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nusa Putra **Hak Bebas Royalti (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah yang berjudul:

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBANTUAN
APLIKASI POWTOON TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPA
SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.



Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya,

Dibuat di : Sukabumi

Pada tanggal : 15 Juni 2023

Yang

Menyatakan

(Syahna Apriani Syihabudin)

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syahna Apriani Syihabudin
NIM : 20190100044
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nusa Putra **Hak Bebas Royalti (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah yang berjudul:

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBANTUAN
APLIKASI POWTOON TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPA SISWA
KELAS V SEKOLAH DASAR

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya,

Dibuat di : Sukabumi

Pada tanggal : 15 Juni 2023

Yang

Menyatakan



(Syahna Apriani Syihabudin)

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERNYATAAN PENULIS	iii
PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
PENGESAHAN SKRIPSI	v
ABSTRACT	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	xi
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	xi
DAFTAR TABEL	xiv
FLOWCHART	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.2 Batasan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian.....	5
1.4 Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Penelitian Terkait	8
2.2 Landasan Teori Pembelajaran.....	9
2.2.1 Pengertian Pembelajaran	9
2.3 Landasan Teori Media Pembelajaran.....	10
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2.3.2 Fungsi Media Pembelajaran	12
2.3.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran	13
2.3.4 Media Animasi	14

2.3.5 Landasan Teori <i>Animaker</i>	15
2.3.6 Landasan Teori <i>Canva</i>	15
2.3.7 Landasan Teori <i>Moovly</i>	16
2.4 Landasan Teori <i>Powtoon</i>	16
2.5 Kajian Motivasi Belajar	24
2.5.1 Pengertian Motivasi Belajar	24
2.5.2 Macam-macam Motivasi Belajar	25
2.5.3 Indikator Motivasi Belajar	27
2.6 Bahan Ajar	29
2.6.1 Zat Tunggal dan Campuran.....	29
2.7 Kerangka Pemikiran.....	30
2.8 Hipotesis Penelitian.....	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	34
3.1 Tahapan Penelitian.....	34
3.1.3 Definisi Operasional Variabel.....	34
3.2 Pengumpulan Data.....	35
3.3 Instrumen Penelitian.....	36
3.4 Uji Instrumen	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
4.1 Hasil Penelitian	40
4.2 Pembahasan.....	45
BAB V PENUTUP	49
5.1 Kesimpulan	49
5.2 Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	51
DAFTAR LAMPIRAN	57



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Skala Likert	37
Tabel 3. 2 Jadwal Penelitian.....	39
Tabel 4. 1 Uji Validitas	40
Tabel 4. 2 Uji Reabilitas.....	40
Tabel 4. 3 Uji Reabilitas.....	41
Tabel 4. 4 Uji Homogenitas	42
Tabel 4. 5 Uji Normalitas	43
Tabel 4. 6 Uji Independen Sampel T-test.....	43
Tabel 4. 7 Uji Independen Sampel T-test.....	44



FLOWCHART

Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran 32



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	57
Lampiran 2 Angket Motivasi Belajar IPA Siswa.....	60
Lampiran 3 Angket Observasi Motivasi Belajar IPA	62
Lampiran 4 Angket Motivasi Siswa.....	64
Lampiran 5 Surat Permohonan Validasi Instrumen	68
Lampiran 6 Lembar Instrumen Validasi Ahli	69
Lampiran 7 Lembar Instrumen Validasi Ahli Setelah Revisi	72
Lampiran 8 Lembar Instrumen Validasi Konstruk	76
Lampiran 9 Surat Keterangan Melakukan Penelitian	78
Lampiran 10 RPP Kelas Eksperimen	80
Lampiran 11 RPP Kelas Kontrol.....	85
Lampiran 12 Hasil Pre-test Post-test.....	90
Lampiran 13 Uji Validasi SPSS	91
Lampiran 14 Uji Reabilitas SPSS	96
Lampiran 15 Uji Homogenitas, Normalitas, Independent Sample T-test SPSS	97
Lampiran 16 Dokumentasi	99
Lampiran 17 Hasil Angket Motivasi Belajar IPA	101
Lampiran 18 Data Validasi Konstrak	110



BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sangatlah penting untuk seluruh masyarakat. Adanya pendidikan dapat meningkatkan ilmu pengetahuan, menambah wawasan, dan mengembangkan keterampilan. Orang tua memiliki peranan penting dalam berusaha membimbing, mengarahkan, membantu dan mendorong pendidikan anaknya agar anak dapat memperoleh hasil yang optimal serta dapat meraih prestasi dalam belajarnya [1].

Pemerintah telah menjalankan berbagai cara untuk mewujudkan serta memaksimalkan kualitas pendidikan yang layak bagi bangsa Indonesia agar bisa setara dengan pendidikan negara lain. Seperti dalam pasal 3 Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Fungsi dan Tujuan Pendidikan Nasional yang berbunyi: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Manusia berhak mendapatkan pendidikan yang layak, agar dapat terciptanya manusia yang berpengetahuan, berkemampuan, berprestasi, berkecakupan, berkeampilan serta berakhlak mulia. Pembelajaran yaitu proses interaksi belajar mengajar yang dilakukan siswa dan guru, dengan belajar siswa mendapat pengetahuan baru yang di dapat dari proses pembelajaran.

Belajar merupakan perubahan yang terjadi pada seorang individu berbentuk kemampuan berpikir, berperilaku, sikap, kebiasaan serta kepribadian. Permendikbud menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik [2].

Belajar dapat dikatakan ketika terjadi perubahan tingkah laku yang dialami seorang individu belajar dari apa yang telah terjadi atau pengalamannya, dari pengalaman inilah seseorang berusaha mencapai perubahan tingkah laku yang positif sehingga dapat disebut hasil belajar. Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya keinginan atau minat seseorang dalam belajar yang dapat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar, jika lingkungan belajar menyenangkan maka siswa akan terdorong untuk semangat dalam belajar. Semangat belajar anak akan meningkat dikarenakan lingkungan sekitar yang menyenangkan maka siswa akan memperoleh hasil belajar yang optimal.

Motivasi memiliki hubungan dengan pencapaian hasil belajar serta tujuan pembelajaran dalam prosesnya. Pembelajaran akan optimal jika siswa mempunyai motivasi belajar dalam dirinya, oleh sebab itu guru berusaha memberikan dorongan kepada siswa agar termotivasi untuk belajar. Sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang baik.

Guru dalam mengajar bisa menggunakan berbagai macam media, model atau strategi yang bervariasi. Media pembelajaran memiliki banyak keberagaman diantaranya media audio, visual, dan audio visual. Media pembelajaran mempunyai pengaruh dalam proses pelaksanaan pembelajaran dengan adanya media pesan yang diterima siswa melalui materi yang diajarkan akan diterima secara konkret dan tersampaikan dengan baik [3]. Penggunaan media, model dan strategi yang bervariasi dalam pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi, semangat belajar bagi siswa serta dapat memperoleh pusat perhatian belajar siswa, dalam penyampaian materi dengan menggunakan media peserta didik mampu memahami materi serta memperoleh pengetahuan secara nyata.

Penggunaan media teknologi di era modern ini, sudah banyak berbagai aplikasi yang bisa mendukung proses pembelajaran, salah satunya yaitu *powtoon*. *Powtoon* merupakan fasilitas atau media yang bisa digunakan untuk membuat presentasi secara online yang menyediakan beberapa fitur menarik yaitu animasi kartun, tulis tangan yang memiliki efek yang lebih hidup dan fitur yang mudah dipahami penggunaannya. *Powtoon* bisa digunakan untuk media dalam pembelajaran agar dapat

menarik perhatian serta motivasi semangat belajar pada siswa, sehingga siswa mampu memahami materi yang disampaikan dengan mudah [4].

Dibuktikan dari data observasi yang dilakukan selama 4 bulan dari bulan November 2022 sampai bulan Februari 2023, diketahui bahwa ketika proses belajar mengajar masih ada siswa yang menguap, mengobrol. Adapun penyebab lainnya kurang mendukungnya sarana dan prasarana yang ada di sekolah seperti hanya ada 1 proyektor yang tersedia di sekolah, kurangnya fasilitas komputer, jangkauan wifi yang hanya bisa diakses di ruang guru, kelas 5, kelas 3 dan 4, fasilitas terminal listrik yang dimiliki sekolah sangat terbatas.

Fasilitas sarana dan prasarana sekolah yang terbatas menyebabkan guru kesulitan untuk mengimplementasikan pembelajaran yang bervariasi, kurangnya penguasaan guru dalam penggunaan teknologi zaman sekarang dikarenakan faktor umur. Perkembangan teknologi yang begitu cepat membuat guru kesulitan untuk mengikuti revolusi perkembangannya, karena itulah guru merasa lebih nyaman menggunakan model pembelajaran konvensional.

Pemahaman guru terhadap teknologi masih kurang, dilihat dari guru yang lebih memilih media buku sebagai sumber belajar. Adanya perkembangan teknologi yang cepat membuat guru harus mulai belajar dan berlatih bagaimana cara menggunakan media teknologi, akan tetapi membutuhkan waktu lama untuk menguasainya. Maka dari itu guru memilih model konvensional yang membuat pembelajaran tidak berjalan baik dan materi tidak tersampaikan secara efektif untuk siswa, membuat tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal. Dilihat dari motivasi belajar yang dicapai siswa berdasarkan hasil observasi.

Motivasi siswa dapat mempengaruhi hasil belajar dan ketercapaian nya tujuan pembelajaran, apabila kurang bervariasi nya seorang guru dalam pembelajaran dapat membuat motivasi semangat belajar siswa rendah. Jika pembelajaran yang disampaikan guru tidak menyenangkan dan tidak menarik perhatian siswa, maka dorongan siswa untuk semangat belajar dalam dirinya akan hilang, siswa akan malas untuk belajar dan menyebabkan siswa tidak fokus dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di kelas V melalui pengisian kuesioner atau angket kepada siswa mengenai motivasi belajar IPA. Diketahui bahwa 66% dari 83 siswa di SDN Selajambe 2, SDN Selajambe 3, SDN Kuta, SDN Cimahi Selajambe dikatakan rendah. Dibuktikan dengan hasil angket yang telah diisi oleh siswa mengenai motivasi belajar IPA masih rendah, sebab dari 83 siswa hanya 28 siswa yang mendapat skor tinggi mengenai motivasi belajar.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran animasi terdapat pengaruh peningkatan keterampilan menulis SD Negeri Kelas V se-Kota Makassar, dalam menulis cerita melalui penggunaan media animasi itu sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran [5]. Penelitian serupa yang dilakukan mengenai media animasi terdapat tingkat kemenarikan video animasi yang cukup menarik sehingga penggunaan media animasi dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa Sekolah Dasar [6]. Serta penelitian yang dilakukan mengenai media animasi terdapat Pengaruh media animasi berada di kategori cukup baik yaitu sebesar 62,5% [7].

Berdasarkan pembahasan di atas masih monotonnya proses pembelajaran yang disebabkan kurang bervariasi dalam belajar contohnya penggunaan media buku paket, masih adanya penggunaan metode ceramah yang membuat siswa jenuh dan bosan, serta guru yang hanya memberikan tugas menulis saja kepada siswa. Berdasarkan Masalah tersebut, motivasi belajar siswa masih sangatlah rendah, dalam belajar siswa sangat memerlukan motivasi untuk mendorong siswa untuk semangat dalam proses belajar, jika siswa semangat dalam pembelajaran hasil yang diperoleh dapat optimal. Mengatasi masalah tersebut diperlukan media pembelajaran yang menarik, unik dan bervariasi untuk mengatasi masalah tersebut, maka dari itu peneliti ingin menguji tentang “Pengaruh Media Animasi Berbantuan Aplikasi *Powtoon* Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis dapat mengidentifikasi beberapa masalah, antara lain:

1. Kurang bervariasi media yang digunakan guru dalam belajar.
2. Kurang mendukungnya sarana dan prasarana yang ada di sekolah untuk mengembangkan media belajar yang interaktif.
3. Pemahaman guru yang kurang dalam mengetahui media yang dapat menghilangkan rasa jenuh serta bosan pada siswa dalam pembelajaran.
4. Pemahaman guru yang kurang terhadap media teknologi.
5. Kreativitas guru yang masih kurang terhadap siswa yang kurang aktif dalam belajar.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengaruh penggunaan media animasi berbantuan aplikasi *powtoon* terhadap motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Selajambe dalam mata pelajaran IPA?



1.2 Batasan Masalah

Batasan masalah dilakukan agar pembahasan dapat dibahas dengan jelas dan lebih berfokus pada pengaruh penggunaan media animasi berbantuan aplikasi *powtoon* terhadap motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 02 Selajambe dalam mata pelajaran IPA.

1.3 Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh media animasi berbantuan aplikasi *powtoon* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN Selajambe 2 dalam mata pelajaran IPA

1.3.2 Manfaat penelitian

Manfaat penelitian adalah :

1. Membantu dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN Selajambe 2 terhadap pembelajaran IPA.
2. Bagi peneliti, untuk menambah pengalaman untuk perbaikan serta pengembangan profesi secara langsung di lapangan.
3. Membantu dalam memberi umpan balik bagi guru sebagai pendidik dalam membuat atau menyusun rancangan pembelajaran yang bermakna dan bervariasi.
4. Membantu guru dan siswa dalam mengatasi monoton, jenuh dan kurang menariknya proses pembelajaran.

1.4 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dapat membantu serta mempermudah pembahasan yang ada dalam skripsi ini. Adapun sistematika penulisan adalah sebagai berikut :

1. Bagian awal skripsi

Bagian awal dalam skripsi ini terdapat halaman sampul depan, halaman judul, pernyataan penulis, pengesahan skripsi, halaman persembahan, abstrak, kata pengantar, halaman pernyataan persetujuan publikasi, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, halaman daftar istilah.

2. Bagian utama skripsi

Bagian utama terbagi atas bab dan subbab yaitu sebagai berikut :

BAB IPENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab tinjauan pustaka meliputi :

- A. Penelitian terkait yang berisi mengenai hasil-hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.
- B. Landasan teori yang berisi mengenai pembahasan pengertian media pembelajaran, motivasi belajar, bahan ajar.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini peneliti menjelaskan mengenai metode penelitian yang dilakukan yang meliputi alur atau tahapan penelitian dan pengumpulan data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini terdiri dari hasil analisis penelitian, secara kualitatif, kuantitatif dan statistik serta pembahasan penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan dapat membahas masalah yang ada pada penelitian dan hasil penyelesaian masalah dari penelitian yang telah dilakukan. Saran berisi pendapat untuk memperoleh jalan keluar dalam mengatasi masalah dan kelemahan pada penelitian ini.

3. Bagian akhir skripsi

Bagian akhir skripsi berisi tentang daftar pustaka dan daftar lampiran.

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Media pembelajaran memiliki arti sebagai alat bantu, sarana, atau benda yang bisa memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik untuk menunjang keberhasilan belajar. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat menarik perhatian, fokus dan meningkatkan minat belajar pada siswa, sebab belajar dengan menggunakan alat bantu yang menarik dan interaktif dapat menumbuhkan suasana kelas yang menyenangkan. Karakteristik media secara umum diantaranya adalah media audio, media visual, media audio visual, dan lingkungan masyarakat.

Media animasi adalah gabungan gambar, tulisan dan suara yang dapat bergerak. Penggunaan animasi dalam pembelajaran akan sangat cocok sebab setiap anak hampir menyukai animasi. *Powtoon* yaitu sebagai sarana yang menyediakan beberapa fitur menarik yang memiliki keunikan dari tulisan tangan, animasi kartun, efek transisi. *Powtoon* sangat praktis digunakan oleh pengguna sebab sudah menyediakan template yang menarik sehingga pengguna tidak akan mengalami kesulitan dalam membuat sebuah video animasi.

Berdasarkan hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi pada materi zat dan campuran memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen yang menggunakan media animasi berbantuan aplikasi *powtoon* dengan rata-rata 65,71% dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional dengan rata-rata 54,29%.

5.2 Saran

Bersumber pada hasil penelitian yang diperoleh, maka penulis menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan selama satu pertemuan maka dari itu untuk penelitian selanjutnya, sebaiknya pembelajaran dilakukan selama beberapa pertemuan
2. Penelitian selanjutnya, penggunaan media animasi harus lebih dikembangkan agar lebih baik dan mendapatkan hasil yang lebih optimal dari penelitian sebelumnya.
3. Subjek pada penelitian ini yaitu SDN Gugus yang berada di Sukamanah, alangkah lebih baiknya jika penelitian selanjutnya wilayah pada penelitian selanjutnya lebih luas.
4. Variabel dalam penelitian ini hanya berfokus pada motivasi belajar dalam mata pelajaran IPA, untuk penelitian selanjutnya pengukuran variabel penelitian diperluas tidak mencakup motivasi pada mata pelajaran IPA saja.
5. Penggunaan media animasi yang digunakan masih memiliki keterbatasan dan segi materi tampilan video, untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat lebih memahami dan mempelajari lebih dalam mengenai video animasi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] U. S. Hidayat, *urgensi Penguatan Pendidikan Karakter Dalam Menyiapkan Generasi Emas 2045*. Sukabumi: NUSAPUTRA PRESS, 2021.
- [2] Kemendikbud, *Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud, 2016.
- [3] G. Herawati, I. Bagus, K. Gunayasa, and S. Istiningasih, "Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran," vol. 4, no. 4, 2022, doi: 10.29303/jcar.v4i4.2423.
- [4] N. P. M. D. Purnami, N. W. W. Sulianingsih, and N. P. E. Widyantari, "Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi," *Semin. Nas. "Digital Learn. Merdeka Belajar Kampus Merdeka Strateg. dan Inov. Pembelajaran,"* no. 1, pp. 25–31, 2022.
- [5] S. Hambali, E. Akib, and S. Aida Azis, "Pengaruh Media Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Mula Kelas V SD Se-Kota Makassar," *Syntax Lit. ; J. Ilm. Indones.*, vol. 5, no. 6, p. 182, 2020, doi: 10.36418/syntax-literate.v5i6.1333.
- [6] M. T. Bua, "Efektivitas Media Animasi pada Keterampilan Membaca Permulaan Siswa di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 3, pp. 3594–3601, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i3.2689.
- [7] N. Rahmawati, B. Dorahman, Nurul, D. R. Puspita, and N. Latifah, "Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar," *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 4, pp. 1707–1715, 2022.
- [8] A. Djamaluddin and Wardana, *Belajar Dan Pembelajaran*. Parepare: CV. KAAFFAH LEARNING CENTER, 2019.
- [9] N. A. Hrp, Zu. Masuro, S. Z. Saragih, R. Hasibuan, S. S. Simamora, and Toni, *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*, vol. 5, no. 3. Bandung: WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG, 2020.
- [10] Yuberti, *Teori pembelajaran dan pengembangan bahan ajar dalam pendidikan*, vol. 1. 2014.

- [11] Utomo, *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN BIDANG STUDI*. Sukabumi: NUSAPUTRA PRESS, 2022.
- [12] M. Hasan, Milawati, Darodjat, H. Khairani, and T. Tahrim, *Media Pembelajaran*. 2021.
- [13] H. Fikri and A. S. Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudera Biru (Anggota IKAPI), 2018. [Online]. Available: <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>
- [14] Gunawan and A. A. Ritonga, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*, vol. 21, no. 1. 2020. [Online]. Available: <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>
- [15] A. Kristanto, "Media Pembelajaran," *Bintang Surabaya*, pp. 1–129, 2016.
- [16] Utomo, *PEDAGOGI*. Sukabumi: NUSAPUTRA PRESS, 2022.
- [17] A. Wahid, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar," *Istiqlah*, vol. 5, no. meningkatkan prestasi, 2018.
- [18] T. Sulistiyowati and A. Kristanto, "Pengembangan Media Video Animasi Tentang Pembentukan Tanah Bagi Siswa Kelas V SD Negeri Singowangi Kec. Kutorejo Kab. Mojokerto," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 9, no. 2, pp. 1689–1699, 2018, [Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.24014/kjiece.v4i2.13207>
- [19] A. Munar and Suyadi, "Penggunaan Media Animasi dalam Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini," *Kindergarten J. Islam. Early Child. Educ.*, vol. 4, no. 2, pp. 155–164, 2021, [Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.24014/kjiece.v4i2.13207>
- [20] V. P. SARI, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMAKER DALAM PEMBELAJARAN DARING SEBAGAI SUMBER BELAJAR PADA TEKS IKLAN, SLOGAN, ATAU POSTER PADA SISWA SMP KELAS VIII," p. 6, 2021.
- [21] Nisa khairun, "Media Pembelajaran Berbasis Animaker Pada Mata Pelajaran



- Ips Di Kelas Iv Min 8 Aceh Besar,” *Skripsi UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aeh*, pp. 1–120, 2021, [Online]. Available: [https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/17703/1/Khairun Nisa%2C 160209088%2C FTK%2C PGMI%2C 082267176003.pdf](https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/17703/1/Khairun+Nisa%2C+160209088%2C+FTK%2C+PGMI%2C+082267176003.pdf)
- [22] G. P. P. Hapsari and Zulherman, “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa,” *J. Basicedu*, vol. 5, no. 4, pp. 2384–2394, 2021, [Online]. Available: <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237>
- [23] F. Tanjung, “Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar,” *Pros. Semin. Nas. MIPA UNIBA 2022*, pp. 8–15, 2020.
- [24] A. Putra, “Aplikasi Moovly Gratis, Cara Membuat Animasi Tanpa Mengeluarkan Uang?,” 2023. [Online]. Available: <https://www.berotak.com/aplikasi-moovly-gratis/>
- [25] Z. Zia, “Powtoon vs Moovly: Mana yang Terbaik untuk Pengeditan Video Online?e,” 2021. [Online]. Available: <https://visme.co/blog/powtoon-vs-moovly/>
- [26] S. Mersand, “Product Review: Powtoon,” *TECH&LEARNING*, 2014. <http://www.techlearning.com/News/0002/Product-Review-Powtoon/63310>
- [27] A. Karomah, “Keefektifan Media Powtoon Dalam Pembelajaran Ipa Siswa Kelas V SDN Harjosari Lor 03 Kabupaten Tegal,” 2019.
- [28] E. Atapukan, Rusli, “PENGARUHPENGGUNAANMEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS POWTOON TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU DI SMP NEGERI 1 BONTONOMPO KABUPATEN GOWA,” 2019.
- [29] Z. Anggita, “Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19,” *Konfiks J. Bhs. Dan Sastra Indones.*, vol. 7, no. 2, pp. 44–52, 2021, doi: 10.26618/konfiks.v7i2.4538.
- [30] M. D. Pangestu and A. A. Wafa, “Pengembangan Multimedia Interaktif



Powtoon pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebijakan Moneter untuk Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Singosari,” *J. Pendidik. Ekon.*, vol. 11, no. 1, pp. 71–79, 2018, [Online]. Available: <https://dx.doi.org/10.17977/UM014v11i12018p071%0Ahttps://dx.doi.org/10.17977/UM014v11i12018p071%0Ahttp://journal2.um.ac.id/index.php/jpe/article/view/3129/1982>

- [31] N. Fitriyani, “Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar,” *J. Tunas Bangsa*, vol. 6, no. 1, pp. 104–114, 2019.
- [32] I. T. M. Pratiwi and R. I. Meilani, “Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa,” *J. Pendidik. Manaj. Perkantoran*, vol. 3, no. 2, p. 33, 2018, doi: 10.177509/jpm.v3i2.11762.
- [33] H. H. Batubara, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Android untuk Siswa SD/MI,” vol. 3, no. 1, pp. 1–14, 2018.
- [34] A. ARIANTI, “Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” *Didakt. J. Kependidikan*, vol. 32, no. 2, pp. 117–134, 2019, doi: 10.30863/didaktika.v32i2.134.
- [35] W. N. Nasution, *Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI)*. Medan: Perdana Publishing, 2018.
- [36] A. Mayasari, W. Pujasari, Ulfah, and O. Arifudin, “Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik,” *J. Tahsinia*, vol. 2, no. 2, pp. 173–179, 2021, doi: <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>.
- [37] W. Alannasir, “Pengaruh Penerapan Media Animasi Terhadap Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Ipa Siswa Kelas Iv Sd Inpres Sudiang,” *DIKDAS MATAPPA J. Ilmu Pendidik. Dasar*, vol. 1, no. 1, p. 23, 2018, doi: 10.31100/dikdas.v1i1.133.
- [38] Utomo, *BIMBINGAN DAN KONSELING*. Sukabumi: NUSAPUTRA PRESS,

2022.

- [39] L. Susanti, *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi*. Jakarta: PT Gramedia Jakarta, 2019.
- [40] S. Nurjan, *Psikologi Belajar*. Ponorogo: CV. Wade Group, 2015.
- [41] H. B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2023.
- [42] A. . Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014.
- [43] D. Juwitaningsih, *Benda-Benda di Sekitar Kita*. Jakarta: : Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesetaraan- Ditjen Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat-Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018.
- [44] D. R. Romadhon, W. Kuntawan, Hairunisah, and M. Kholidun, *Modul Pembelajaran Madrasah Bercirikan Sains*. Jakarta: Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan Madrasah, 2020.
- [45] D. K. Wardani, *Pengujian Hipotesis (Deskriptif, Komparatif dan Asosiatif)*. Jombang: LPPM Universitas KH.A Wahab Hasbullah, 2020.
- [46] En. Lolang, “HIPOTESIS NOL DAN HIPOTESIS ALTERNATIF,” *J. Kip*, vol. 3, no. 3, pp. 685–696, 2014.
- [47] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA, CV, 2018.
- [48] D. Nurhadi, A. Hamsa, and Ramly, “Keterampilan menulis teks persuasi siswa sekolah menengah pertama (SMP): apakah efektif menggunakan media iklan dan media karikatur ? Pendahuluan Keterampilan berbahasa sangat penting dimiliki oleh manusia , dengan bahasa seseorang dapat mencerminkan pi,” vol. 14, no. 1, pp. 50–62, 2023.
- [49] A. Nurrahmah *et al.*, *Pengantar Statistika 1*. Bandung: Media Sains Indonesia, CV, 2021.

- [50] A. A. Rahman and E. C. Nasryah, *Evaluasi Pembelajaran*. Sidoarjo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019.
- [51] Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan/Research and Development/R&D*. Bandung: ALFABETA, CV, 2015.
- [52] P. Husni, “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 5 KOTA JAMBI,” no. March, pp. 1–19, 2021.
- [53] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA, CV, 2017.
- [54] Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2018.
- [55] S. Azwar, *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016.
- [56] Suyadi, *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani, 2010.
- [57] G. Angraeni, S. D, and A. Pada, “Pengaruh Penggunaan Media Animasi pada Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar di Makassar The Influence of the Use of Animation Media on Social Studies Learning on the Learning Motivation of Elementary School Students in Makassar,” vol. 2, no. 5, p. 2022, 2022.
- [58] A. Emda, “KEDUDUKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN KEDUDUKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN,” vol. 5, no. 2, 2018.
- [59] ~~SOR~~ Rahman, “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar,” *Merdeka Belajar*, no. November, pp. 289–302,

