

**PENGARUH VIDEO ANIMASI TERHADAP MOTIVASI
DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III
SD NEGERI 2 KEMALO ABUNG**

(Skripsi)

Oleh

**INDAH BUDIARTI
NPM 1753053020**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

ABSTRAK

PENGARUH VIDEO ANIMASI TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III SD NEGERI 2 KEMALO ABUNG

Oleh

INDAH BUDIARTI

Masalah dalam penelitian ini adalah media yang digunakan kurang menarik yang mengakibatkan rendahnya motivasi dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Kemalo Abung, Kecamatan Abung Selatan. Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh hasil empiris tentang pengaruh video animasi terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan teknik *one group pretest posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas III A dan III B yang masing-masing terdiri dari 20 orang peserta didik sehingga populasi berjumlah 40 orang peserta didik. Teknik pengumpulan data berupa observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan rumus regresi linear sederhana. Hasil perhitungan uji hipotesis 1 dan 2 dengan menggunakan tingkat signifikansi 0,05 diperoleh $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $4,87 > 4,41$ untuk motivasi belajar dan $4,60 > 4,41$ untuk hasil belajar dengan koefisien korelasi (r) 0,995 dan koefisien determinasi (r^2) 99% untuk motivasi belajar dan koefisien korelasi (r) 0,994 koefisien determinasi (r^2) 98,8% untuk hasil belajar. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh video animasi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Kemalo Abung.

Kata kunci: Hasil belajar, media video animasi, motivasi belajar.

ABSTRACT

THE EFFECT OF USING ANIMATION VIDEOS ON MOTIVATION AND LEARNING OUTCOMES OF THIRD GRADE STADENTS AT SD NEGERI 2 KEMALO ABUNG

By

INDAH BUDIARTI

The problem in this study was that the media used is less attractive which results in low motivation and learning outcomes of the students. This research was conducted at SD Negeri 2 Kemalo Abung, South Abung District. The purpose of this study was to obtain empirical results about the effect of animated videos on students motivation and learning outcomes. This research is an experimental research using one group pretest posttest design technique. The population in this study is class III-A and III-B, each of which consists of 20 students, so the population in this research are 40 students. The data collection techniques are in a form of observation, tests, and documentation. Data analysis used a simple linear regression formula. The results of calculation on hypothesis testing 1 and 2 using significance level of 0,05 were obtained $F_{count} > F_{table}$, that is $4,87 > 4,41$ for learning motivation and $4,60 > 4,41$ for learning outcomes with a correlation coefficient (r) of 0,995 and a coefficient of determination (r^2) 99% for learning motivation and correlation coefficient (r) 0,994 coefficient of determination (r^2) 98,8% for learning outcomes. This H_0 is rejected and H_a is accepted, which means that the results of this research indicate the effect of animated videos towards motivation and learning outcomes of third grade students at SD Negeri 2 Kemalo Abung.

Key words: *Animated video media, learning motivation, learning outcomes.*

**PENGARUH VIDEO ANIMASI TERHADAP MOTIVASI
DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III
SD NEGERI 2 KEMALO ABUNG**

Oleh

INDAH BUDIARTI

Skripsi

Sebagai Salah Satu untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

Judul Skripsi : **PENGARUH VIDEO ANIMASI TERHADAP
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS III SD NEGERI 2
KEMALO ABUNG**

Nama Mahasiswa : *Indah Budiarti*

No. Pokok Mahasiswa : 1753053020

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Nelly Astuti
Dra. Nelly Astuti, M.Pd.
NIP 19600311 198803 2 002

Ika Wulandari Utaming Tias
Ika Wulandari Utaming Tias, M.Pd.
NIP 19841025 201903 2 008

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Riswandi
Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP 19760808 200912 1 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dra. Nelly Astuti, M.Pd.



Sekretaris : Ika Wulandari Utaming Tias, M.Pd.

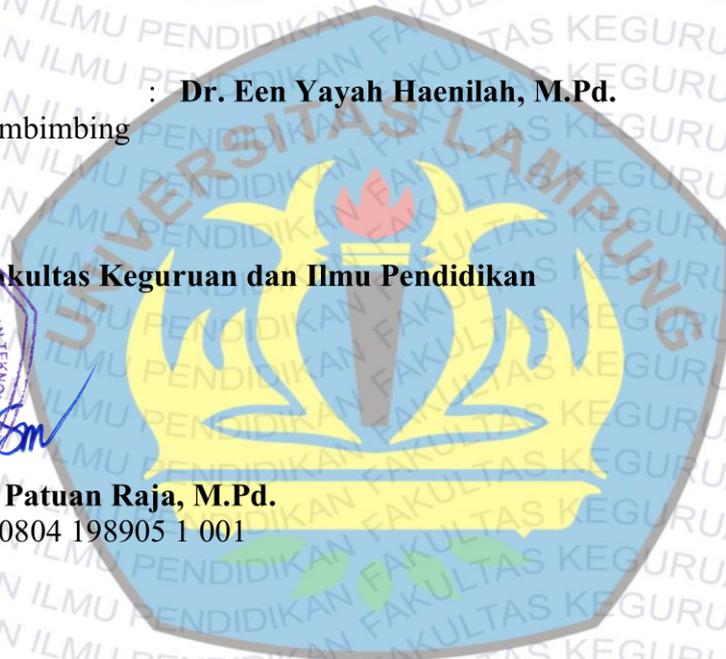


**Penguji
Bukan Pembimbing : Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.
NIP 19620804 198905 1 001**



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 9 Maret 2022

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Indah Budiarti
NPM : 1753053020
Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Video Animasi terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 2 Kemalo Abung” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 7 Maret 2022

Yang Membuat Pernyataan,



Indah Budiarti
NPM. 1753053020

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Indah Budiarti lahir di Trimodadi, Kecamatan Abung Selatan, Kabupaten Lampung Utara pada tanggal 19 Juni 1999. Peneliti adalah anak ketiga dari 3 bersaudara, dari pasangan Bapak Sumarwoto dan Ibu Supriyati.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti yaitu:

1. SD Negeri 2 Kemalo Abung, Kecamatan Abung Selatan, Kabupaten Lampung Utara, lulus pada tahun 2011.
2. SMP Negeri 2 Abung Selatan, Kecamatan Abung Selatan, Kabupaten Lampung Utara, lulus pada tahun 2014.
3. SMK Negeri 1 Kotabumi, Kecamatan Kotabumi Selatan, Kabupaten Lampung Utara, lulus pada tahun 2017.

Pada tahun 2017 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur SMMPTN BARAT. Pada tahun 2020 peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sidodadi, Kecamatan Sungkai Selatan, Lampung Utara dan melaksanakan praktik mengajar melalui Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di UPT SD Negeri 3 Jatimulyo, Kabupaten Lampung Utara.

MOTTO

“Waktu bagaikan pedang. Jika engkau tidak memanfaatkannya dengan baik, maka ia akan memanfaatkanmu”

(HR. Muslim)

“Never give up. Today is hard. Tomorrow will be worse, but the day after tomorrow will be sunshine”

(Jack Ma)

PERSEMBAHAN

Bismillahirohmanirohim

Puji syukur selalu kuucapkan kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala, atas segala rahmat dan karunia-Nya. Skripsi ini kupersembahkan kepada:

Kedua orang tuaku tercinta,

Bapak Sumarwoto dan Mamak Supriyati

Yang telah membersarkan dengan kasih sayang, mendidik dengan ketulusan, bekerja keras dan selalu memberikan motivasi juga semangat agar aku dapat mencapai cita-cita. Terimakasih telah memberikan untaian doa untuk kebaikanku.

Kakak-kakakku,

Indri Astuti dan Murjiyanto

Yang selalu mendoakan, memberi dukungan berupa semangat maupun materil sekaligus menjadi pendengar setia untuk keluh kesahku.

Keponakanku,

Adnan, Ulya, dan Alivia

Yang selalu memberikan keceriaan dan semangat dikeluarga selama ini.

Almamater Tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul "Pengaruh Video Animasi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 2 Kemalo Abung". Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Karomani, M.Si., Rektor Universitas Lampung yang mengesahkan ijazah dan gelar sarjana, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah mengesahkan skripsi kami Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Drs. Rapani, M.Pd., Ketua Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan motivasi dalam penyelesaian skripsi.
5. Ibu Dra. Nelly Astuti, M.Pd., Pembimbing 1 atas kesediaannya memberikan bimbingan, saran, motivasi, dan kritik baik selama proses penyelesaian skripsi ini menjadi lebih baik.

6. Ibu Ika Wulandari Utaminingtias, M.Pd., Pembimbing II atas kesediaannya memberikan bimbingan, saran, motivasi, dan kritik baik selalu proses penyelesaian skripsi ini menjadi lebih baik.
7. Ibu Dr. Een Yahya Haenilah, M.Pd., Dosen penguji utama yang memberi saran dan masukan serta gagasan yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen serta Tenaga Kependidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan, motivasi, dan pandangan hidup yang baik kepada penulis.
9. Bapak Mulyono, S.Pd., Kepala SD Negeri 2 Kemalo Abung, Kecamatan Abung Selatan, Kabupaten Lampung Utara yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
10. Ibu Hariyani. S.Pd., selaku guru kelas III SD Negeri 2 Kemalo Abung yang telah meluangkan waktunya memberikan izin dan bantuan selama penelitian.
11. Peserta Didik SD Negeri 2 Kemalo Abung terkhusus kelas III yang telah bekerjasama dalam kelancaran penelitian skripsi ini.
12. Teman-teman seperjuanganku Intan, Delia, Ana, Marantika, Ulfah, Mulyati, Fiki, dan Sapta terima kasih sudah menjadi teman segalanya selama masa perkuliahan semoga apapun kalian inginkan tercapai dan terus bisa menjalin silaturahmi.
13. Seluruh rekan-rekan S-1 PGSD Angkatan 2017 terkhusus kelas B Dan C.

Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, namun peneliti berharap semoga kedepannya skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua

Bandar Lampung, 7 Maret 2022

Peneliti



Indah Budiarti

1753053020

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	8
II. TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Belajar dan Pembelajaran.....	9
1. Belajar	9
2. Pembelajaran	10
B. Hakikat Media Pembelajaran Video Animasi.....	10
1. Pengertian Media Pembelajaran	10
2. Pengertian Video Animasi	11
3. Manfaat Pembelajaran Menggunakan Video	13
4. Tujuan Pembelajaran Menggunakan Video	14
5. Penggunaan Video dalam Pembelajaran.....	15

	Halaman
6. Jenis-jenis video animasi dan langkah-langkah pembuatan video animasi menggunakan aplikasi Kinemaster	17
7. Kelebihan dan Kekurangan Media Animasi	20
C. Motivasi Belajar	21
1. Pengertian Motivasi Belajar	21
2. Macam-macam motivasi	23
3. Fungsi Motivasi dalam Belajar	26
4. Ciri-ciri peserta didik bermotivasi tinggi	26
5. Peranan Motivasi dalam Belajar dan Pembelajaran.....	27
D. Hasil Belajar Siswa	28
1. Pengertian Hasil Belajar Siswa	28
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	28
E. Penelian yang Relevan	30
F. Kerangka Pikir.....	32
G. Hipotesis Penelitian.....	33
III. METODE PENELITIAN	35
A. Jenis dan Desain Penelitian	35
B. Prosedur Penelitian.....	36
C. Tempat dan Waktu Penelitian	37
1. Tempat Penelitian.....	37
2. Waktu Penelitian	37
D. Populasi dan Sampel	37
1. Populasi Penelitian.....	37
2. Sampel Penelitian.....	38
E. Variable Penelitian	38
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	39
1. Definisi Konseptual.....	39
2. Definisi Operasional.....	39
G. Teknik Pengumpulan Data.....	41
1. Teknik Tes.....	41

	Halaman
2. Teknik Non Tes.....	41
a. Observasi.....	41
b. Dokumentasi	45
H. Instrumen Penelitian.....	45
1. Jenis Instrumen	45
a. Instrumen Tes.....	45
b. Instrumen Non Tes.....	46
I. Uji Prasyarat Instrumen Tes.....	46
1. Validitas	46
2. Reliabilitas	48
3. Daya Beda.....	49
4. Taraf Kesukaran.....	50
J. Teknik Analisis Data.....	51
1. Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik	51
2. Uji Persyaratan Analisis Data	52
a. Uji Normalitas Data	52
b. Uji Homogenitas Data.....	53
K. Pengujian Hipotesis.....	53
1. Uji Hipotesis I	54
2. Uji Hipotesis II.....	55
L. Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian.....	57
IV. PEMBAHASAN	60
A. Pelaksanaan Penelitian	60
B. Hasil Penelitian	60
1. Data Hasil <i>Pretest</i> Peserta Didik.....	61
2. Data Hasil <i>Posttest</i> Peserta Didik	62
3. Hasil Penilaian Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Video Animasi	64
4. Hasil Penilaian Motivasi Belajar Peserta Didik.....	65
5. Uji Hipotesis 1	66

	Halaman
6. Uji Hipotesis 2	68
C. Pembahasan	70
V. KESIMPULAN DAN SARAN	74
A. Kesimpulan.....	74
B. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	81

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Nilai Ulangan Harian Peserta Didik	4
2. Jumlah Populasi	38
3. Kisi-kisi Observasi Media Pembelajaran Video Animasi	42
4. Kisi-kisi Observasi Motivasi Belajar	44
5. Interpretasi Koefisien Korelasi Validitas	48
6. Interpretasi Koefisien Korelasi Reliabilitas.....	49
7. Klasifikasi Daya Pembeda Soal	50
8. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal	51
9. Kriteria Keberhasilan Peserta Didik	52
10. Hasil Analisis Uji Daya Beda Soal	58
11. Hasil Analisis Uji Tingkat Kesukaran Soal	59
12. Jadwal dan Kegiatan Pelaksanaan Penelitian.....	60
13. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Peserta Didik.....	61
14. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Peserta Didik	62
15. Deskripsi Hasil Belajar Peserta Didik.....	63
16. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Video Animasi	64
17. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Peserta Didik.....	65
18. Rekapitulasi Hasil Perhitungan Uji Hipotesis 1.....	67
19. Rekapitulasi Hasil Perhitungan Uji Hipotesis 2.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. <i>Pinterest</i>	17
2. <i>Youtube</i> dan <i>Google</i>	18
3. <i>KineMaster</i>	18
4. Tampilan awal <i>KineMaster</i>	18
5. Pilihan Rasio pada <i>KineMaster</i>	18
6. Tampilan Menu Media pada <i>KineMaster</i>	18
7. Menu Lapisan	19
8. Membuat Teks	19
9. Mengubah Bentuk Tulisan	19
10. Mengubah Warna Teks	19
11. Templet Mulut yang Belum pada Posisinya	20
12. Templet Mulut dan Penyesuaian dengan Durasi	20
13. Kerangka Pikir	33
14. Desain Penelitian	35
15. Histrogram Nilai <i>Pretest</i> Peserta Didik	61
16. Histrogram Nilai <i>Posttest</i> Peserta Didik	63
17. Perbandingan Ketuntasan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	64
18. Histrogram Motivasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Video Animasi	65
19. Histrogram Motivasi Belajar Peserta Didik	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Dokumen Surat-Surat	82
2. Kisi-kisi Penilaian Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran.....	88
3. Rubrik Lembar Penilaian Motivasi Belajar Peserta Didik Berdasarkan Aktivitas di dalam Proses Pembelajaran	89
4. Lembar Observasi <i>Checklist</i> Pengamatan Motivasi Belajar Peserta didik melalui Aktivitas Peserta Didik.....	91
5. Kisi-kisi Media Pembelajaran Video Animasi dalam Proses Pembelajaran.....	92
6. Rubrik Penilaian Observasi Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Aktivitas Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran Menggunakan Media Animasi	93
7. Lembar Observasi <i>Checklist</i> Pengamatan Motivasi Peserta didik Melalui Aktivitas Peserta Didik dalam Media Video Animasi	96
8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	97
9. Kisi-kisi Soal <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	113
10. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	115
11. Uji Validitas.....	121
12. Uji Reliabilitas	124
13. Uji Daya Beda Soal	126
14. Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	127
15. Data Nilai <i>Pretest</i> Peserta Didik.....	128
16. Data Nilai <i>Posttest</i> Peserta Didik	130
17. Uji Normalitas	132
18. Uji Homogenitas dan Uji N-Gain	137
19. Analisis Motivasi Belajar Menggunakan Video Animasi	139
20. Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik.....	140

21. Uji Hipotesis	141
22. Tabel Nilai-nilai r <i>Product Moment</i>	147
23. Kurva Normal (Z Tabel) untuk <i>Pretest</i> antara 0 Sampai Z	148
24. Kurva Normal (Z Tabel) untuk <i>Posttest</i> antara 0 Sampai Z.....	150
25. Tabel Nilai-nilai Chi Kuadrat	152
26. Tabel Distribusi F (Probabilita 0,05 Uji Homogenitas).....	153
27. Tabel Distribusi F (Probabilita 0,05 Uji Hipotesis).....	154
28. Dokumentasi Kegiatan.....	155

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Usaha untuk mewujudkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas harus dimulai dari suatu proses pendidikan. Pendidikan penting dalam kehidupan untuk mencerdaskan anak bangsa. Indonesia sangat memerlukan usaha untuk meningkatkan pendidikan agar semua anak mendapatkan hak pendidikan dasar.

Menurut Chairul Anwar (2014: 62) Pendidikan bagi setiap manusia merupakan sebuah kebutuhan dalam menjalani hidup di dunia. Manusia akan sulit berkembang tanpa pendidikan. Pendidikan dapat memberikan manfaat pribadi maupun sosial dan sebagai sumber utama untuk membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 menyatakan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa 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.

Jika pendidikan memang begitu sangat penting dalam hal meningkatkan kualitas sumber daya manusia, salah satu yang paling berpengaruh dalam meningkatkan sumber daya manusia yaitu tenaga pendidik dalam hal ini pendidik berperan penting dan memiliki tanggung jawab untuk mengemban tugas.

Salah satu peran pendidik adalah sebagai pengajar dan peserta didik sebagai subjek belajar, dituntut adanya keahlian tertentu dalam hal pengetahuan, kemampuan, sikap dan tata nilai serta sifat-sifat pribadi, agar proses itu dapat berlangsung dengan efektif dan efisien. Oleh sebab itu, pendidik harus dapat mengatasi masalah-masalah yang muncul. Masalah-masalah yang muncul contohnya saja Pandemi Covid-19 ini, yang mengharuskan kita untuk belajar di rumah. Pendidik harus dapat menentukan bagaimana caranya proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar dengan keadaan seperti ini. Pendidik harus mempunyai ide yang menarik untuk membuat peserta didik mudah dalam menangkap pembelajaran, contohnya saja dengan menggunakan video animasi atau bisa di sebut dengan media audio visual.

Kustandi dan Sutjipto (2013: 8) “media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna”. Media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran adalah media video animasi. Media video animasi dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang dapat didengar dan dapat dilihat oleh peserta didik sehingga peserta didik dapat mendeskripsikan suatu masalah, konsep, suatu yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi jelas dan lengkap.

Peranan media di dalam proses pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, mempengaruhi motivasi, minat dan atensi peserta didik belajar, dapat membantu dalam memvisualisasikan materi abstrak yang diajarkan sehingga mampu membuat pembelajaran menarik, pesan dan informasi menjadi lebih jelas dan objek yang sulit dijangkau dapat dihadirkan ke peserta didik, sehingga media juga menjadi bagian yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran. Pentingnya peranan media dalam pembelajaran mengharuskan para pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memilih dan menggunakan berbagai sumber belajar dan media.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat kepada peserta didik sangatlah berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik nantinya. Sardiman dalam Alannasir (2016: 82) menyatakan bahwa “motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu”. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pendidik harus mampu mendorong peserta didik aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Tujuan akhir dari penyelenggaraan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran video adalah hasil belajar. Menurut Ahmad (2013: 5) mengungkapkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah kegiatan pembelajaran atau perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Kegiatan sekolah formal selama masa Pandemi *Covid-19* dilaksanakan di rumah. Pendidikan di Indonesia pun menjadi salah satu bidang yang terdampak akibat adanya Pandemi *Covid-19* tersebut. Pada tanggal 24 Maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *COVID*, dalam Surat Edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Belajar di rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi *Covid-19*. Pembelajaran menggunakan sistem daring ini, terkadang muncul berbagai masalah yang dihadapi oleh peserta didik dan pendidik.

Proses pembelajaran daring ini masih menjadi polemik di kalangan masyarakat. Pembelajaran daring ini masih di anggap tidak lebih baik

daripada pembelajaran tatap muka. Hal ini di sebabkan karena dalam pembelajaran materi tertentu perlu hal-hal nyata yang dijelaskan secara langsung atau tatap muka. Seperti dijelaskan di atas bahwa pembelajaran daring ini sudah berlangsung sejak tanggal 24 Maret 2020 hingga sekarang yang menyebabkan peserta didik bosan dan malas belajar ditambah pendidik kurang kreatif dalam proses pembelajarannya. Kemudian, berakibat terhadap hasil belajar peserta didik yang rendah.

Fakta yang terjadi saat ini dalam dunia pendidikan di Sekolah Dasar (SD), yaitu dalam proses pembelajaran peserta didik masih sangat minim dalam hal penggunaan media yang inovatif seperti halnya pada hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti terhadap guru kelas III SD Negeri 2 Kemalo Abung, Kecamatan Abung Selatan.

SD Negeri 2 Kemalo Abung tersebut dalam proses pembelajaran banyak ditemui pelaksanaan pembelajaran yang kurang variatif apalagi dengan adanya pandemi *Covid-19* ini yang mengharuskan peserta didik belajar di rumah, peserta didik kurang bisa memahami pelajaran-pelajaran yang diberikan pendidik secara online di mana peserta didik kurang aktif dan kurang termotivasi dalam belajar yang berakibatkan tidak maksimalnya hasil belajarnya, dikarenakan penggunaan media tidak sesuai dengan kondisi dan keadaan saat ini.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti, diperoleh data hasil belajar peserta didik dari nilai ulangan harian sebagai berikut:

Tabel 1. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Nilai Ulangan Harian Semester Ganjil Peserta Didik Kelas III SD Negeri 2 Kemalo Abung

Kelas	KKM	Tuntas		Belum Tuntas	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
III-A					
Bahasa Indonesia	65	4	20%	16	80%
SBdP	65	10	50%	10	50%
PJOK	65	9	45%	11	55%
PPKn	65	6	30%	14	70%
MTK	65	2	10%	18	90%

Kelas	KKM	Tuntas		Belum Tuntas	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
III-B					
Bahasa Indonesia	65	15	75%	5	25%
SBdP	65	18	90%	2	10%
PJOK	65	19	95%	1	5%
PPKn	65	17	85%	3	15%
MTK	65	12	60%	8	40%

(Sumber: Dokumentasi Nilai Ulangan Harian Kelas III SD Negeri 2 Kemalo Abung)

Berdasarkan tabel 1. menunjukkan bahwa SD Negeri 2 Kemalo Abung peserta didik kelas III-A belum memenuhi ketuntasan belajar, dilihat dari persentase pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebesar 80%, Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) 50%, PJOK 55%, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) 70%, serta Matematika 90% untuk nilai kurang dari KKM.

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan sebelumnya, maka peneliti memutuskan akan melakukan penelitian yang difokuskan pada media pembelajaran yang dapat membuat motivasi dan hasil belajar peserta didik meningkat. Pendidik harus tahu kebutuhan peserta didik pada pembelajaran tematik. Kebutuhan yang perlu diterapkan yaitu media yang dapat menjelaskan setiap pembelajaran tematik yang dapat dilihat oleh peserta didik secara langsung di masa pandemi seperti ini, sehingga peneliti memilih media pembelajaran video animasi dalam proses mengajar.

Penelitian pendahuluan yang telah dilakukan, diketahui terdapat beberapa faktor yang menyebabkan motivasi dan hasil belajar peserta didik menjadi rendah. Salah satu faktor yang menarik perhatian peneliti adalah media pembelajaran yang digunakan kurang menarik perhatian peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat didefinisikan sebagai berikut:

1. Cara mengajar pendidik cenderung hanya memberikan tugas tanpa menjelaskan dengan jelas
2. Media yang digunakan kurang menarik

3. Penggunaan media pembelajaran kurang efektif dan optimal
4. Peserta didik cenderung malas dalam pembelajaran
5. Motivasi dan hasil belajar siswa dalam pelajaran tergolong rendah

C. Batasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Implementasi Video Animasi
2. Motivasi dan Hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran di kelas III SD Negeri 2 Kemalo Abung.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan diatas maka dapat dirumuskan masalah yaitu:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan media video animasi terhadap motivasi belajar peserta didik kelas III SD Negeri 2 Kemalo Abung?
2. Apakah ada pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar peserta didik kelas III SD Negeri 2 Kemalo Abung?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini pada dasarnya adalah untuk menemukan jawaban atas masalah penelitian, berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap motivasi belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Kemalo Abung.
2. Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar pada siswa kelas III SD Negeri 2 Kemalo Abung.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian melalui media video animasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada kelas III SD Negeri 2 Kemalo Abung, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat bermanfaat dalam menyelesaikan permasalahan peserta didik dalam mengatasi kurang optimalnya motivasi belajar dan hasil belajar. Penelitian ini juga dapat diharapkan memberikan wawasan yang luas dan memberikan sumbangan pengetahuan bagi pendidik dan calon pendidik untuk mengetahui keadaan peserta didik dalam pembelajaran khususnya terhadap penerapan dan perkembangan dunia pendidikan dalam mengoptimalkan media video animasi dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan penelitian ini berguna untuk:

a) Peserta didik

Peserta didik dapat memperoleh pengetahuan baru tentang pembelajaran menggunakan video animasi, dan diharapkan dengan menggunakan media video animasi ini peserta didik dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajarnya terhadap pembelajaran yang ada di sekolah.

b) Pendidik

Pendidik mendapatkan pengetahuan baru bahwa terdapat media alternatif yang cocok digunakan dalam pembelajaran dan pengaruhnya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa disaat pandemi seperti ini.

c) Kepala Sekolah

Untuk bahan refleksi pihak sekolah tentang penerapan media pembelajaran seperti apa yang efektif digunakan di saat keadaan seperti ini.

d) Peneliti

Sebagai bahan Latihan untuk menerapkan teori dan mengembangkan ilmu yang telah diterima di bangku kuliah.

e) Peneliti Lain

Sebagai sumber informasi dan tambahan referensi bagi peneliti lain yang ingin meneliti media pembelajaran berupa video.

- f) Orangtua
Dapat membantu atau mempermudah orang tua dalam mengulang kembali pembelajaran disaat Pandemi seperti ini.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini meliputi:

1. Ruang Lingkup Objektif
Adapun objek dalam penelitian ini adalah pengaruh media video animasi terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas III SD Negeri 2 Kemalo Abung.
2. Ruang Lingkup Subjektif
Subjek penelitian dari penelitian ini adalah peserta didik kelas III SD Negeri 2 Kemalo Abung.
3. Ruang Lingkup Tempat
Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 2 Kemalo Abung.
4. Ruang Lingkup Waktu
Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang di mana manusia melakukan sesuatu perubahan yang setelah mengalami proses dari yang tidak tahu menjadi tahu, dan dari yang tidak bisa menjadi bisa. Menurut Nursalim (2018: 1) “belajar merupakan salah satu kebutuhan dan kegiatan rutin peserta didik untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya”.

Menurut Tabani (2014: 18) mengemukakan bahwa belajar diartikan “sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir”.

Lebih lanjut menurut M. Thobroni (2015: 15-16) belajar merupakan:

Aktivitas manusia yang sangat vital dan secara terus-menerus akan dilakukan selama manusia tersebut masih hidup. Manusia tidak mampu hidup sebagai manusia jika ia tidak dididik atau diajar oleh manusia lainnya. Bayi yang baru dilahirkan telah membawa beberapa naluri atau insting dan potensi-potensi tersebut tidak berkembang baik tanpa pengaruh dari luar, yaitu campur tangan manusia lain.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli di atas belajar adalah aktivitas manusia menuju perubahan melalui suatu proses-proses yang dilakukan secara terus-menerus melalui pengalaman pada dirinya sendiri. Manusia juga tidak dapat belajar sendiri, mereka membutuhkan orang lain untuk belajar.

2. Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu proses yang dimana peserta didik dan pendidik berinteraksi dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Menurut Rusman (2013: 134) menyatakan bahwa:

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.

Pengertian pembelajaran menurut Tabani (2014: 19) menyatakan bahwa “pembelajaran adalah interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, di mana antara keduanya terjadi komunikasi (transfer) yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya”. Lebih lanjut menurut Nursalim (2018: 55) menyatakan bahwa “pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam rutinitas kegiatan peserta didik”.

Berdasarkan pendapat menurut para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik melalui suatu sumber belajar di dalam lingkungan belajar tertentu guna tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

B. Hakikat Media Pembelajaran Video Animasi

1. Pengertian Media Pembelajaran

Proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan dikarenakan banyak faktor yang berpengaruh, salah satunya adalah dipengaruhi oleh media. Menurut Wang Qiyun & Cheung Wing Sum, dalam Sukiyasa K., & Sukoco, S. (2013: 128) mengatakan bahwa “...*media is that they are the means or equipment that transmit information from the sender to the receiver. In the context of education, media is usually defined as instructional facilities that carry messages to learners*”.

Dapat diartikan bahwa media merupakan sarana yang memberikan pesan kepada peserta didik atau menghubungkan informasi dari guru kepada siswa.

Menurut P. ELY dan Vernon S. Gerlach dalam Amriani (2014: 9):

Media memiliki dua pengertian yaitu arti luas dan sempit. Menurut arti luas yaitu kegiatan yang dapat menciptakan kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pendidikan, pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru, dan menurut arti sempit media berwujud grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, serta menyampaikan informasi.

Pengertian media pembelajaran selanjutnya menurut Hamalik dalam Hakim dan Windayana (2016: 3) mengemukakan bahwa “media pembelajaran merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar”.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang dijadikan sumber belajar dalam proses pembelajaran sehingga pesan atau materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik, dengan kata lain dapat dijelaskan bahwa dalam proses belajar mengajar keberadaan media pembelajaran sangat penting dalam membantu guru menyampaikan materi pelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

2. Pengertian Video Animasi

Video animasi adalah sebuah media yang didalamnya terdapat gambar yang dapat bergerak dan terdapat pengisi suara didalamnya. Rusman (2013: 173) membagi jenis media menjadi “media audio, media visual dan media audiovisual. Setiap jenis media memiliki karakteristiknya dan manfaatnya masing-masing”.

Pada penelitian ini, menggunakan jenis media audiovisual yaitu berupa video. Media video dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang dapat didengar dan dapat dilihat oleh peserta didik sehingga peserta didik dapat mendeskripsikan suatu masalah, konsep, suatu yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi jelas dan lengkap.

Furoidah dalam Widianingsih & Ristanto (2021: 78) *Animated video media is a learning medium in which there is a combination of image, text, audio, and video components containing learning material information.*

Artinya, media video animasi adalah media pembelajaran di mana ada kombinasi komponen gambar, teks, audio, dan video yang berisi informasi materi pembelajaran.

Menurut Michael, McClendon dan Branch, dalam Febriani, C. (2017: 14) menyebutkan bahwa “video adalah untuk berkomunikasi pesan yang lebih kuat menginspirasi, menegaskan, meningkatkan, dan membujuk, jika dibandingkan dengan informasi yang sama dalam format tekstual sendiri”. Menurut Ivers dan Barron dalam Widiyasanti dan Ayriza (2018: 4) menjelaskan bahwa “animasi merupakan gambar dengan meniru pergerakan. Semua animasi terdiri dari serangkaian gambar (dengan sedikit perubahan dari satu ke yang berikutnya) yang ditampilkan dalam waktu yang cepat dan menipu mata dengan melihatnya sebagai gerakan”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa video animasi merupakan media yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat mengkonkretkan sesuatu yang bersifat abstrak. Video animasi dapat digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang dianggap sulit bagi peserta didik. Sulit dalam artian tidak mudah dipahami hanya dengan membaca, lebih mudah dipahami dengan adanya contoh nyata atau gambar sebagai media, seperti menjelaskan

tentang kejadian atau peristiwa yang tidak bisa diamati siswa secara langsung karena waktu yang tidak memungkinkan dan juga benda nyata yang tidak bisa dijangkau untuk belajar langsung.

3. Manfaat Pembelajaran Menggunakan Video

Manfaat atau nilai-nilai yang ditimbulkan dari penggunaan media animasi dalam proses belajar mengajar menurut Fauziah (2019: 20) adalah sebagai berikut:

- a. Media video animasi interaktif dapat membantu siswa dalam mempelajari bahan pelajaran yang sangat luas, yang mana di dalamnya memuat berbagai macam konsep, fakta, dan prinsip-prinsip tertentu yang berhubungan dengan bahan pelajaran tersebut.
- b. Media animasi interaktif juga dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajarannya di kelas.
- c. Media animasi interaktif dapat meningkatkan kepuasan dan keberhasilan belajar siswa sesuai dengan keinginan masing-masing guru.
- d. Media animasi interaktif dapat meningkatkan prestasi belajar, sikap dan cara belajar siswanya merasa puas dan berhasil dengan proses belajarnya.
- e. Media animasi interaktif dapat meningkatkan prestasi belajar, sikap dan cara belajar siswa yang efektif serta menumbuhkan persepsi yang tinggi terhadap hal-hal yang dipelajari.

Menurut Andi Prastowo (2012: 302) Manfaat media video, antara lain:

- a. Memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik
- b. Memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat
- c. Menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu
- d. Memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu, dan
- e. Menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media video animasi adalah memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik, membantu peserta didik untuk

mempelajari bahan pelajaran yang sangat luas secara nyata tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik. Video animasi memiliki indikator-indikator penilaian yang harus diperhatikan yaitu menurut Farindhani dalam Riswan (2017: 44) sebagai berikut:

1. Kesesuaian isi video dengan kompetensi dasar
2. Ketepatan penggunaan bahasa, musik, gambar, warna dan keterbacaan huruf, serta narasi pada video animasi
3. Menarik perhatian anak dan pembelajaran menyenangkan
4. Kejelasan ilustrasi dan suara produk
5. Kemampuan produk dalam menimbulkan minat rasa ingin tahu pengguna
6. Kemampuan produk untuk memperjelas dan mempermudah pengguna dalam menggali informasi

4. Tujuan Pembelajaran Menggunakan Video

Tujuan penggunaan media video animasi dalam pembelajaran menurut Fauziah (2019: 21) adalah sebagai berikut:

- a. Tujuan Kognitif
 - 1) Dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak dan sensasi.
 - 2) Dapat menunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagai mana media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis.
 - 3) Variasi media video dapat menunjukkan contoh cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya menyangkut interaksi manusiawi.
- b. Tujuan Afektif

Dengan menggunakan efek dan teknik, variasi media video dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi.
- c. Tujuan Psikomotorik
 - 1) Variasi media video merupakan media yang dapat untuk memperhatikan contoh keterampilan yang menyangkut gerak. Dengan alat ini diperjelas baik dengan cara memperlambat ataupun mempercepat gerak yang ditampilkan.
 - 2) Melalui variasi media video siswa langsung mendapat umpan balik secara visual terdapat kemampuan siswa

sehingga mampu mencoba keterampilan yang menyangkut gerak tadi.

Menurut Farista dan Ali (2018: 4) tujuan penggunaan video pembelajaran, antara lain:

- a. Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistis
- b. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupun instruktur
- c. Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.

Tujuan penggunaan video dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran mempunyai tujuan yaitu untuk memperjelas dan mempermudah pesan yang akan disampaikan dan dapat mengembangkan kemampuan kognitif, afektif serta psikomotoriknya.

5. Penggunaan Video dalam Pembelajaran

Menurut Basyirudin dan Asnawir dalam Busyaeri, A., dkk (2016: 130), hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaannya yaitu:

- a. Guru harus mempersiapkan unit pembelajaran terlebih dahulu, kemudian baru memilih media video animasi yang tepat untuk mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.
- b. Guru juga harus mengetahui durasi media video.
- c. Mempersiapkan kelas, yang meliputi durasi media video animasi dengan memberikan penjelasan global tentang isi video yang akan diputar dan persiapan peralatan yang akan digunakan demi kelancaran pembelajaran.
- d. Aktivitas lanjutan, setelah pemutaran video selesai, sebaiknya guru melakukan refleksi dan tanya jawab dengan siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi tersebut.

Menurut Aditya, I (2011: 23), ada langkah-langkah yang harus diperhatikan dalam penggunaan video pembelajaran yaitu:

- a. Persiapan
Sebelumnya menggunakan program video pembelajaran, guru hendaknya melakukan penyusunan

jadwal, memeriksa kelengkapan peralatan, mempelajari bahan-bahan, memeriksa kesesuaian isi video dengan bahan ajar, peserta didik mempersiapkan segala peralatan yang di butuhkan dan mengatur tempat duduk agar semua peserta didik dapat melihat dan mendengar dengan baik.

b. Pelaksanaan

Selama menggunakan program video pembelajaran, guru hendaknya melakukan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Sebelum menghidupkan/memulai program video pembelajaran guru mengajak siswa agar memperhatikan materi yang akan dipelajari dengan baik.
- 2) Memberikan penjelasan terhadap materi yang diajarkan.
- 3) Menjelaskan tujuan dan materi pokok dari program yang akan dimanfaatkan.
- 4) Memberikan prasyarat/persepsi pengetahuan/pelajaran sebelumnya.
- 5) Mengoperasikan program sesuai dengan petunjuk pemanfaatan.
- 6) Mengamati/memantau kegiatan siswa selama mengikuti program.
- 7) Memberi penguatan terhadap tayangan video.
- 8) Membuat kesimpulan materi/isi video sesudah memberikan evaluasi kepada siswa.

c. Tindak Lanjut

- 1) Memberikan tugas kepada siswa.
- 2) Memberi pertanyaan/umpan balik.
- 3) Menginformasikan tentang pentingnya memperhatikan dan mendengarkan program video pembelajaran.
- 4) Mengajak siswa untuk memperkaya materi melalui sumber belajar lain yang relevan dengan materi yang dipelajari.

Berdasarkan langkah-langkah penggunaan video animasi diatas, dapat disimpulkan bahwa ada hal-hal yang harus diperhatikan yaitu persiapan dalam hal perlengkapan dan kesesuaian materi dengan video animasi, memberi penjelasan tentang materi yang akan dipelajari, memantau kegiatan, memberikan penguatan terhadap tayangan video animasi, memberikan tugas dan mengajak siswa untuk memperkaya materi melalui sumber belajar lainnya.

6. Jenis-jenis video animasi dan langkah-langkah pembuatan video animasi menggunakan aplikasi Kinemaster

Video animasi mempunyai jenis yang berbeda. Banyak sekali macam-macam video animasi yang digunakan dalam pembelajaran.

Menurut Sofian dalam Afridzal (2018: 236) menyebutkan tektik pembuatan tiga jenis yaitu:

- a. Animasi *Stop-motion (Stop Motion Animation)*
Animasi ini sering disebut *claymation*, karena dalam perkembangannya, jenis animasi yang dihasilkan dari pengambilan gambar berupa objek (boneka atau yang lainnya) digerakkan setahap demi setahap. Dalam pengerjaannya adalah teknik ini memiliki tingkat kesulitan dan memerlukan kesabaran yang tinggi.
- b. Animasi Tradisional (*Tradisional Animation*)
Animasi ini merupakan teknik animasi yang paling umum dikenal sampai saat ini, dinamakan tradisional karena teknik ini digunakan pada saat animasi pertama kali dikembangkan. Teknik ini sering disebut *cel animation*. Pada pembuatannya gambar digerakkan satu persatu. Dengan berkembangnya teknologi komputer, dan teknologi *smartphone* yang dikenal dengan istilah 2 dimensi.

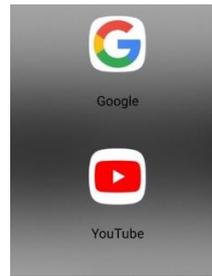
Video animasi yang digunakan disini adalah video animasi tradisional 2 dimensi yang dimana hanya menggunakan gambar bergerak. Berikut adalah langkah-langkah pembuatannya:

1. Pertama-tama yang harus dilakukan adalah download aplikasi *Pinterest* yang akan digunakan untuk mendownload latar belakang dari video animasi yang dibuat. *Kinemaster* yang akan digunakan untuk mengedit video animasi.



Gambar 1. Pinterest

2. Setelah mendownload kedua aplikasi tersebut, kalian siapkan bahan-bahan yang diperlukan dalam membuat video animasi. Bahan-bahannya bisa di download di *Youtube* atau *Google*.



Gambar 2. Youtube dan Google

3. Buka aplikasi *Kinemaster*



Gambar 3. KineMaster



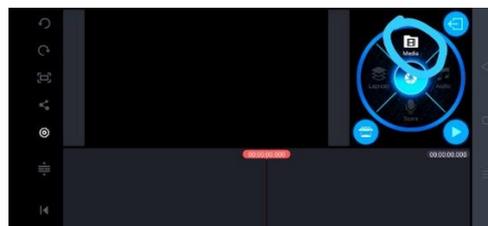
Gambar 4. Tampilan awal KineMaster

4. Pilihlah rasio video yang akan dibuat



Gambar 5. Pilihan Rasio pada KineMaster

5. Pilih menu "media" untuk memberikan latar belakang pada video yang akan dibuat.

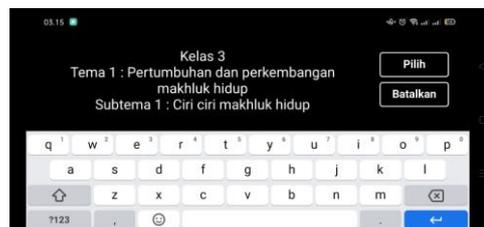


Gambar 6. Tampilan Menu Media pada KineMaster

6. Setelah itu, tambahkan tulisan judul pada menu “lapisan” dan pilih “teks” sesuaikan durasi yang di perlukan, dan ubahlah bentuk teks dan warna sesuai dengan yang diinginkan



Gambar 7. Menu lapisan



Gambar 8. Membuat teks



Gambar 9. Mengubah bentuk tulisan



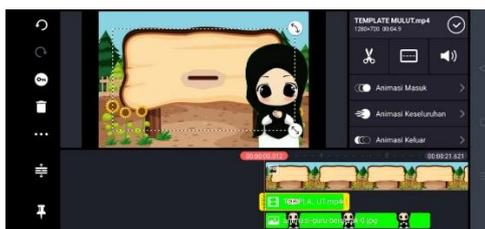
Gambar 10. Mengubah warna teks

7. Tambahkan gambar-gambar yang menarik pada menu “lapisan” kemudian pilih “media”

Kemudian setelah selesai membuat sampul judul untuk video animasi, kita akan membuat animasi guru yang sedang mengajar. Berikut langkah-langkahnya:

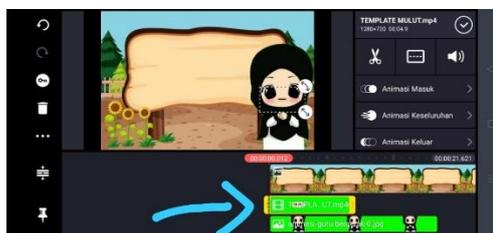
1. Buka aplikasi *Kinemaster*.

2. Pilih media untuk memberikan latar belakang, gunakanlah latar belakang yang menggambarkan ruang kelas.
3. Kemudian, pilih menu “lapisan” dan pilih “media” sisipkan gambar animasi guru, sesuaikan durasi yang diperlukan.
4. Disini saya akan membuat seolah-olah gambar animasi guru tersebut berbicara. Sebelumnya saya sudah mendownload animasi tamplet mulut yang bisa bergerak di *Youtube*.



Gambar 11. Tamplet mulut yang belum pada posisinya

5. Setelah itu, pilih menu “lapisan” dan pilih “media” ambil animasi tample mulut dan letakkan pada bagian mulut dan sesuaikan durasinya dengan gambar animasi guru tersebut.



Gambar 12. Tamplet mulut dan menyesuaikan durasi

Sampul judul video animasi sudah dibuat dan animasi guru berbicara pun sudah dibuat. Kemudian gabungkan seluruh bagian video yang akan digunakan dan sisipkan suara atau rekaman kita saat menjelaskan tentang pembelajaran pada video yang sudah dibuat.

7. Kelebihan dan kekurangan media animasi

- a. Kelebihan media animasi

Menurut Ardhi dalam Vidayanti (2014: 2) Kelebihan media animasi dalam pembelajaran diantaranya adalah “pengalaman lebih luas, meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan

pembelajaran, interaksi yang lebih luas karena didalamnya terdapat animasi sehingga komunikasi antara guru dan siswa lebih interaktif”. Sedangkan menurut Reiber dalam Vidayanti (2014: 2) menjelaskan bahwa “animasi dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik jika digunakan secara tepat. Berdasarkan penelitian, peserta didik yang memiliki latar belakang pendidikan dan pengetahuan rendah cenderung memerlukan bantuan, salah satunya animasi, untuk menangkap konsep materi yang disampaikan.

b. Kekurangan media animasi

Menurut Rivai Ahmad dalam Yunita, L. (2017:18-19):

“Memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran, memerlukan software khusus untuk membukanya, guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan memahami siswanya, bukan memanjakannya dengan berbagai animasi pembelajaran yang cukup jelas tanpa adanya usaha belajar dari mereka atau penyajian informasi yang terlalu banyak dalam satu frame cenderung akan sulit dicerna siswa”.

C. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi di dalam pembelajaran adalah sesuatu yang menggerakkan atau mendorong siswa untuk belajar atau menguasai materi pelajaran yang sedang diikutinya. Tanpa motivasi, siswa tidak akan tertarik dan serius dalam mengikuti pembelajaran. Sebaliknya, dengan adanya motivasi yang tinggi, siswa akan tertarik dan terlibat aktif bahkan berinisiatif dalam proses pembelajaran. Dengan motivasi yang tinggi siswa akan berupaya sekuat-kuatnya dan dengan menempuh berbagai strategi yang positif untuk mencapai keberhasilan dalam belajar.

Menurut Rohmalina dalam Yunita (2017: 16) motivasi adalah keseluruhan dorongan, keinginan, kebutuhan, dan daya sejenis yang menggerakkan perilaku. Selanjutnya menurut Nyayu dalam Licia (2017: 16) Motivasi dinyatakan sebagai suatu kebutuhan (*needs*), keinginan (*wants*), gerak hati (*impulse*), naluri (*instincts*), dan dorongan (*drive*), yaitu sesuatu yang memaksa organisme manusia untuk berbuat atau bertindak. Jamaris (2013: 170) mengatakan bahwa motivasi adalah suatu kekuatan atau tenaga yang membuat individu bergerak dan memilih untuk melakukan sesuatu kegiatan dan mengarahkan kegiatan tersebut ke arah tujuan yang akan dicapainya. Seseorang akan mencapai tujuan yang diinginkannya apabila seseorang itu mempunyai motivasi yang kuat dalam dirinya.

Sehingga pada proses pembelajaran dengan adanya motivasi belajar dapat menghasilkan suatu keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar dan antusias dalam belajar pada diri peserta didik. Inilah sebabnya motivasi sangat berpengaruh pada saat proses pembelajaran karena melalui motivasi peserta didik mampu mencapai tujuan yang ingin dicapainya. Setiap peserta didik memiliki motivasi yang berbeda-beda dalam hal belajar, jadi tugas seorang guru adalah harus mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik agar bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Mc. Donald dalam Sardiman (2006: 73-74) :

Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya feeling dan diahului dengan tanggapan. Ada tiga elemen penting mengenai motivasi yaitu:

- 1) Motivasi dirangsang karena adanya tujuan.
- 2) Motivasi mengawali terjadinya perubahan energi pada setiap diri individu manusia.
- 3) Motivasi ditandai dengan munculnya rasa atau feeling, afeksi seseorang

Selanjutnya, menurut Uno Hamzah (2013: 3) motivasi adalah dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha

mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya.

Berdasarkan definisi motivasi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan suatu dorongan atau impuls untuk melakukan sesuatu yang dipengaruhi oleh faktor – faktor. Motivasi belajar adalah dorongan atau kemauan untuk melakukan proses pembelajaran untuk suatu tujuan tertentu dalam hal ini adalah tujuan pembelajaran.

2. **Macam-macam Motivasi**

Macam-macam motivasi menurut Purnomo Halim adalah sebagai berikut:

- a. Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya
 - 1) **Motif bawaan dan motif yang dipelajari.**
Motif bawaan sudah ada sejak dilahirkan dan tidak perlu dipelajari. Misalnya, anak makan dan minum. Sedangkan motif yang dipelajari maksudnya hal-hal yang timbul karena dipelajari. Misalnya saja, dorongan anak untuk belajar salah satu ilmu pengetahuan, dorongan untuk mengajar sesuatu di dalam masyarakat. Motif-motif ini seringkali disebut dengan motif-motif yang diisyaratkan secara sosial.
 - 2) **Motif yang timbul karena kedudukan atau jabatan**
- b. **Dari sumber yang menimbulkannya, motivasi dibagi menjadi dua jenis yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik.**

Menurut Muhibbin Syah dalam Azis, A. L (2017: 25) mengatakan secara umum motivasi diklasifikasikan menjadi 2 jenis yaitu:

- 1) **Motivasi Intrinsik**
Motivasi intrinsik yaitu keinginan bertindak yang disebabkan faktor pendorong dari dalam individu. Jenis motivasi ini timbul dari dalam diri tanpa paksaan orang lain, tetapi atas dasar kemauan sendiri. Dalam proses belajar mengajar siswa yang termotivasi secara intrinsik dapat dilihat dari kegiatan yang tekun dalam mengerjakan tugas-tugas belajar karena merasa

butuh dan ingin mencapai tujuan belajar yang sebenarnya. Motivasi dalam diri merupakan keinginan dasar yang mendorong individu mencapai berbagai pemenuhan segala kebutuhan diri sendiri.

Penelitian ini, yang menjadi indikator dari motivasi instrinsik peserta didik yaitu:

a) Minat

Minat adalah rasa suka atau ketertarikan yang timbul dari diri peserta didik. Minat belajar yang dimiliki siswa dapat dilihat dari hal-hal berikut, meliputi:

1. Rasa suka dan ketertarikan siswa terhadap hal yang dipelajari
2. Keinginan siswa untuk melakukan belajar
3. Perhatian yang lebih besar pada hal yang dipelajari
4. Partisipasi siswa dan keaktifan dalam kegiatan belajar.

b) Hasrat untuk Belajar

Hasrat untuk belajar merupakan potensi yang tersedia di dalam diri anak didik. Potensi itu harus ditumbuh suburkan dengan menyediakan lingkungan belajar yang kreatif sebagai pendukung utamanya.

c) Ego-involment/cita-cita

Dari segiemansipasi kemandirian, keinginan, yang terpuaskan dapat memperbesar kemauan dan semangat belajar. Dari segi pembelajaran, penguatan dengan hadiah atau juga hukuman akan dapat keinginan menjadi kemauan dan kemudian menjadi cita-cita.

d) Tujuan yang Diakui

Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh anak didik merupakan alat motivasi yang sangat penting. Sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai, dirasakan anak sangat berguna dan menguntungkan, sehingga menimbulkan gairah untuk belajar.

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik yaitu motivasi yang keberadaannya karena pengaruh rangsangan dari luar. Rangsangan dari luar tersebut dapat berupa pujian, celaan, hadiah, hukuman dan teguran dari pendidik. Menurut Sardiman dalam Ayu Lestari (2017: 31) motivasi ekstrinsik adalah “motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya rangsangan atau dorongan dari luar”. Bagian yang terpenting dari motivasi ini bukanlah tujuan belajar untuk mengetahui sesuatu tetapi ingin mendapatkan nilai yang baik, sehingga mendapatkan hadiah.

Indikator dari motivasi ekstrinsik peserta didik ini yaitu: (a) Hadiah (*reward*), (b) Hukuman, (c) Persaingan dengan teman/lingkungan, dan pujian.

a) Hadiah

Hadiah adalah memberikan sesuatu kepada orang lain sebagai penghargaan. Pemberian hadiah yang sederhana ini perlu karena cukup efektif untuk memotivasi peserta didik dalam belajar.

b) Pujian

Pujian yang diucapkan pada waktu yang tepat dapat dijadikan sebagai alat motivasi. Pujian harus diberikan secara merata kepada anak didik sebagai individu.

c) Hukuman

Hukuman akan menjadi alat motivasi bila dilakukan dengan pendekatan edukatif, bukan karena dendam. Pendekatan edukatif dimaksud di sini sebagai hukuman yang mendidik dan bertujuan memperbaiki sikap dan perbuatan peserta didik yang dianggap salah.

d) Persaingan dengan teman

Kompetisi atau persaingan yang dapat dijadikan sebagai alat belajar dapat persaingan antar individu maupun antar kelompok. Jika ini dikelola dengan baik maka dalam interaksi belajar akan kondusif.

3. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Suatu motivasi erat kaitannya dengan suatu tujuan, semakin suatu tujuan itu berharga maka semakin kuat pada motivasinya, dengan demikian motivasi mempengaruhi adanya kegiatan. Sadiman *in* Rachmavita (2020: 1) *explains that motivation to learn serves to encourage humans to determine the direction of their actions and choose the actions that must be done.*

Artinya, Sardiman dalam Rachmavita (2020: 1) menjelaskan bahwa motivasi untuk belajar berfungsi untuk mendorong manusia untuk menentukan arah Tindakan mereka dan memilih tindakan yang harus dilakukan.

Berikut ini adalah fungsi dari motivasi dalam belajar menurut Pupuh Faturrohman dan Sobry Sutikno adalah sebagai berikut:

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, motivasi dalam hal ini yaitu langkah penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- b. Menentukan arah perbuatan yakni kearah tujuan yang hendak dicapai.
- c. Menyelesaikan perbuatan, menentukan perbuatan-perbuatan yang serasi yang digunakan untuk mencapai tujuan.

Jadi dari uraian diatas, motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong suatu usaha dalam pencapaian prestasi. Seseorang melakukan suatu usaha dengan adanya motivasi-motivasi didalamnya. Adanya motivasi dalam belajar juga akan menunjukkan hasil belajar yang baik. Dengan kata lain jika ada usaha yang tekun dengan adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik.

4. Ciri-ciri Peserta Didik Bermotivasi Tinggi

Peserta didik bermotivasi tinggi memiliki beberapa ciri-ciri. Menurut Sardiman dalam Suprihatin (2015: 80) antara lain sebagai berikut:

- a. Tekun menghadapi tugas
- b. Ulet menghadapi kesulitan/tidak cepat putus asa
- c. Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin

- d. Lebih senang kerja mandiri
- e. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya.
- g. Tidak mudah melepaskan hal yang sudah diyakininya.

5. Peranan Motivasi dalam Belajar dan Pembelajaran

Motivasi pada dasarnya dapat membantu dalam memahami dan menjelaskan perilaku individu, termasuk perilaku individu yang sedang belajar. Ada beberapa peranan penting dari motivasi dalam belajar dan pembelajaran, antara lain dalam : 1) Menentukan hal-hal yang dapat dijadikan penguat belajar, 2) Memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai, 3) Menentukan ragam kendali terhadap rangsangan belajar, 4) Menentukan ketekunan belajar.

Menurut Halim (2019: 92-93) peranan motivasi adalah sebagai berikut:

- a. Peran Motivasi dalam Menentukan Penguatan Belajar
Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila seorang anak yang belajar dihadapkan pada suatu masalah yang memerlukan pemecahan, dan hanya dapat dipecahkan berkat bantuan hal-hal yang pernah dilaluinya.
- b. Motivasi Menentukan Ketekunan Belajar
Seorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu, akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun, dengan harapan memperoleh hasil yang baik. Dalam hal ini, tampak bahwa motivasi untuk belajar menyebabkan seseorang tekun belajar.
- c. Teknik-Teknik Motivasi dalam Pembelajaran
 - 1) Pernyataan penghargaan secara verbal
 - 2) Menggunakan nilai ulangan sebagai pemacu keberhasilan.
 - 3) Menimbulkan rasa ingin tahu.
 - 4) Memunculkan sesuatu yang tidak diduga oleh siswa.
 - 5) Mejadikan tahap dini dalam belajar mudah bagi siswa.
 - 6) Menggunakan materi yang dikenal siswa sebagai contoh pembelajaran.
 - 7) Menggunakan simulasi dan permainan.
 - 8) Memberikan contoh yang positif.

D. Hasil Belajar Siswa

1. Pengertian Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh oleh peserta didik berdasarkan kemampuannya. Fauziah (2019: 13) Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberi perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Menurut Sudjana, dkk (2016: 111) mendefinisikan hasil belajar sebagai kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa dari ia menerima pengalaman. Faktor pengajar dalam proses kegiatan belajar mengajar memang sangat berpengaruh sekali terhadap motivasi pembelajaran dan hasil dari pembelajaran. Hal ini dijelaskan Suryabrata (2015:233) mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri, digolongkan menjadi faktor fisiologis dan faktor psikologi. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri pelajar, digolongkan menjadi faktor nonsosial dan faktor sosial.

Berdasarkan kesimpulan dari beberapa pengertian hasil belajar dan faktor-faktor diatas adalah suatu hal yang diadakan untuk mengetahui sesuatu yang sudah dipelajari atau tahapan-tahapan perubahan tingkah laku, dan perubahan tingkat kemampuan peserta didik yang sudah diterima peserta didik dalam pendidikan. Hasil belajar peserta didik juga terpengaruhi oleh faktor internal atau dari dalam diri peserta didik itu sendiri dan faktor eksternal atau faktor dari luar diri peserta didik atau bisa saja faktor sosial.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Aritonang (2008: 14) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi tiga, yaitu:

- a. Faktor dari dalam
Faktor dari dalam adalah faktor yang mempengaruhi peserta didik yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri yang sedang belajar. Faktor-faktor ini diantaranya adalah:
 - 1) Minat individu yang merupakan ketertarikan individu terhadap sesuatu. Minat belajar peserta didik yang tinggi akan mengakibatkan belajar siswa menjadi cepat dan mudah.
 - 2) Motivasi belajar antara siswa satu dengan yang lain berbeda. Motivasi belajar juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya: kemampuan belajar siswa, cita-cita peserta didik, kondisi lingkungan, kondisi peserta didik itu sendiri, unsur-unsur dinamis dalam belajar, dan upaya guru dalam proses pembelajaran.

- b. Faktor dari luar
Faktor dari luar yaitu faktor dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi proses dan hasil belajar. Faktor yang dimaksud adalah faktor lingkungan sosial. Lingkungan sosial di sini yaitu manusia atau sesama manusia, baik secara langsung maupun tidak secara langsung. Kedatangan orang lain pada saat proses pembelajaran, sering mengganggu aktivitas belajar. Salah satu dari lingkungan sosial yaitu lingkungan siswa di sekolah yang terdiri dari teman sebaya, teman lain kelas, guru, kepala sekolah serta karyawan lainnya yang dapat juga mempengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik.

- c. Faktor instrumen
Faktor instrumen yaitu faktor yang berhubungan dengan perangkat pembelajaran seperti kurikulum, struktur program, sarana dan prasarana pembelajaran (media pembelajaran), serta guru sebagai perancang pembelajaran. Dalam penggunaan perangkat pembelajaran tersebut harus dirancang oleh guru sesuai dengan hasil yang diharapkan.

Berdasarkan hal-hal di atas, faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar adalah faktor dari dalam yang berasal dari diri peserta didik itu sendiri, faktor dari luar yang berasal dari lingkungan sosial peserta didik dan faktor instrumen yang berasal dari perangkat pembelajaran itu sendiri, dan yang paling utama faktor yang mempengaruhi adalah minat, motivasi dan guru.

E. Penelitian yang Relevan

Banyak penelitian yang telah dilakukan mengenai media pembelajaran video animasi atau bisa juga media audiovisual animasi dalam angka meningkatkan motivasi maupun hasil belajar peserta didik, dalam penelitian tersebut dinyatakan bahwa adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi atau media audiovisual terhadap motivasi maupun hasil belajar peserta didik.

Penelitian yang relevan tentang media pembelajaran interaktif animasi diantaranya sebagai berikut:

- 1) Wahyullah Alannasir (2016), “Pengaruh Penerapan Media Animasi Terhadap Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Inpres Sudiang”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen (*true eksperiment design*). Desain eksperimen yang digunakan adalah *Pretes Posttes Equivalent Groups Design*. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa motivasi belajar siswa yang diberikan dengan Penerapan media animasi lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang diberikan dengan media buku dengan bantuan DLP (*Display Light Proyektor*).
- 2) Sukiyasa, K., & Sukoco, S. (2013), “Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa materi sistem kelistrikan otomotif”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design*. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa materi sistem kelistrikan otomotif yang menggunakan media animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 3) Nurhayati, S., Harun, A. I., & Lestari, I. (2014), “Pengaruh video-animasi terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMAN 5 Pontianak pada materi kesetimbangan kimia”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Pretest Posttest Design*. Hasil penelitian tersebut

menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media video animasi memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

- 4) Rahmayanti, L., & Istianah, F. (2018), “Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, sedangkan rancangan yang digunakan yaitu kuasi eksperimen (*quasi experimental*) dengan menggunakan tipe *nonequivalent control group design*. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar dan keterlaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen mendapatkan hasil yang baik dengan menggunakan media video animasi.
- 5) Corry Febriani (2017), “Pengaruh Media Video terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian ini adalah *quasi experiment* (eksperimen semu) yang dimaksudkan untuk melihat akibat dari suatu perlakuan. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa media video ini memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPA kelas V SD se-gugus 04 Palangka Raya.
- 6) Syifa Nurul Fauziah (2019), “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas 3 MI Mumtaza Islamic School Tahun Ajaran 2018/2019”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen yang digunakan di dalam penelitian ini adalah *quasi experiment*. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *The Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design*. Hasil dari penelitian tersebut menyimpulkan bahwa media video animasi memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas III.

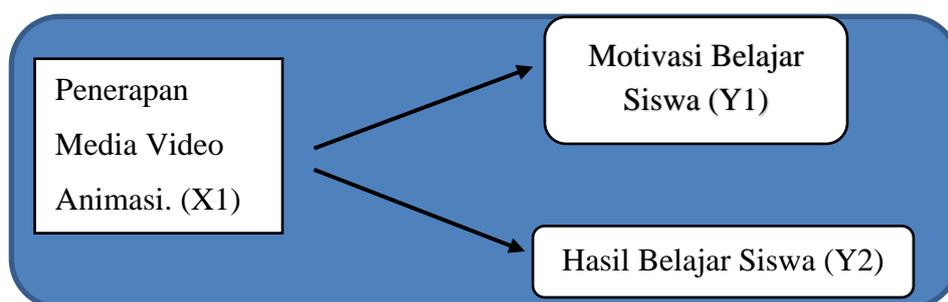
F. Kerangka Pikir

Pada saat sekarang ini, peserta didik banyak mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Pendidik memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Saat menyampaikan materi pendidik perlu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan keadaan peserta didik. Pada masa ini peserta didik telah memasuki masa operasional konkret yang artinya peserta didik sudah mampu berpikir rasional, dapat menyelesaikan suatu masalah yang konkret. Hal ini berarti peserta didik yang berada dalam fase ini dapat memahami *seriation* atau bisa di artikan dengan kemampuan mengatur objek menurut tingkatannya yang memungkinkan siswa untuk menyusun berbagai rangkaian-rangkaian logis. Mulai mengerti perubahan, proses, dan hubungan dari kejadian-kejadian yang lebih kompleks. Mengelompokkan benda-benda yang sama ke dalam dua atau kelompok yang berbeda. Anak pada tahap ini dapat berfikir secara logis tanpa harus membandingkan pasang demi pasang secara langsung.

Anak usia SD berada pada tahap operasional konkret anak usia SD mulai berfikir logis tetapi masih terbatas oleh hal-hal yang nyata. Oleh karena itu pembelajaran di SD juga rasa ingin tahu yang besar dan suka bermain. Oleh karenanya rasa ingin tahu dan bermain maka pembelajaran perlu berorientasi pada kondisi siswa tersebut. Artinya sekali waktu guru dapat merancang pembelajaran yang dapat mewartahi rasa ingin tahu dan keinginan bermain. Pada tahap ini anak Sekolah Dasar difasilitasi untuk melakukan kegiatan yang lebih banyak dan luas melalui pengalaman langsung atau objek konkret. Atau, dapat pula mereka di fasilitasi untuk mengelompokkan objek ke dalam berbagai sistem dan menggunakan skema klasifikasi.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, telah terbukti bahwa media video animasi memberikan pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Media video animasi tersebut menggabungkan antara teks, audio, animasi dan video yang di kombinasikan menjadi satu kesatuan yang utuh. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan perantara

untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pemberi pesan (pendidik) kepada penerima pesan (peserta didik), sehingga tercipta proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan dapat menarik perhatian peserta didik, juga membantu mereka dalam memahami dan mengingat materi yang disampaikan tersebut. Dalam proses pembelajaran, media sangat membantu untuk mengalihkan perhatian peserta didik ketika materi disampaikan dan membantu mereka untuk memahami dan mengingat materi tersebut dalam ingatan jangka panjang mereka.



Gambar 13. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan:

X1 : Media Video Animasi

Y1 : Motivasi Belajar

Y2 : Hasil Belajar Siswa

→ : Pengaruh

Oleh karena itu, penulis mencoba membuat media pembelajaran berupa video animasi. Dengan menggunakan media ini, penulis berharap dapat membantu menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran berlangsung, dan dapat membantu mereka memahami juga mengingat materi yang disampaikan dalam jangka waktu yang panjang, dan khususnya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan atau jawaban sementara yang diberikan peneliti sebelum dilakukannya penelitian dan masih perlu dibuktikan kebenarannya melalui data yang terkumpul dalam penelitian.

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pikir yang telah dikemukakan di atas dirumuskan hipotesis yaitu:

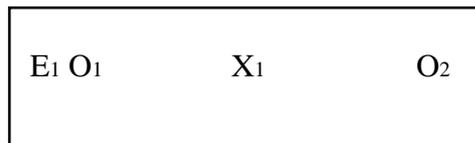
1. Terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap motivasi belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Kemalo Abung.
2. Terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Kemalo Abung.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2016: 107) “metode penelitian eksperimen merupakan metode yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu”.

Jenis penelitian eksperimen yang digunakan di dalam penelitian ini adalah *pre experimental design*. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *one-group pretest-posttest design* yaitu dengan memberikan *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* setelah diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Diagram penelitian ini dapat digambarkan seperti berikut.



Gambar 14. Desain Penelitian

Keterangan :

E1 = Kelompok eksperimen Kelas III

O1 = *Pretest* kelompok eksperimen

X1 = Perlakuan pada eksperimen kelompok

O2 = *Posttest* kelompok setelah diberi perlakuan

Pada desain ini terdapat 1 kelompok, yaitu kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen diberi perlakuan media pembelajaran Video Animasi. Alasan mengapa peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif, karena peneliti

ingin mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap motivasi dan hasil belajar tematik peserta didik kelas III SD Negeri 2 Kemalo Abung.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini ada beberapa tahapan, diantaranya sebagai berikut.

1. Penelitian Pendahuluan
 - a. Peneliti membuat surat izin penelitian pendahuluan yang akan diserahkan ke sekolah yang akan diteliti.
 - b. Melakukan penelitian pendahuluan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi sekolah, jumlah kelas, dan jumlah peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian, serta memperoleh informasi bagaimana aktivitas pendidik di dalam pembelajaran yang berlangsung.
 - c. Penentuan kelas eksperimen.
2. Tahap Perencanaan
 - a. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran Video Animasi.
 - b. Menyiapkan instrumen penelitian.
 - c. Uji coba instrumen di luar sampel.
 - d. Menganalisis hasil uji coba yang bertujuan untuk mengetahui validitas soal, reabilitas soal, daya beda soal, dan taraf kesukaran soal.
3. Tahap Pelaksanaan
 - a. Menyediakan *pre-test* pada kelas eksperimen
 - b. Melaksanakan penelitian pada kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran video animasi dan pelaksanaan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah disusun.
 - c. Mengadakan *post-test* pada kelas eksperimen.

- d. Mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data hasil *pre-test* dan *post-test*.
- e. Membuat laporan hasil penelitian.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Kemalo Abung, yang beralamat di Kemalo Abung, Kecamatan Abung Selatan, Kabupaten Lampung Utara.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil di kelas III di SD Negeri 2 Kemalo Abung, Kecamatan Abung Selatan, Kabupaten Lampung Utara.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi menurut Sugiyono (2016: 117), adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Wina Sanjaya (2014:228) berpendapat bahwa yang dimaksud dengan populasi adalah kelompok yang menjadi perhatian peneliti, kelompok yang berkaitan dengan untuk siapa generalisasi hasil penelitian berlaku.

Berdasarkan teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa populasi adalah kelompok yang menjadi perhatian atau objek utama penelitian untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III SD Negeri 2 Kemalo Abung yang berjumlah 40 orang. Data populasi peserta didik adalah sebagai berikut.

**Tabel 2. Daftar Jumlah Peserta Didik Kelas III SD Negeri 2
Kemalo Abung Tahun Ajaran 2020/2021.**

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1.	III-A	20
2.	III-B	20
Jumlah		40

(Sumber: Data Pendidik SD Negeri 2 Kemalo Abung)

2. Sampel Penelitian

Sampel menurut Sugiyono (2016: 118) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

Penelitian ini menggunakan *sampling nonprobability* dengan jenis teknik *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Peneliti mengambil peserta didik kelas III-A yang berjumlah 20 orang sebagai sampel. Pemilihan sampel pada populasi tersebut didasarkan pada pertimbangan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan dengan pendidik, peneliti mengambil sampel kelas III-A karena menunjukkan bahwa ketercapaian motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas tersebut lebih rendah dibanding kelas III-B.

E. Variabel Penelitian

Variabel merupakan obyek pengamatan dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2016: 61), mengemukakan bahwa “variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang diterapkan oleh peneliti untuk di pelajari sehingga di peroleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulanya”. Penelitian ini menggunakan dua macam variabel yaitu:

1. Variabel independen (variabel bebas) dilambangkan dengan X yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media video animasi.

2. Variabel dependen (variabel terikat) dilambangkan dengan Y yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah motivasi dan hasil belajar mata pembelajaran tematik.

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual

a) Media Video Animasi

Media video animasi merupakan media yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat mengkonkretkan sesuatu yang bersifat abstrak. Video animasi dapat digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang dianggap sulit bagi peserta didik.

b) Motivasi Belajar

Motivasi belajar dapat diartikan dengan suatu dorongan atau impuls untuk melakukan sesuatu yang dipengaruhi oleh faktor-faktor yang ada untuk suatu tujuan tertentu yaitu tujuan pembelajaran.

c) Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh oleh peserta didik berdasarkan kemampuannya atau bisa dimaksud dengan suatu hal yang diadakan untuk mengetahui sesuatu yang sudah dipelajari atau tahapan-tahapan perubahan tingkah laku dan perubahan tingkat kemampuan peserta didik dalam ranah kognitif.

2. Definisi Operasional

a) Media Video Animasi

Media video animasi dalam penelitian ini merupakan variabel bebas (X). Definisi operasional dari media pembelajaran video animasi pada penelitian ini adalah suatu media pembelajaran yang meliputi gabungan unsur audio dan visual. Media pembelajaran ini berbentuk video animasi yang berisi materi-materi

pembelajaran tematik yang dapat menumbuhkan aktivitas belajar peserta didik agar pembelajaran lebih bermakna.

Adapun indikator-indikator video animasi menurut Farindhani dalam Romadhona (2017: 44) sebagai berikut:

1. Kesesuaian isi video dengan kompetensi dasar
2. Ketepatan penggunaan bahasa, musik, gambar, warna dan keterbacaan huruf, serta narasi pada video animasi
3. Menarik perhatian anak dan pembelajaran menyenangkan
4. Kejelasan ilustrasi dan suara produk
5. Kemampuan produk dalam menimbulkan minat rasa ingin tahu pengguna
6. Kemampuan produk untuk memperjelas dan mempermudah pengguna dalam menggali informasi

b) Motivasi Belajar

Motivasi belajar yang dimaksud dalam penelitian ini mencakup beberapa aspek indikator, menurut Fauziah (2019: 36) di antaranya:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil dalam belajar
- 2) Tekun menghadapi tugas
- 3) Dapat mempertahankan pendapat
- 4) Pemberian Hadiah
- 5) Adanya kegiatan menarik dalam belajar

c) Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada peserta didik setelah melakukan proses belajar yang terdiri dari aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (tingkah laku) untuk mendapatkan hasil belajar. Melalui pretest dan posttest dengan bentuk test pilihan ganda yang dibuat berdasarkan ranah kognitif K13 yang berdasarkan KD dan Indikator, dalam penelitian ini penulis hanya meneliti dalam ranah kognitif (pengetahuan).

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Tes

Suatu proses yang diberikan kepada seseorang dengan tujuan agar mendapat jawaban yang dijadikan dasar bagi penetapan skor angka. Bentuk tes yang akan diberikan adalah tes objektif berbentuk pilihan ganda. Tes bisa digunakan untuk mengukur keterampilan selama proses pembelajaran berlangsung. Sebelum pembelajaran, peserta didik diberikan tes awal (*pretest*) dan setelah pembelajaran selesai peserta didik diberikan tes akhir (*posttest*). Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui data hasil belajar peserta didik kemudian diteliti untuk pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas III SD Negeri 2 Kemalo Abung.

2. Teknik Non Tes

Teknik non tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi.

a. Observasi

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Menurut Sugiyono (2016: 205) “Observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan, dan dimana tempatnya”.

Pada penelitian ini teknik observasi digunakan pada pra penelitian untuk mengetahui proses pembelajaran yang dilakukan, dan pada saat penelitian untuk mengetahui bagaimana motivasi peserta didik selama peneliti menggunakan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran di kelas III-A SD Negeri 2 Kemalo Abung.

Tabel 3. Kisi-kisi Penilaian Media Pembelajaran Video Animasi

Variabel (X)	Indikator	Aktivitas Peserta Didik	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
Media Video Animasi	Kesuaian isi video dengan kompetensi dasar	Peserta didik paham dengan materi yang disampaikan, dan memahami tugas-tugas yang diberikan	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik
	Ketepatan dalam penggunaan bahasa, musik, gambar, warna dan ketebalan huruf, serta narasi pada video animasi	Peserta didik mengerti dengan bahasa, gambar, suara, dan materi yang disampaikan menggunakan video animasi.	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik
	Menarik perhatian anak dan pembelajaran menyenangkan	Peserta didik kelas rendah senang dengan pembelajaran menggunakan video animasi.	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik
	Kejelasan ilustrasi dan suara produk	Peserta didik dapat dengan jelas melihat animasi yang sedang ditampilkan dan mendengar jelas suara pembelajaran yang sedang berlangsung	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik

Variabel (X)	Indikator	Aktivitas Peserta Didik	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
	Kemampuan produk dalam menimbulkan minat rasa ingin tahu pengguna	Peserta didik aktif bertanya tentang materi yang belum dimengerti dan peserta didik juga sangat memperhatikan video animasi yang diberikan oleh pendidik	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik
	Kemampuan produk untuk memperjelas dan mempermudah pengguna dalam menggali informasi	Peserta didik lebih memahami dan mudah mengingat informasi-informasi yang telah disampaikan dan mereka saling memberitahu tentang informasi yang telah di dapat peserta didik dengan teman sebangku	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik

(Adopsi: Farindhani dalam Riswan 2017: 44)

Tabel 4. Kisi-kisi Penilaian Motivasi Belajar Peserta didik Dalam Proses Pembelajaran

Variabel (Y)	Indikator	Aktivitas Peserta Didik	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
Motivasi Belajar Peserta Didik	Adanya hasrat dan keinginan berhasil dalam belajar	Peserta didik tekun dalam belajar, mencatat materi pembelajaran dan mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir.	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik
	Tekun menghadapi tugas	Peserta didik tekun dalam mengerjakan soal.	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik
	Dapat mempertahankan pendapat	Peserta didik mengikuti kegiatan diskusi secara antusias dan mempertahankan pendapat jika tidak sesuai dengan teman.	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik
	Pemberian hadiah	Pemberian hadiah kepada peserta didik untuk apa yang sudah mereka capai selama proses pembelajaran.	Observasi	<i>Checklist</i>	Rubrik

Variabel (Y)	Indikator	Aktivitas Peserta Didik	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
	Adanya kegiatan menarik dalam belajar	Siswa tertarik mengikuti pembelajaran jika menggunakan media video animasi.	Observasi	Checklist	Rubrik

(Adopsi: Fauziah, S. N 2019: 36)

b. Dokumentasi

Teknik yang digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian seperti catatan, arsip sekolah, perencanaan pembelajaran. Selain itu dokumentasi juga digunakan untuk melihat gambaran proses pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan saat pembelajaran berlangsung.

H. Instrumen Penelitian

1. Jenis Instrumen

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Tujuan dari instrumen itu sendiri adalah untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang ingin dikaji. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes dan non tes. Instrumen penelitian ini diujikan pada peserta didik kelas III SD Negeri 2 Kemalo Abung, Kecamatan Abung Selatan, Kabupaten Lampung Utara.

a. Instrumen Tes

Instrumen tes yaitu serangkaian pertanyaan yang akan digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki setiap individual tau kelompok. Penelitian ini menggunakan bentuk soal pilihan ganda. Dilihat strukturnya bentuk soal pilihan ganda terdiri atas:

- 1) Stem: suatu pertanyaan yang berisi permasalahan yang akan ditanyakan.
- 2) Option: sejumlah pilihan/alternatif jawaban.
- 3) Kunci: jawaban yang benar/paling tepat.
- 4) Pengecoh: jawaban-jawaban lain selain kunci.

Instrumen tes dalam penelitian ini diujikan pada peserta didik kelas III SD Negeri 2 Kemalo Abung, Kecamatan Abung Selatan, Kabupaten Lampung Utara.

b. Instrumen Non Tes

Instrumen non tes pada penelitian ini untuk mengamati dan mengukur motivasi belajar peserta didik saat menggunakan media pembelajaran video animasi. Instrumen non tes yang digunakan adalah lembar observasi motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran video animasi.

Lembar rubrik ini berbentuk *checklist*. Pendidik memberikan tanda *checklist* (√) pada pilihan jawaban yang dianggap paling tepat untuk mewakili jawabannya. Menurut Arikunto dalam Handayani (2017: 34) kriteria setiap item, skor yang digunakan sesuai dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Skor 1 untuk jawaban tidak aktif
- b. Skor 2 untuk jawaban kurang aktif
- c. Skor 3 untuk jawaban aktif
- d. Skor 4 untuk jawaban sangat aktif

I. Uji prasyarat Instrumen Tes

1. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat validitas dan kesahihan suatu instrumen dalam pengumpulan data. Suatu soal dikatakan valid apabila sudah divalidasi oleh validator ahli. Pada penelitian ini validitas digunakan untuk mengetahui validitas soal tes

yang akan digunakan dalam penelitian. Oleh karena itu, pengujian validitas instrumen yang digunakan pada penelitian ini menggunakan pengujian validitas isi (*content validity*).

Untuk mendapatkan instrumen tes yang valid dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menentukan kompetensi dasar (KD) dan indikator yang akan diukur sesuai dengan materi dan kurikulum yang berlaku.
- 2) Membuat soal berdasarkan kisi-kisi, kompetensi dasar (KD) dan indikator.
- 3) Melakukan uji validitas terhadap butir soal dengan meminta bantuan pendidik (guru yang berkompeten ataupun dosen) untuk mengetahui apakah butir-butir soal telah sesuai dengan kompetensi dasar (KD) dan indikator.

Uji validitas ini untuk mengetahui tingkat validitas butir soal, maka digunakan rumus korelasi product moment yang dikemukakan oleh Sugiyono (2015: 255) .

Rumus korelasi product moment:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Sumber: Sugiyono

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara x dan y

x = skor butir soal

cy = skor total

xy = perkalian x dan y

N = banyaknya subjek

Penentuan kategori dari validitas instrumen yang mengacu pada interpretasi koefisien korelasi sebagai berikut:

Tabel 5. Interpretasi koefisien korelasi validitas

Besar Koefisien Korelasi	Interpretasi
0,00 - 0,199	Sangat rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Sedang
0,60 - 0,799	Tinggi
0,80 - 1,000	Sangat tinggi

Sumber: Sugiyono (2015: 257)

Validitas instrumen ini dilakukan dengan kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya, apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ alat ukur tersebut tidak valid.

2. Reliabilitas

Sugiyono (2010: 121) mengatakan instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Suatu tes dikatakan reliabel apabila instrumen itu dicobakan kepada subjek yang sama secara berulang-ulang namun hasilnya tetap sama atau mengikuti perubahan secara acak. Uji reliabilitas ini dilaksanakan terhadap 20 peserta didik kelas III-A di SD Negeri 2 Kemalo Abung.

Uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Chronbach* yaitu:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum oi^2}{\sum ot^2} \right]$$

Sumber: Sugiyono (2010: 185)

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen

$\sum oi$ = jumlah varians skor tiap item

K = banyaknya soal

ot^2 = varians total

Penentuan kategori dari reliabilitas instrumen yang mengacu pada besarnya nilai reliabilitas dengan interpretasi indeks korelasi sebagai berikut:

Tabel 6. Interpretasi koefisien korelasi reliabilitas

Besar Koefisien Korelasi	Interpretasi
0,00 - 0,199	Sangat rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Sedang
0,60 - 0,799	Tinggi
0,80 - 1,000	Sangat tinggi

Sumber: Arikunto (2013:89)

Reliabilitas instrumen ini dilakukan dengan kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan reliabel. Sebaliknya, apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ alat ukur tersebut tidak reliabel.

3. Daya Beda Soal

Daya beda soal diperlukan supaya instrumen mampu membedakan kemampuan setiap masing-masing responden. Arikunto (2010: 211) mengemukakan bahwa daya pembeda soal adalah kemampuan soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah.

Rumus yang digunakan untuk menghitung daya beda soal diatas adalah:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan:

D = Jumlah peserta tes

JA = Banyaknya peserta kelompok atas

- JB = Banyaknya peserta kelompok bawah
- BA = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar.
- BB = Banyak peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar.
- PA = $\frac{BA}{JA}$ = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar
- PB = $\frac{BB}{JB}$ = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Untuk mengetahui taraf klasifikasi daya pembeda soal dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Klasifikasi daya pembeda soal

Indeks Daya Beda	Keterangan
0,00 - 0,20	Jelek
0,21 - 0,40	Cukup
0,41 - 0,70	Baik
0,71 - 1,00	Baik Sekali

Sumber: Arikunto (2010: 218)

Daya pembeda soal dilakukan dengan kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya, apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ alat ukur tersebut tidak valid. Uji validitas dalam penelitian ini dikatakan valid dengan koefisien 0,41-0,70 dengan interpretasi baik. Setelah dilakukan uji daya beda soal, peneliti melakukan uji taraf kesukaran soal.

4. Taraf Kesukaran Soal

Pendidik untuk menguji taraf kesukaran soal dalam penelitian ini akan menggunakan program. Rumus yang akan digunakan peneliti untuk menghitung taraf kesukaran seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (2010: 208) yaitu:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Sumber: Arikunto (2010: 208)

Keterangan:

P : Indeks kesukaran

B : Banyaknya peserta didik yang menjawab soal dengan benar

JS : Jumlah seluruh peserta didik

Kriteria yang digunakan adalah semakin kecil indeks yang diperoleh maka semakin sulit soal tersebut. Sebaliknya semakin besar indeks diperoleh, maka semakin mudah soal tersebut.

Kriteria kesulitan soal adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal

Besar Tingkat Kesukaran	Interpretasi
0,01 sampai 0,30	Sukar
0,31 sampai 0,70	Sedang
0,71 sampai 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2010: 210)

Soal yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal dengan indeks kesukaran 0,31-0,70 dengan tingkat kesukaran sedang.

J. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif. Teknik analisis tersebut digunakan bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas III. Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest*.

1. Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik

Persentase motivasi peserta didik menggunakan lembar observasi guna untuk mengukur pengaruh penggunaan media video animasi terhadap motivasi belajar. Kriteria keberhasilan dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Motivasi} = \frac{\text{Skor}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100$$

Kemudian nilai motivasi belajar peserta didik yang sudah di dapat diolah dan disesuaikan dengan kriteria keberhasilan peserta didik pada tabel berikut:

Tabel 9. Kriteria Keberhasilan Peserta didik

No	Tingkat Keberhasilan (%)	Keterangan
1	$80\% < q \leq 100\%$	Sangat Tinggi
2	$65\% < q \leq 80\%$	Tinggi
3	$55\% < q \leq 65\%$	Sedang
4	$40\% < q \leq 55\%$	Rendah
5	$0\% < q \leq 40\%$	Sangat Rendah

Sumber: Suharsimi Arikunto (2001: 245)

2. Uji Persyaratan Analisis Data

Uji persyaratan analisis ini dilakukan guna mengetahui apakah analisis data untuk pengujian hipotesis dapat dilanjutkan atau tidak. Beberapa teknik analisis data menuntut uji persyaratan analisis. Analisis varian mempersyaratkan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis varian mempersyaratkan uji normalitas.

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah data yang berasal dari kedua kelas berupa nilai hasil berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak.

Uji normalitas data menggunakan rumus *Chi-kuadrat* (X^2), menurut Sugiyono (2015: 241) yaitu:

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

X^2 = Chi-kuadrat / normalitas sampel

F_o = Frekuensi yang diobservasi

F_h = Frekuensi yang diharapkan

Kriteria pengujian apabila $X_{hitung}^2 < X_{tabel}^2$ dengan $\alpha = 0,05$ berdistribusi normal, dan sebaliknya apabila $X_{hitung}^2 > X_{tabel}^2$ maka tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians dilakukan antara dua kelompok data, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Masing-masing kelompok tersebut dilakukan untuk variabel terikat dan hasil belajar kognitif peserta didik. Dalam penelitian ini uji homogenitas menggunakan perbandingan varians terbesar dengan varians terkecil. Rumus uji homogenitas Muncarno (2015: 57), yaitu:

- 1) Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat
 H_a : varians pada tiap kelompok sama (homogen)
 H_o : varians pada tiap kelompok tidak sama (tidak homogen)
- 2) Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian ini taraf signifikannya adalah $\alpha = 5\%$ atau 0,05.
- 3) Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$
- 4) Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_o ditolak, artinya varians kedua kelompok tersebut adalah homogen. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_o diterima, yang artinya varians kedua kelompok data tersebut tidak homogen.

K. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji apakah hipotesis sesuai dengan hasil penelitian atau tidak. Hasil data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media video animasi terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas III dengan menggunakan rumus regresi linear sederhana guna menguji ada tidaknya pengaruh media video animasi terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas III-A. Adapun hipotesis yang akan diuji adalah:

1. Uji Hipotesis I

Uji hipotesis dilakukan guna menguji ada tidaknya pengaruh penggunaan media video animasi terhadap motivasi belajar. Uji hipotesis pertama pada penelitian ini menggunakan uji hipotesis regresi linear sederhana menurut Sugiyono (2015: 262) dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Membuat table penolong
- b. Menghitung rumus b dan a

$$b = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

$$a = \frac{\sum Y - b(\sum X)}{n}$$

- c. Membuat persamaan regresi, $\hat{Y} = a + bX$
- d. Menguji signifikansi

- 1) Mencari Jumlah Kuadrat Regresi ($JK_{reg(a)}$)

$$JK_{reg(a)} = \frac{(\sum Y)^2}{n}$$

- 2) Mencari Jumlah Kuadrat Regresi ($JK_{reg(b/a)}$)

$$JK_{reg(b/a)} = b \left\{ \sum XY - \frac{(\sum X)(\sum Y)}{n} \right\}$$

- 3) Mencari Jumlah Kuadrat Residu (JK_{res})

$$JK_{res} = \sum Y^2 - JK_{reg(b/a)} - JK_{reg(a)}$$

- 4) Mencari Rata-rata Jumlah Kuadrat Regresi ($RJK_{reg(a)}$)

$$RJK_{reg(a)} = JK_{reg(a)}$$

- 5) Mencari Rata-rata Jumlah Kuadrat Regresi ($RJK_{reg(b/a)}$)

$$RJK_{reg(b/a)} = JK_{reg(b/a)}$$

- 6) Mencari Rata-rata Jumlah Kuadrat Residu (RJK_{res})

$$RJK_{res} = \frac{JK_{res}}{n-2}$$

- 7) Menguji Signifikansi

$$F_{hitung} = \frac{RJK_{reg(b/a)}}{RJK_{res}}$$

Kaidah pengujian signifikansi:

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ = maka tolak H_0 artinya signifikan

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ = maka terima H_0 artinya tidak signifikan

Dengan taraf signifikansi (α) 0,05 atau 5%.

Mencari F tabel menggunakan tabel F:

$$F_{tabel} = F \{ (1-\alpha) (dk \text{ reg}(b/a)), (dk \text{ res}) \}$$

Rumus-rumus diatas dipakai untuk menentukan koefisien-koefisien regresi Y atas X untuk koefisien-koefisien X atas Y, rumus yang sama digunakan tetapi harus dipertukarkan tempat untuk simbol-simbol X dan Y.

Rumusan hipotesis yang di ajukan pada penelitian ini adalah:

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap motivasi belajar peserta didik kelas III SD Negeri 2 Kemalo Abung.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap motivasi belajar peserta didik kelas III SD Negeri 2 Kemalo Abung.

Pegambilan keputusan diterima atau ditolaknya hipotesis yang diajukan dengan mengacu pada kaidah berikut. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, artinya terdapat hubungan yang signifikan atau H_0 ditolak dan H_a diterima, sedangkan jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ artinya tidak terdapat hubungan yang signifikan atau H_0 diterima dan H_a ditolak.

2. Uji Hipotesis II

Uji hipotesis dilakukan guna menguji ada tidaknya pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar. Uji hipotesis kedua pada penelitian ini menggunakan uji hipotesis regresi linear sederhana menurut Sugiyono (2015: 262) dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Membuat tabel penolong
- b. Menghitung rumus b dan a

$$b = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

$$a = \frac{\sum Y - b(\sum X)}{n}$$

- c. Membuat persamaan regresi, $\hat{Y} = a + bX$
- d. Menguji signifikansi

- 1) Mencari Jumlah Kuadrat Regresi ($JK_{reg(a)}$)

$$JK_{reg(a)} = \frac{(\sum Y)^2}{n}$$

- 2) Mencari Jumlah Kuadrat Regresi ($JK_{reg(b/a)}$)

$$JK_{reg(b/a)} = b \left\{ \sum XY - \frac{(\sum X)(\sum Y)}{n} \right\}$$

- 3) Mencari Jumlah Kuadrat Residu (JK_{res})

$$JK_{res} = \sum Y^2 - JK_{reg(b/a)} - JK_{reg(a)}$$

- 4) Mencari Rata-rata Jumlah Kuadrat Regresi ($RJK_{reg(a)}$)

$$RJK_{reg(a)} = JK_{reg(a)}$$

- 5) Mencari Rata-rata Jumlah Kuadrat Regresi ($RJK_{reg(b/a)}$)

$$RJK_{reg(b/a)} = JK_{reg(b/a)}$$

- 6) Mencari Rata-rata Jumlah Kuadrat Residu (RJK_{res})

$$RJK_{res} = \frac{JK_{res}}{n-2}$$

- 7) Menguji Signifikansi

$$F_{hitung} = \frac{RJK_{reg(b/a)}}{RJK_{res}}$$

Kaidah pengujian signifikansi:

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ = maka tolak H_0 artinya signifikan

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ = maka terima H_0 artinya tidak signifikan

Dengan taraf signifikansi (α) 0,05 atau 5%.

Mencari F table menggunakan tabel F:

$$F_{tabel} = F \{ (1-\alpha) (dk_{reg(b/a)}), (dk_{res}) \}$$

Rumus-rumus diatas dipakai untuk menentukan koefisien-koefisien regresi Y atas X untuk koefisien-koefisien X atas Y, rumus yang sama digunakan tetapi harus dipertukarkan tempat untuk simbol-simbol X dan Y.

Rumusan hipotesis yang di ajukan pada penelitian ini adalah:

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar peserta didik kelas III SD Negeri 2 Kemalo Abung.

Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar peserta didik kelas III SD Negeri 2 Kemalo Abung.

Pegambilan keputusan diterima atau ditolaknya hipotesis yang diajukan dengan mengacu pada kaidah berikut. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, artinya terdapat hubungan yang signifikan atau Ho ditolak dan Ha diterima, sedangkan jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ artinya tidak terdapat hubungan yang signifikan atau Ho diterima dan Ha ditolak.

L. Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian

Agar instrumen penelitian dapat digunakan dalam penelitian maka peneliti mengadakan uji coba instrumen penelitian guna memperoleh instrumen yang valid dan reliabel.

a. Validitas

Validitas dari instrumen soal kognitif (pilihan ganda) dilakukan uji coba soal dengan jumlah responden 20 orang. Jumlah soal yang diuji sebanyak 30 soal. Setelah dilakukan uji coba soal, dilakukan analisis validitas butir soal menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan bantuan program *Ms. Excel*. Validitas instrument ini dilakukan dengan kriteria pengujian $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ dan r_{tabel} dengan $\alpha = 0,444$, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut tidak valid.

Berdasarkan tabel hasil perhitungan uji validitas, diperoleh 20 butir soal valid 10 butir soal dinyatakan tidak valid. Butir soal yang dinyatakan valid adalah nomer 1, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 15, 17, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 29, 30 dan untuk butir soal yang tidak valid adalah nomer ,2,3,13,14,16,18,19,26,27,28. Selanjutnya dari 20 butir soal yang valid digunakan untuk *pretest* dan *posttest*. Adapun rekapitulasi data hasil perhitungan *Microsoft Office Excel* dapat dilihat pada lampiran 11 halaman 123-124

b. Reliabilitas

Untuk menguji reliabilitas tes kemampuan berpikir kritis berupa soal pilihan ganda. Perhitungan uji reliabilitas dengan rumus *Alpha Cronbach*. Berdasarkan perhitungan, diperoleh hasil r hitung = 0,886 sedangkan r tabel = 0,444, hal ini berarti r hitung lebih besar dari r tabel ($0,886 > 0,444$), dengan demikian uji instrument dinyatakan reliabel. Hal ini kemudian dibandingkan dengan kriteria tingkat reliabilitas, karena nilai r hitung 0,886 yang diperoleh berada diantara 0,80-1,000 maka dinyatakan bahwa tingkat reliabilitas dari uji coba instrumen tes tergolong sangat tinggi. Hasil perhitungan uji reliabilitas dapat dilihat pada lampiran 12 halaman 125-126

c. Daya Beda Soal

Setelah diuji validitas dan reliabilitas, kegiatan selanjutnya adalah melakukan perhitungan untuk uji daya beda soal melalui bantuan program *Microsoft Office Excel*. Hasil perhitungan disajikan sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Analisis Uji Daya Beda Soal

Klasifikasi	Indeks Daya Beda	Nomor Soal	Jumlah
Jelek	0,00-0,20	2, 13, 14, 16, 19	5
Cukup	0,21-0,40	3, 6, 8, 9, 10, 18, 21, 23, 24, 26, 27, 28	12
Baik	0,41-0,70	1, 4, 5, 11, 12, 15, 17, 20, 22, 25, 29	11
Baik Sekali	0,71-1,00	7, 30	2

Sumber: Hasil Analisis Peneliti 2021

Berdasarkan tabel, hasil uji daya pembeda soal dapat dilihat bahwa sebanyak 5 butir soal memiliki klasifikasi daya beda soal jelek, sebanyak 12 butir soal memiliki klasifikasi daya beda soal cukup, sebanyak 11 soal memiliki klasifikasi daya beda soal baik, dan sebanyak 2 butir soal memiliki klasifikasi daya beda soal baik sekali. Adapun rekap hasil perhitungan daya beda butir soal dapat dilihat pada lampiran 13 halaman 127.

d. Taraf Kesukaran

Setelah melakukan perhitungan uji validitas, reliabilitas, dan daya beda soal pada instrumen soal selanjutnya adalah melakukan perhitungan uji taraf kesukaran soal melalui bantuan program *Microsoft Office Excel*. Hasil perhitungan disajikan sebagai berikut:

Tabel 11. Hasil Analisis Uji Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat Kesukaran	Indeks Kesukaran	Nomor Soal	Jumlah
Sukar	0,00-0,30		0
Sedang	0,31-0,70	1, 4, 6, 7, 14, 17, 18, 19, 22, 24, 25, 27, 29, 30	14
Mudah	0,71-1,00	2, 3, 4, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 20, 21, 23, 26, 28	16

Sumber: Hasil Analisis Penelitian 2021

Berdasarkan tabel, soal dengan tingkat kesukaran dengan indeks 0,00-0,30 sebanyak 0 butir soal, kemudian indeks 0,31-0,70 sebanyak 14 butir soal dan tingkat kesukaran dengan indeks 0,71-1,00 sebanyak 16 butir soal.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap motivasi belajar peserta didik kelas III SD Negeri 2 Kemalo Abung.
2. Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajara video animasi terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas III SD Negeri 2 Kemalo Abung.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan media video animasi, terdapat beberapa saran yang ingin dikemukakan oleh peneliti kepada pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini.

1. Peserta didik
Sebagai masukan bagi peserta didik terkait dengan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media video animasi, hendaknya peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan dapat menyimak video dengan seksama dikarenakan volume yang tidak terlalu keras membuat suara video animasi sedikit tidak terdengar, menjadi peserta didik yang percaya diri dan bertanggung jawab atas tugas yang diberikan.
2. Pendidik
Sebagai bahan masukan, diharapkan pendidik lebih baik dalam menerapkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Media video

animasi dapat digunakan sebagai alternatif dalam memberikan variasi dalam proses pembelajaran.

3. Sekolah

Bagi sekolah yang ingin menerapkan media pembelajaran hendaknya memberikan dukungan kepada pendidik.

4. Peneliti

Peneliti perlu belajar lebih jauh tentang media pembelajaran video animasi yang lebih kreatif dan inovatif agar wawasan dan pengetahuan semakin luas sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

5. Peneliti Lain

Bagi peneliti lain yang ingin menerapkan media video animasi ini, sebaiknya dicermati dan dipahami kembali cara pembuatan video animasi yang lebih menarik dan kreatif. Selain itu, materi harus disiapkan dengan sebaik mungkin agar memperoleh hasil yang baik dan keterbatasan dalam penelitian ini dapat diminalisir untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, I. 2011. Pemanfaatan video pembelajaran sebagai sumber belajar bagi siswa kelas 1 program studi teknik bangunan gedung di SMK Negeri 2 Surakarta (Pada mata pelajaran praktek batu). (Skripsi).
- Afridzal, A. 2018. Pembedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar Dan Video Animasi Pada Materi Karangan Deskripsi Di Kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*. 5: 231-247.
- Ahmad Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Alannasir, W. 2016. Pengaruh penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa kelas iv sd negeri mannuruki. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*. 2: 81-90.
- Andi Prastowo. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Annisa Maharani. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Matematika Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri. (Skripsi). Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- Amriani, A. 2018. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap MINat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Siswa SD Inplasepang Kecamatan Bantaeng Kab. Bantaeng (*Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*): 1-45.
- Arikunto, Suharsimi. 2001. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*, Edisi Revisi V, Cetakan Keduabelas. Rineka Cipta, Jakarta.

2010. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*, Edisi Revisi 2010. Rineka Cipta, Jakarta.
2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Aritonang, K. T. 2008. Minat dan motivasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal pendidikan penabur*. 7: 11-21.
- Azis, A. L. 2017. Pengaruh Motivasi Intrinsik dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Bisnis Kelas X Peserta Didik Kelas X di SMKN 4 Makassar (*Doctoral dissertation, PASCASARJANA*). 121 hlm.
- Azis, R., Taiyeb, A. M., dan Muis, A. 2018. Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Peredaran Darah. *In Seminar Nasional Biologi*. 461-466.
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. 2016. Pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar mapel IPA di MIN Kroya Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*. 3: 116-137.
- Chairul Anwar, "*Hakikat Manusia dalam Pendidikan*", (UIN Sunan Kalijaga: SUKA-Press. 2014), h. 62
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Gava Media, Yogyakarta.
- Dewi, W. A. F. 2020. Dampak Covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2: 55-61.
- Farista, R., & Ali, I. 2018. Pengembangan video pembelajaran. *Pengembangan Video Pembelajaran*. 1-6.
- Fauziah, S. N. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas 3 MI Mumtaza Islamic School Tahun Ajaran 2018/2019. (*Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*). (Skripsi).

- Febriani, C. 2017. Pengaruh Media Video terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Prima Edukasia*. 5: 11-21.
- Hakim, A. R., & Windayana, H. 2016. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EduHumaniora/ Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*. 4.
- Halim Purnomo. 2019. *Psikologi Pendidikan*. Lembaga Penelitian, Publikasi, dan Pengabdian Masyarakat, Yogyakarta.
- Hamzah B. Uno. 2013. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. PT Bumi Aksara, Jakarta
- Handayani, N. A. R. 2017. Pengaruh Strategi Pembelajaran *The Power Of Two* Terhadap Keaktifan Siswa Belajar Biologi pada Kelas X SMA Negeri 15 Palembang (*Doctoral dissertation, UIN RADEN FATAH PALEMBANG*). 1-97.
- Jamaris. 2013. *Orientasi baru dalam psikologi pendidikan*. Ghalia Indonesia, Bogor.
- Kustandi, C dan Sutjipto, B. 2013. *Media pembelajaran*. Ghalia Indonesia, Bogor.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020.
- Muncarno. 2015. *Statistik Pendidikan Edisi Ke-5*. Arthawarna. Metro-Lampung
- M. Thobroni. 2015. *Belajar & Pembelajaran Teori dan Praktik*. AR-RUZZ MEDIA, Yogyakarta.
- Nurhayati, S., Harun, A. I., & Lestari, I. 2014. Pengaruh video-animasi terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMAN 5 Pontianak pada materi kesetimbangan kimia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3: 1-10.

- Nursalim. 2018. *Manajemen Belajar & Pembelajaran*. Lontar Mediatama, Yogyakarta.
- Pupuh Faturrohman, M. Sobry Sutikno. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. PT Refika Aditama, Bandung.
- Putri, S. W., Zubaidah, M. P., & Eswendi, M. P. 2017. Pengaruh Media Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Menggambar Bentuk dalam Pelajaran Seni Rupa Di SMP Negeri 3 Padang. *Serupa The Journal of Art Education*. 6: 1-15.
- Rachmavita, F. P. 2020. Interactive media-based video animation and student learning motivation in mathematics. *In Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1663, No. 1, p. 012040). IOP Publishing.
- Rahmayanti, L., & Istianah, F. 2018. Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 6: 429-439.
- Romadhona, R. H. F. 2017. Pengembangan Video Animasi Pembelajaran “SALUT” Pada Subtema Transportasi Untuk Anak Kelompok-B TK Marsudi Siwi Sawit. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*. 6.
- Rusman. 2013. *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer: mengembangkan profesionalisme guru abad 21*. Alfabeta, cv, Jakarta.
2015. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. PT Raja Grafindo Persada Cetakan ke-7, Jakarta.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode, dan Prosedur*. Kencana, Jakarta
- Sardiman, A.M. 2006. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. 2016. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Sinar Baru Algesindo, Bandung

- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. PT Alfabet, Bandung.
2016. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sukiyasa, K., & Sukoco, S. 2013. Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa materi sistem kelistrikan otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. 3: 126-137.
- Suprihatin, S. 2015. Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*. 3: 73-82.
- Suryabrata, Sumadi. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Rajawali pers, Jakarta.
- Tabani, Ibnu Badar Trianto Al. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif Kontekstual*. Prenadamedia Group, Jakarta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003
- Vidayanti, W. N. 2014. Analisis Perbedaan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran yang Menggunakan Media Animasi Interaktif dan Power Poin. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*. 2: 1-6.
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. 2018. Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*. 8: 77-88.
- Widianingsih, M., Miarsyah, M., & Ristanto, R. H. 2021. Development of Motion System Animation Videos (SkelToon) to Increase Learning Motivation. *Journal of Biology Education*. 10: 77-88.
- Yunita, L. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pencernaan di SMP 1 Darussalam. Skripsi, (*Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh*).