

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *POWTOON*  
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA  
DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

**(Skripsi)**

**Oleh  
PUTRI ANGGRAENI  
NPM 1813053112**



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

## ABSTRAK

### PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *POWTOON* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

Oleh

**PUTRI ANGGRAENI**

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Rejomulyo diduga karena pendidik masih menggunakan media pembelajaran konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *powtoon* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V di sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode penelitian *quasi eksperiment* menggunakan desain *non-equivalent control group post-test only design*. Populasi dan sampel dalam penelitian ini berjumlah 63 orang peserta didik yang terbagi menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen. Teknik pengambilan sampel menggunakan *non-probability sampling* dengan teknik sampling jenuh. Teknik pengambilan data menggunakan lembar observasi dan lembar kuesioner. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji *Mann Whitney*. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai sigifikansi sebesar 0.000 ( $p = <0,05$ ). Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh media pembelajaran *powtoon* sebesar 32% terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Rejomulyo Tahun Pelajaran 2021/2022.

**Kata kunci:** media pembelajaran, motivasi belajar, *powtoon*

**ABSTRACT**

**THE INFLUENCE OF POWTOON LEARNING MEDIA  
ON LEARNING MOTIVATION OF V GRADE  
ELEMENTARY SCHOOL  
PARTICIPANTS**

**By**

**PUTRI ANGGRAENI**

*The problem in this study was the lack learning motivation of fifth grade students at SD Negeri 2 Rejomulyo which is suspected because the educators still use conventional learning media. This study aims to determine whether there is an effect of powtoon learning media on the learning motivation of fifth grade students in elementary schools. The type of research used in this research is quantitative with a quasi-experimental research method using a non-equivalent control group post-test only design. The population and sample in this study amounted to 63 students which were divided into control class and experimental class. The sampling technique used was non-probability sampling with saturated sampling technique. The data collected using learning activity observation and learning motivation questionnaire. Hypothesis tested with Mann Whitney test and obtained significant value of 0.000 ( $p = <0.05$ ). The conclusion of this study is that there is an influence of 32% powtoon learning media on the learning motivation of fifth grade students at SD Negeri 2 Rejomulyo in the 2021/2022 academic year.*

**Keywords:** *learning media, learning motivation, powtoon*

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *POWTOON*  
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA  
DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

**Oleh**

**PUTRI ANGGRAENI**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Lampung**



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

Judul Skripsi : **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN  
POWTOON TERHADAP MOTIVASI  
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V  
SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa : **PUTRI ANGGRAENI**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1813053112**

Program Studi : **S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**MENYETUJUI**

1. **Komisi Pembimbing**

Pembimbing I



**Dra. Erni Mustakim, M.Pd.**  
NIP. 19610406 198010 2 001

Pembimbing II



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

2. **Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**



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

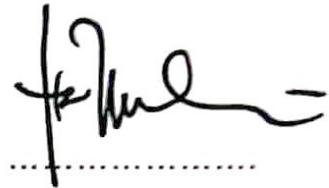
**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

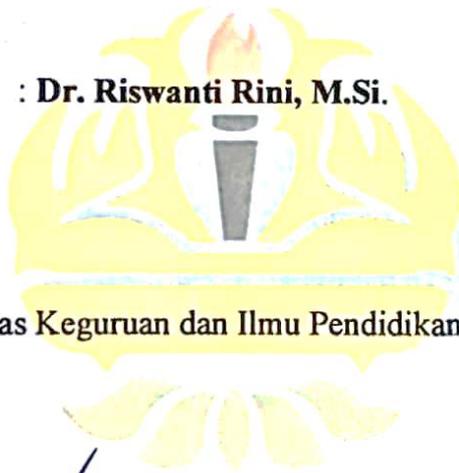
Ketua : **Dra. Erni Mustakim, M.Pd.**



Sekretaris : **Ika W. Utaming Tias, M.Pd.**



Penguji : **Dr. Riswanti Rini, M.Si.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



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



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 14 Juni 2022

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Anggraeni  
NPM : 1813053112  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Powtoon* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar” adalah benar hasil karya penulisan berdasarkan penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 11 November 2021 sampai 23 Maret 2022. Skripsi ini bukan hasil menjiplak ataupun hasil karya orang lain kecuali bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pertanyaan ini penulis buat dengan sebenarnya, atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Bandar Lampung, 14 Juni 2022  
Yang membuat pernyataan



Putri Anggraeni  
NPM. 1813053112

## RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama lengkap Putri Anggraeni. Lahir di Teluk Betung Selatan, pada tanggal 13 Agustus 2000. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara, dari pasangan Bapak Tugino dan Ibu Yuliana. Peneliti memiliki adik perempuan yang bernama Tika Julianti.

Pendidikan yang pernah ditempuh peneliti adalah pendidikan dasar di SD Negeri 3 Sukaraja pada tahun 2006-2010 dan di SD Negeri 8 Karanganyar pada tahun 2010-2012, pendidikan menengah pertama di SMP Negeri 20 Bandar Lampung pada tahun 2012-2015, dan pendidikan menengah atas di SMA Negeri 13 Bandar Lampung pada tahun 2015-2018.

Peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi (SBMPTN) pada tahun 2018. Pada tahun 2021 peneliti melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Rejomulyo Jati Agung Lampung Selatan serta melaksanakan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 2 Rejomulyo Lampung Selatan.

## **MOTTO**

“ Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila telah selesai (dari suatu urusan) kerjakan lah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain dan hanya kepada Allah hendaknya kamu berharap ”

**Q.S Al Insyrah: 6-8**

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT atas nikmat dan karunianya, saya persembahkan karya tulis ini kepada:

### **Kedua orangtuaku**

Ayahanda dan Ibunda yang tercinta

### **Adik perempuanku**

Adik perempuanku yang tersayang

Seluruh guru dan dosen yang pernah memberikan ilmunya  
dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi

**SD Negeri 2 Rejomulyo** sebagai tempat penelitian

Berbagai pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini

Semua sahabat terbaik yang pernah ada

Almamater tercinta

**Universitas Lampung**

## SANWACANA

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Powtoon* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar” yang peneliti susun ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan S1 pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari dorongan dan bantuan dari berbagai pihak. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat Ibu Dra. Erni Mustakim, M.Pd., selaku pembimbing I, Ibu Ika Wulandari Utaming Tias, M.Pd., selaku pembimbing II, dan Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku penguji yang telah bersedia untuk memberikan bimbingan, saran, dan kritik kepada peneliti dalam proses penyelesaian skripsi ini. Dengan segenap kerendahan hati yang tulus, peneliti juga mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Karomani, M.Si., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung.
4. Bapak Drs. Rapani, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung.

5. Seluruh Dosen dan Tenaga Kependidikan, Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dan yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
6. Keluarga Besar SD Negeri 2 Rejomulyo, Kecamatan Jati Agung, Lampung Selatan, yang telah memberikan izin dan bantuan selama penelitian.
7. Sahabat terbaik yang pernah ada Tri Aisyatul Fitriah, Ulfatul Hasanah, Nadya Dwi Hafidzah, dan Muhammad Riski Putra Utama.
8. Sahabat terkasih Muhammad Abiyoso Ramadhan yang ikut berkontribusi dalam suka duka penulisan skripsi ini.
9. Keluarga KKN dan PLP Desa Rejomulyo, Ika Suci Fitriani, Kharisma Rizky Ramadhani, Vierra Aulia, Gita Morezqi Maharani, Yudi Ardian, Kevin Angga Putra, Gede Sukma Setiawan, dan Ringgi Tantra Setiawan.
10. Keluarga besar desa Rejomulyo, Bapak Parji, Ibu Etik, serta Krisna dan Sasa yang turut berkontribusi menyumbangkan semangat dan dukungannya.
11. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
12. Keluarga besar Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) 2018.

Akhir kata peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi yang sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 14 Juni 2022

Peneliti



Putri Anggraeni  
NPM 1813053112

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	ix
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Belajar .....	7
1. Pengertian Belajar.....	7
2. Tujuan Belajar.....	8
3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar .....	9
4. Teori Belajar Behavioristik .....	10
B. Media Pembelajaran .....	11
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	11
2. Fungsi Media Pembelajaran .....	12
3. Jenis- Jenis Media Pembelajaran .....	13
C. Media Pembelajaran <i>Powtoon</i> .....	14
1. Pengertian Media Pembelajaran <i>Powtoon</i> .....	14
2. Manfaat Media Pembelajaran <i>Powtoon</i> .....	16
3. Kekurangan Media Pembelajaran <i>Powtoon</i> .....	17
4. Indikator Media Pembelajaran <i>Powtoon</i> .....	17
D. Motivasi Belajar .....	19
1. Pengertian Motivasi Belajar .....	19
2. Fungsi Motivasi Belajar .....	19
3. Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar.....	20
4. Indikator Motivasi Belajar .....	21

E. Pembelajaran Tematik .....	23
1. Pengertian Pembelajaran Tematik .....	23
2. Ciri-ciri Pembelajaran Tematik .....	24
3. Model Pembelajaran Tematik .....	24
F. Penelitian yang Relevan.....	25
G. Kerangka Berpikir .....	27
H. Hipotesis.....	28

### **III. METODE PENELITIAN**

A. Jenis dan Desain Penelitian .....	29
1. Jenis Penelitian .....	29
2. Desain Penelitian .....	29
B. Prosedur Penelitian .....	30
1. Penelitian Pendahuluan .....	30
2. Perencanaan Penelitian .....	30
3. Pelaksanaan Penelitian.....	31
C. Setting Penelitian .....	31
1. Tempat Penelitian .....	31
2. Waktu Penelitian.....	31
3. Subjek Penelitian .....	31
D. Populasi Dan Sampel .....	32
1. Populasi .....	32
2. Sampel.....	32
E. Variabel Penelitian.....	32
F. Definisi Konseptual Dan Operasional Variabel .....	33
1. Definisi Konseptual Variabel .....	33
2. Definisi Operasional Variabel .....	33
G. Teknik Pengumpulan Data .....	35
1. Kuesioner/Angket .....	35
2. Observasi.....	35
H. Uji Instrumen.....	36
1. Uji Coba Instrumen.....	36
2. Uji Persyaratan Instrumen.....	36
a. Uji Validitas .....	36
b. Uji Reliabilitas .....	37
I. Teknik Analisis Data Penelitian .....	39
1. Analisis Univariat .....	39
2. Analisis Bivariat .....	40

### **IV. HASIL DAN PEMBAHASAN**

A. Pelaksanaan Penelitian .....	43
B. Analisis Data Penelitian .....	43
1. Analisis Univariat .....	44
2. Analisis Bivariat .....	49
C. Pembahasan .....	53
D. Keterbatasan Penelitian.....	56

**V. SIMPULAN DAN SARAN**

A. Simpulan ..... 57

B. Saran ..... 57

**DAFTAR PUSTAKA** ..... 59

**LAMPIRAN** ..... 63

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Rekapitulasi Tingkat Motivasi Belajar Kelas V di SD .....	2
2. Jumlah Populasi Peserta Didik Kelas V .....	32
3. Kisi-Kisi Indikator Aktivitas Belajar Peserta Didik .....	34
4. Kisi-Kisi Kuesioner Motivasi Belajar .....	34
5. Kriteria Penilaian Kuesioner Motivasi Belajar .....	35
6. Kriteria Penilaian Aktivitas Belajar Peserta Didik .....	36
7. Hasil Uji Validitas Angket Motivasi Belajar .....	37
8. Kriteria Interpretasi Koefisien R .....	38
9. Hasil Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar .....	38
10. Kriteria Keaktifan Peserta Didik .....	39
11. Jadwal Pelaksanaan Penelitian .....	43
12. Tabel Distribusi Frekuensi Aktivitas Belajar Kelas Eksperimen .....	44
13. Tabel Distribusi Frekuensi Aktivitas Belajar Kelas Kontrol .....	44
14. Rekapitulasi Data Aktivitas Belajar Peserta Didik .....	45
15. Tabel Distribusi Frekuensi <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen .....	46
16. Tabel Distribusi Frekuensi <i>Post-test</i> Kelas Kontrol .....	47
17. Rekapitulasi Nilai <i>Post-Test</i> Motivasi Belajar .....	48
18. Hasil Uji Normalitas <i>Kolmogorov Smirnov</i> .....	49
19. Hasil Uji Homogenitas <i>Levene Statistic</i> .....	50
20. Uji Hipotesis <i>Mann-Withney</i> .....	52

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir .....	27
2. Desain <i>post-test only control group design</i> .....	30
3. Grafik Aktivitas Belajar Peserta Didik .....	45
4. Grafik Distribusi Frekuensi <i>Post-test</i> Kelas .....	47
5. Grafik Distribusi Frekuensi <i>Post-test</i> Kelas .....	48
6. Rata-Rata Hasil <i>Post-test</i> Motivasi Belajar .....	48

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian .....	64
2. Surat Balasan Penelitian.....	67
3. Surat Validasi Instrumen .....	70
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen .....	71
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol.....	83
6. Data Awal Motivasi Belajar Kelas VA .....	95
7. Data Awal Motivasi Belajar Kelas VB .....	96
8. Kisi-Kisi Angket Uji Coba Motivasi Belajar .....	98
9. Lembar Observasi Media Pembelajaran .....	101
10. Lembar Kuesioner Motivasi Belajar .....	103
11. Validitas Angket Uji Coba Motivasi Belajar.....	105
12. Rekapitulasi Uji Validitas Angket Motivasi Belajar.....	107
13. Tabel Distribusi Nilai $r_{tabel}$ Signifikansi 5% dan 1% .....	108
14. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar .....	109
15. Rekapitulasi Observasi Aktivitas Belajar Kelas Eksperimen .....	110
16. Rekapitulasi Observasi Aktivitas Belajar Kelas Kontrol .....	111
17. Hasil <i>Post-test</i> Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen.....	112
18. Hasil <i>Post-test</i> Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol .....	114
19. Kegiatan Uji Coba Instrumen di SD Negeri 3 Kampung Baru.....	116
20. Hasil Observasi Aktivitas Belajar .....	118
21. Hasil Angket Motivasi Belajar .....	119
22. Kegiatan Pembelajaran di SD Negeri 2 Rejomulyo .....	121

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Setiap manusia membutuhkan pendidikan untuk mengembangkan dirinya. Pendidikan diartikan sebagai sebuah proses pengembangan pola pikir, sikap, dan keterampilan seseorang untuk melatih kemampuan dirinya dalam berbagai perspektif. Pendidikan dapat memaksimalkan potensi sumber daya manusia untuk meningkatkan taraf kehidupan seseorang. Menurut Widodo (2015: 29) pendidikan menghasilkan sumber daya manusia yang kompeten dan siap bersaing. Pendidikan dapat menghasilkan peserta didik yang cerdas, terampil, dan kompetitif. Hal ini sejalan dengan pendapat Collins & Halverson dalam Lee (2016: 437) yang mengatakan bahwa, *“Today’s primary school students will be tomorrow’s knowledge workers”*. Peserta didik tingkat dasar di masa sekarang akan menjadi pekerja intelektual di masa depan. Peserta didik pada tingkat dasar merupakan penentu kualitas sumber daya manusia dalam suatu bangsa, karena pendidikan dasar merupakan landasan utama yang membentuk pengetahuan dan moral peserta didik.

Proses utama dalam pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas adalah dengan meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan peserta didik secara sengaja untuk memperoleh perubahan tingkah laku. Belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor yang terbagi dalam faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik dan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari lingkungan peserta didik. Salah satu faktor internal yang mempengaruhi belajar motivasi belajar. Motivasi belajar diartikan sebagai hasrat yang mendorong peserta didik untuk

melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik. Tanpa adanya motivasi maka peserta didik tidak dapat melakukan kegiatan belajar. Oleh karena itu, motivasi belajar mendukung proses belajar yang efektif yang memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran oleh peserta didik. Untuk mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Rejomulyo Tahun Pelajaran 2021/2022, peneliti melakukan penelitian pendahuluan menggunakan interpretasi indikator motivasi belajar menurut Uno (2015: 30) yang terdiri dari 6 aspek yaitu: 1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, 2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, 3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, 4) adanya penghargaan dalam belajar, 5) adanya kegiatan menarik dalam belajar, dan 6) adanya lingkungan belajar yang kondusif. Berdasarkan observasi yang dilakukan, diperoleh tabel hasil rekapitulasi motivasi belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Rejomulyo Tahun Pelajaran 2021/2022 sebagai berikut. (Data lengkap dilampirkan hal: 95).

**Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Tingkat Motivasi Belajar Kelas V di SD Negeri 2 Rejomulyo Tahun Pelajaran 2021/2022**

No	Kriteria Motivasi Belajar	Jumlah Peserta Didik		Persentase	
		Kelas VA	Kelas VB	Kelas VA	Kelas VB
1.	Tinggi	4	3	12%	10%
2.	Sedang	14	13	44%	42%
3.	Rendah	14	15	44%	48%
<b>Jumlah Peserta Didik</b>		<b>32</b>	<b>31</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>

Sumber: Hasil observasi peneliti 2021

Keterangan:

Tinggi : Peserta didik yang memenuhi 1-2 dari 6 aspek

Sedang : Peserta didik yang memenuhi 3-4 dari 6 aspek

Rendah : Peserta didik yang memenuhi 5-6 dari 6 aspek

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa tingkat motivasi belajar peserta didik kelas VA yang berkategori tinggi sebanyak 4 (12%) orang peserta didik, kategori sedang sebanyak 14 (44%) orang peserta didik, dan kategori rendah sebanyak 14 (44%) orang peserta didik. Sedangkan untuk kelas VB memiliki skor yang lebih rendah daripada kelas VA, yaitu peserta didik kelas VB yang berkategori tinggi sebanyak 3 (10%) orang peserta didik, kategori sedang sebanyak 13 (42%) orang peserta didik, dan kategori rendah sebanyak

15 (48%) orang peserta didik. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa tingkat motivasi belajar kelas V di SD Negeri 2 Rejomulyo Tahun Pelajaran 2021/2022 masih rendah, karena jumlah peserta didik yang berada di kategori rendah lebih dominan daripada peserta didik di kategori sedang dan tinggi. Hal ini diduga disebabkan karena pendidik kelas V di SD Negeri 2 Rejomulyo yang masih mengajar dengan metode ceramah dan hanya menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku cetak yang membuat peserta didik merasa jenuh dan cepat bosan dalam kegiatan belajar di sekolah, ini merupakan salah satu faktor yang menjadi penyebab kurangnya ketertarikan belajar peserta didik yang mengakibatkan rendahnya tingkat motivasi belajar peserta didik.

Sebenarnya, ada banyak cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Rehman (2013: 146) "*Teachers used audio, visual and audiovisual aids for teaching. These teaching aids help the teachers to motivate.*" Pendidik dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis *audio*, *visual*, atau gabungan keduanya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran bertujuan untuk memperjelas informasi yang sulit digambarkan menggunakan kalimat verbal sekaligus dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Arsyad (2016: 16) yang mengatakan bahwa, selain dapat meningkatkan motivasi belajar, media pembelajaran juga berfungsi untuk membantu memperjelas penyampaian materi, menyajikan materi menjadi lebih menarik, dan meringkas materi yang akan disampaikan.

Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik di sekolah dasar. Menurut Akrim (2018: 458) "*Teachers should make media learning interesting and tailored to the era*". Pendidik harus menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan zaman peserta didiknya. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) Indonesia tahun 2020, terdapat 27,94% dari 270,20 juta jiwa di Indonesia yang masuk dalam kategori Gen Z. Gen Z merupakan generasi yang lahir pada tahun

1997-2012, artinya peserta didik kelas V pada Tahun Pelajaran 2021/2022 termasuk dalam kategori Gen Z. Salah satu kelebihan yang dimiliki Gen Z adalah mampu memanfaatkan teknologi di berbagai aspek kehidupannya. Seperti yang kita ketahui, saat ini anak-anak usia sekolah dasar terbiasa menggunakan *smartphone* untuk mengakses internet, melihat gambar, mendengarkan musik, atau menonton video. Sayangnya, hal ini tidak dibarengi dengan penggunaan teknologi di sekolah yang menyebabkan peserta didik kurang tertarik terhadap pembelajaran di sekolah. Menurut Stillman yang dikutip dalam Kemendikbud (2021), karakteristik Gen Z adalah *fear of missing* (FOMO) yaitu, memiliki ketertarikan yang tinggi mengenai hal-hal baru, termasuk dalam aspek pendidikan. Oleh karena itu, penggunaan teknologi baru dalam pembelajaran di sekolah dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik untuk Gen Z yang berada ditengah perkembangan teknologi saat ini.

Melihat dari permasalahan di atas, pendidik membutuhkan inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di era teknologi untuk dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan di sekolah dasar adalah *powtoon*. Media pembelajaran *powtoon* merupakan media pembelajaran berbasis web yang menyajikan paparan materi dalam bentuk video presentasi yang terdiri dari berbagai animasi menarik yang dapat memperjelas penyampaian materi dan meningkatkan motivasi peserta didik. Selain itu, *powtoon* dapat diunduh dalam bentuk MP4 dan *diupload* ke dalam *Youtube*. Hal ini memungkinkan peserta didik memutar ulang materi yang belum dipahami, sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar kapan dan dimana saja.

Menurut Syofyan, dkk. (2021) terdapat pengaruh positif dan signifikan antara media belajar *powtoon* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas 5 B SDN Cengkareng Timur 05 Pagi. Selain itu, Deliviana (2017) menyimpulkan bahwa aplikasi video animasi *powtoon* layak untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang interaktif, karena *powtoon* dapat menampilkan konsep-konsep pelajaran yang masih abstrak. Selain itu, penggunaan media

pembelajaran *powtoon* dapat meningkatkan motivasi belajar, minat belajar, serta prestasi belajar peserta didik. Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian “Pengaruh Media Pembelajaran *Powtoon* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Pendidik masih menggunakan media pembelajaran konvensional
2. Pendidik belum menggunakan media pembelajaran *powtoon* dalam pembelajaran
3. Kurangnya ketertarikan belajar peserta didik
4. Rendahnya tingkat motivasi belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Rejomulyo

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka diperlukan batasan terhadap masalah yang akan menjadi ruang lingkup dalam penelitian ini. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini, adalah:

1. Pengaruh Media Pembelajaran *Powtoon*
2. Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V di SD Negeri 2 Rejomulyo  
Tahun Pelajaran 2021/2022

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, serta batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, adalah: Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *powtoon* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Rejomulyo Tahun Pelajaran 2021/2022?

## **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *powtoon* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Rejomulyo Tahun Pelajaran 2021/2022.

## **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian penerapan media pembelajaran *powtoon* dalam pembelajaran, adalah:

### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan tentang pendidikan yang berhubungan dengan media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* terhadap motivasi belajar peserta didik.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbang saran dan pemikiran terkait penggunaan media *powtoon* di sekolah.

### **2. Manfaat praktis**

Penelitian ini juga dapat memberikan manfaat bagi:

- a. Peserta Didik  
Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman peserta didik terkait penggunaan media pembelajaran *powtoon* untuk meningkatkan motivasi belajar.
- b. Pendidik  
Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bagi pendidik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran.
- c. Kepala Sekolah  
Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SD Negeri 2 Rejomulyo.
- d. Peneliti Lain  
Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan kajian bagi peneliti lain dalam menambah wawasan terkait media pembelajaran *powtoon* dan motivasi belajar peserta didik.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Belajar

#### 1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan yang paling vital dari keseluruhan proses pendidikan. Belajar merupakan interaksi yang dilakukan seseorang dengan lingkungannya untuk menghasilkan perubahan tingkah laku dalam segala aspek kehidupan untuk mencapai suatu tujuan. Belajar bersifat individual sehingga tidak dapat diwakilkan karena pengalaman belajar bertujuan untuk membentuk seseorang untuk menjalani kehidupan yang mandiri. Belajar menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat permanen. Belajar dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan tingkah laku yang belum pernah terjadi sebelumnya.

Menurut Slameto (2015: 2) belajar adalah usaha yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan tingkah laku yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri melalui interaksi dengan lingkungannya.

Sedangkan menurut Sardiman (2016: 20) belajar merupakan proses perubahan tingkah laku melalui serangkaian kegiatan, seperti membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya. Selanjutnya, menurut Hamalik (2013: 27) belajar merupakan aktivitas yang membentuk tingkah laku seseorang melalui pengalaman. Proses belajar tidak hanya menghafal atau mengingat, tetapi akan lebih baik apabila subjek belajar mengalami atau melakukannya (*learning by doing*) sehingga seseorang dapat mengembangkan pola pikir dan memperoleh perubahan tingkah laku melalui pengalaman tersebut.

Berdasarkan pengertian dari para ahli tentang belajar, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku seseorang melalui serangkaian kegiatan menuju perkembangan pribadi seutuhnya. Perubahan tingkah laku dapat dicapai apabila seseorang terlibat langsung dalam proses pembelajaran untuk memperoleh pengalaman.

## 2. Tujuan Belajar

Tujuan belajar umumnya merupakan hasil yang diperoleh dari proses pembelajaran yang dilakukan seseorang. Belajar bertujuan untuk memperoleh pengetahuan baru terkait hal yang sedang dipelajari dan ditandai adanya perubahan tingkah laku. Menurut Hamalik (2013: 73) tujuan belajar adalah adanya perubahan tingkah laku yang diharapkan oleh seseorang setelah terjadinya proses belajar. Tujuan belajar digunakan untuk mengetahui hasil belajar. Selanjutnya menurut Suprijono (2015: 5) terdapat dua tujuan belajar, yaitu tujuan belajar eksplisit dan instruksional. Tujuan belajar eksplisit adalah tujuan belajar yang diperoleh melalui proses belajar langsung, sedangkan tujuan belajar instruksional diperoleh melalui proses yang sistematis. Sedangkan, menurut Sardiman (2016: 26), secara umum ada tiga tujuan belajar, yaitu:

- 1) **Memperoleh Pengetahuan**  
Belajar merupakan proses pencarian informasi yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku dan pengetahuan melalui pengalaman belajar seperti membaca dan memperhatikan
- 2) **Menanamkan Konsep dan Keterampilan**  
Belajar merupakan proses penanaman konsep yang memerlukan keterampilan untuk melatih kemampuan. Keterampilan yang dimaksud adalah keterampilan jasmani dan rohani. Keterampilan jasmani merupakan keterampilan fisik yang dapat dilihat dan diamati seperti hasil yang tampak dari seseorang yang sedang belajar. Sedangkan keterampilan rohani menyangkut keterampilan batin atau tidak dapat dilihat seperti cara berpikir untuk menyelesaikan masalah
- 3) **Membentuk Sikap**  
Belajar akan membentuk sikap, mental, dan perilaku peserta didik. Belajar merupakan proses penanaman nilai-nilai yang menimbulkan kesadaran untuk menerapkan hal tersebut di kehidupan sehari-hari

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai tujuan belajar, dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar adalah untuk memperoleh hasil belajar berupa pengetahuan melalui pengalaman belajar, menanamkan konsep dan keterampilan yang melatih kemampuan, serta penanaman nilai-nilai yang membentuk sikap seseorang.

### **3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar**

Belajar dapat dikatakan berhasil apabila terdapat perubahan tingkah laku yang bersifat permanen yang berasal dari pengalaman belajar. Proses belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai kondisi yang menentukan keberhasilan seseorang dalam belajar. Menurut Gagne dalam Hanafy (2014: 69) belajar adalah adanya stimulus yang mempengaruhi perubahan tingkah laku dari waktu ke waktu. Karena itu, belajar dipengaruhi oleh faktor internal berupa ingatan seseorang dan faktor eksternal berupa stimulus yang bersumber dari luar diri individu yang belajar.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menurut Slameto (2015: 54) digolongkan menjadi dua golongan, yaitu:

- 1) Faktor-Faktor Internal
  - a) Faktor jasmaniah, meliputi kesehatan dan cacat tubuh yang dapat mempengaruhi belajar
  - b) Faktor psikologis, meliputi kecerdasan, perhatian, minat, bakat, motivasi, dan kematangan
  - c) Faktor kelelahan, meliputi kelelahan jasmani seperti sakit dan kelelahan rohani berupa kelesuan atau kebosanan, sehingga menimbulkan hilangnya minat untuk melakukan sesuatu
- 2) Faktor-Faktor Eksternal
  - a) Faktor keluarga, meliputi pola asuh orangtua, hubungan antar anak dan orangtua, pengertian orangtua, suasana rumah, tingkat ekonomi keluarga, dan faktor budaya
  - b) Faktor sekolah, meliputi cara mengajar pendidik, hubungan antar peserta didik dan pendidik, teman sebaya, kurikulum, metode belajar, disiplin, dan sarana dan prasarana
  - c) Faktor masyarakat, meliputi, sosialisasi dengan masyarakat, teman bergaul, dan media massa

Sedangkan menurut Widodo (2015: 298) ada tiga faktor yang menentukan proses keberhasilan dalam suatu pendidikan, antara lain:

- 1) Faktor masukan (*raw input*) yaitu masukan mentah berupa peserta didik yang berproses dalam pembelajaran
- 2) Faktor lingkungan (*environmental input*) berasal di luar lingkungan sekolah atau berada di luar pembelajaran, seperti: teman sebaya, keluarga dan masyarakat
- 3) Faktor instrumental input yaitu alat berupa tujuan, kurikulum, media, termasuk pendidik

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai faktor-faktor yang dapat mempengaruhi peserta didik dalam belajar, maka dapat disimpulkan bahwa belajar dipengaruhi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal atau pengaruh dari dalam diri peserta didik secara fisik yang meliputi kondisi kesehatan, panca indera, dan motivasi dalam diri peserta didik. Sedangkan faktor eksternal atau pengaruh dari luar diri peserta didik meliputi teman sebaya, orangtua, pendidik, dan masyarakat. Faktor internal dan eksternal harus bekerja sama untuk dapat memaksimalkan proses pembelajaran.

#### **4. Teori Belajar Behavioristik**

Belajar memiliki banyak arti yang beragam dari berbagai ahli yang meneliti tentang belajar. Teori belajar merupakan hasil kajian belajar yang membuahkan prinsip-prinsip belajar. Salah satu teori belajar adalah teori behavioristik. Teori behavioristik mendefinisikan belajar merupakan proses pembentukan stimulus dan respon. Menurut Herpratiwi (2016: 1) teori behavioristik memandang belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku yang dapat diukur. Perubahan tingkah laku pada diri seorang dapat dilakukan melalui pengujian dan pengamatan atas tingkah laku yang terlihat, bukan dengan mengamati kegiatan bagian dalam tubuh.

Sedangkan menurut Edward L.Thordike dalam Sardiman (2016: 37), mengatakan bahwa belajar merupakan hubungan stimulus dan respon, antara aksi dan reaksi. Dengan memberikan stimulus berupa materi pelajaran, latihan, pujian, atau hukuman, maka peserta didik akan memberikan respon yang dapat diamati.

Pada tahun 1964, B.F Skinner menciptakan pembelajaran terprogram yang memungkinkan pendidik dan peserta didik berinteraksi melalui program yang bisa berbentuk tulisan, rekaman radio, film, mesin mengajar, dan sebagainya. Teori ini telah mendorong diciptakannya *powtoon* sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sebagai hasil dari proses pembelajaran. Teori belajar behavioristik memberikan *input* (stimulus) berupa media pembelajaran *powtoon* dan *output* (respon) yang dihasilkan adalah meningkatnya motivasi belajar peserta didik yang dapat diamati melalui aktivitas belajar peserta didik.

## **B. Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media berasal dari bahasa latin medium yang secara etimologi artinya perantara atau pengantar. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan pendidik dalam menunjang proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu untuk menyamakan persepsi mengenai sesuatu yang sedang dipelajari. Selain itu, media pembelajaran dapat membantu memusatkan perhatian peserta didik. Menurut Heinich, dkk. yang dikutip oleh Arsyad (2016: 4) media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi yang bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada penerima. Menurut Nurdyansyah (2019: 46) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran sehingga dapat merangsang peserta didik dalam belajar untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Sedangkan Duludu (2017: 10) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu (alat) yang digunakan pendidik dapat menunjang proses pembelajaran agar peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan maksimal untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu berupa alat, lingkungan, atau kegiatan yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran sekaligus dapat

merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian peserta didik yang memungkinkan terjadinya proses belajar untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran dapat menyajikan konsep pelajaran yang lebih mendetail untuk membantu proses pemahaman materi kepada peserta didik.

## 2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai manfaat untuk menunjang proses pembelajaran. Menurut Duludu (2017: 20) fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indera
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan melihat, mendengar, atau keduanya
- 5) Memberi rangsangan yang sama, memberikan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama

Arsyad (2016: 26) menyebutkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
- 2) Meningkatkan atensi sehingga menimbulkan motivasi
- 3) Mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu
- 4) Memberikan pengalaman yang sama tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka

Sedangkan Levie & Lentz dalam Arsyad (2016: 20) menyebutkan ada empat fungsi media pembelajaran, khususnya media *visual*, yaitu:

- 1) Fungsi atensi, media *visual* mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan materi pelajaran
- 2) Fungsi afektif, media *visual* dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik dalam belajar atau membaca teks yang bergambar
- 3) Fungsi kognitif, lambang-lambang *visual* atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam gambar
- 4) Fungsi kompensatoris, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan peserta didik yang lemah dan lambat menerima materi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, yaitu media pembelajaran dapat memperjelas materi pembelajaran, dapat meningkatkan atensi sehingga menimbulkan motivasi, dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta dapat memberikan pengalaman yang nyata.

### 3. Jenis- Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki banyak jenis yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran sesuai materi yang sedang dipelajari. Pada umumnya jenis media pembelajaran terdiri dari media berbasis suara (*audio*), gambar (*visual*), dan gabungan keduanya (*audio-visual*). Menurut Arsyad (2016: 105) jenis-jenis media pembelajaran, yaitu media berbasis *visual*, media berbasis *audio-visual*, dan media berbasis komputer. Menurut Duludu (2017: 19) media pembelajaran terdiri dari beberapa jenis, yaitu :

- 1) Media *Visual* adalah media yang hanya dapat dilihat, seperti: foto, gambar, poster, kartun, grafik dll
- 2) Media *Audio* adalah media yang hanya dapat didengar saja, seperti: kaset *audio*, MP3, radio
- 3) Media *Audio-Visual* adalah gabungan media audi dan *visual*, seperti: film, video, televisi, dan MP4
- 4) Multimedia adalah media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap, seperti: animasi. Multimedia sering diidentikan dengan komputer, internet, dan pembelajaran berbasis komputer
- 5) Media Realita adalah media nyata yang ada di lingkungan sekitar, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan, seperti: binatang, spesimen, herbarium dll

Berdasarkan perkembangan teknologi, Arsyad (2016: 29)

mengklasifikasikan media atas empat kelompok, yaitu:

- 1) Media hasil teknologi cetak
- 2) Media hasil teknologi *audio-visual*
- 3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer
- 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer

Berdasarkan uraian mengenai jenis-jenis media di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media terdiri dari media *audio* berupa rekaman, *visual* berupa gambar, media *audio-visual* berupa gabungan antara gambar dan suara, dan media komputer seperti multimedia Dalam penelitian ini,

peneliti menggunakan *powtoon* sebagai media pembelajaran. *Powtoon* merupakan media pembelajaran berupa presentasi yang terdiri dari berbagai animasi dalam bentuk *audio-visual* yang dapat digunakan pendidik untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah dasar.

### C. Media Pembelajaran *Powtoon*

#### 1. Pengertian Media Pembelajaran *Powtoon*

Media pembelajaran *powtoon* merupakan salah satu bentuk inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di era teknologi. Media pembelajaran *powtoon* adalah media pembelajaran berbasis video animasi yang dapat menampilkan presentasi dan materi pembelajaran menggunakan bantuan LCD proyektor. *Powtoon* merupakan jenis media pembelajaran *audio-visual* yang merangsang indera penglihatan dan pendengaran sekaligus. Graham (2015: 9) mengatakan bahwa:

*“Powtoon Studio is an innovative and simple online tool that allows practically anyone to create engaging animations at a fraction of the cost of using an animation studio. These animations can be used for personal and commercial uses, and once created, they are available to use online or download as mp4 files and be used however you want”.*

Media pembelajaran *powtoon* adalah program berbasis *web online* untuk membuat presentasi dengan mudah dan didalamnya sudah tersedia berbagai pilihan animasi. Media pembelajaran *powtoon* dapat diakses secara *online* serta dapat *download* dalam bentuk MP4 untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik agar dapat memutar ulang materi pelajaran yang belum dipahami.

Selanjutnya, Swamy (2020: 2803) mengatakan bahwa *“Powtoon is a web-based software animation tool that allows users to create animated presentations by manipulating pre- objects, imported images, provided music, and user-generated voice-overs”*. Media pembelajaran *powtoon* adalah aplikasi berbasis web untuk membuat presentasi animasi yang

berasal dari gambar yang diimpor, musik yang disediakan, dan rekaman suara yang dibuat pengguna.

Sedangkan menurut Lestari (2020: 63) *powtoon* merupakan aplikasi *web online* yang digunakan untuk membuat presentasi dan memperagakan materi yang disampaikan. *Powtoon* memiliki fitur animasi kartun berupa video yang dapat menarik perhatian peserta didik. Berikut merupakan tampilan media pembelajaran *powtoon*.



Gambar 1. Media pembelajaran *powtoon*

Langkah- langkah membuat media pembelajaran *powtoon* menurut Lestari (2019: 63) adalah:

1. *Sign-up* atau *log-in* di halaman [www.powtoon.com](http://www.powtoon.com)
2. Klik tombol *add* untuk menambahkan slide baru
3. Untuk menambahkan, mengatur posisi, dan ukuran karakter klik *slider* panah merah
4. Untuk menambahkan objek lain geser *slider* merah dan tambahkan
5. Untuk mengupload gambar dari komputer/laptop klik *add image*
6. Agar presentasi yang dibuat bisa dilihat oleh orang lain silahkan klik *export*. Dapat di *upload* di akun *powtoon*, *youtube* atau *slide share*, disimpan kedalam bentuk MP4, PPT, dan PDF, serta dapat dibagikan di *social media* lainnya

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *powtoon* adalah media pembelajaran berbasis web yang digunakan untuk membuat presentasi dalam bentuk video animasi yang memberikan kemudahan untuk memahami konsep yang abstrak.

Media pembelajaran *powtoon* dapat diekspor ke dalam program lain termasuk *YouTube* dan *PowerPoint* untuk memudahkan peserta didik agar dapat memutar ulang materi pelajaran yang belum dipahami.

## 2. Manfaat Media Pembelajaran *Powtoon*

Media pembelajaran *powtoon* memiliki banyak keunggulan untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah. Menurut Swamy (2020: 2811) “*After applying this study using PowToon tool, the teacher has showed interest in this technology tool for its profound effect on students comprehension, learning strategies and solving unenviable management problems.*” Media pembelajaran *powtoon* bermanfaat untuk memperdalam pada pemahaman peserta didik, menciptakan strategi pembelajaran yang interaktif, dan membantu peserta didik dalam memecahkan masalah.

Menurut Arsyad (2016: 49) kelebihan penggunaan *powtoon* sebagai media pembelajaran *audio-visual* dalam bentuk video, yaitu:

- 1) Mengadirkan pengalaman yang nyata
- 2) Dapat diputar ulang
- 3) Meningkatkan motivasi peserta didik
- 4) Menjangkau kelompok besar
- 5) Dapat mempersingkat waktu

Media pembelajaran *powtoon* merupakan media *audio-visual* berbasis digital. Menurut Nurdyansyah (2019: 109) kelebihan media pembelajaran *powtoon* sebagai media pembelajaran *audio-visual* berbasis digital adalah:

- 1) Memiliki semua kemampuan yang dipunyai media *audio* dan *visual*
- 2) Dapat menghadirkan sumber yang sukar dan langka
- 3) Penggunaannya tidak memerlukan ruangan khusus

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *powtoon* memiliki banyak keunggulan, yaitu dapat mengadirkan pengalaman yang nyata atas suatu peristiwa, dapat diputar ulang, dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, menjangkau kelompok besar, dan dapat mempersingkat waktu pemahaman belajar peserta didik.

### 3. Kekurangan Media Pembelajaran *Powtoon*

Dari berbagai keunggulan yang dimiliki *powtoon* sebagai media pembelajaran, *powtoon* juga memiliki kekurangan, diantaranya harus tersedianya sarana dan prasarana yang memadai untuk menggunakan media pembelajaran *powtoon* di kelas. Menurut Yulia & Ervinalisa (2017: 18) kekurangan media pembelajaran *powtoon* sebagai media pembelajaran adalah hasil video yang dibuat harus melewati serangkaian proses yang sedikit rumit dan pengoperasian media ini membutuhkan alat utama berupa laptop, LCD, proyektor, dan speaker untuk menghasilkan gambar dan suara yang maksimal. Media pembelajaran *powtoon* membutuhkan LCD dan proyektor dalam penggunaannya. Menurut Arsyad (2016:44) keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang membutuhkan proyektor, yaitu:

- 1) Fasilitas harus tersedia
- 2) Listrik harus tersedia
- 3) Menggunakan tembok/layar lurus
- 4) Memiliki keahlian khusus

Sedangkan menurut Nurdyansyah (2019: 109) kelemahan media pembelajaran *powtoon* sebagai media pembelajaran digital berbasis video adalah:

- 1) Membutuhkan fasilitas pendukung
- 2) Sesuai dengan materi pelajaran
- 3) Memerlukan peralatan yang kompleks dan mahal
- 4) Memerlukan tenaga listrik
- 5) Memiliki standar yang berbeda
- 6) Membutuhkan keterampilan khusus

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *powtoon* memiliki kekurangan, diantaranya fasilitas yang digunakan seperti listrik, LCD, dan proyektor harus tersedia, penggunaan media harus menggunakan tembok yang lurus, dan memerlukan keahlian khusus dalam pembuatannya.

### 4. Indikator Media Pembelajaran *Powtoon*

Dalam pemilihan media pembelajaran dibutuhkan beberapa kriteria yang harus dipenuhi untuk mengukur kriteria media pembelajaran yang

digunakan. Menurut Arsyad (2016: 75) kriteria yang digunakan untuk menentukan media pembelajaran, yaitu:

- 1) Sesuai dengan tujuan pembelajaran
- 2) Tepat untuk mendukung materi pelajaran
- 3) Penggunaanya praktis
- 4) Mudah digunakan oleh pendidik
- 5) Kelompok sasaran
- 6) Kejelasan media pembelajaran

Menurut Sudjana & Rivai (2015: 4) kriteria pemilihan media pembelajaran *powtoon* sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif, yaitu:

- 1) Ketepatan dengan tujuan pembelajaran
- 2) Sesuai dengan materi
- 3) Kemudahan memperoleh media
- 4) Keterampilan pendidik
- 5) Sesuai dengan karakteristik peserta didik

Sedangkan menurut Hamalik (2013: 172) tingkat keefektifan media pembelajaran dapat dilihat dari ketertarikan belajar melalui aktivitas belajar peserta didik. Hamalik membagi aktivitas belajar peserta didik menjadi delapan kelompok, yaitu melalui kegiatan-kegiatan berikut ini:

- 1) *Visual*: membaca, melihat, mengamati
- 2) *Lisan*: mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, dan diskusi
- 3) *Menulis*, seperti: menulis cerita, menulis laporan, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket
- 4) *Menggambar*: menggambar, membuat grafik, chart, diagram, peta, dan pola
- 5) *Percobaan*, seperti: melakukan percobaan-percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan diskusi, menari, dan berkebun

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator media pembelajaran memiliki berbagai aspek dan komponen yang mendukung kriteria dalam memilih media pembelajaran. Indikator yang digunakan untuk mengukur aktivitas belajar peserta didik selama menggunakan media pembelajaran *powtoon* dalam penelitian ini menggunakan pendapat menurut Hamalik (2013: 172), yaitu melalui kegiatan-kegiatan 1) *visual*, 2) *lisan*, 3) *menulis*, 4) *menggambar* dan, 5) *melakukan percobaan*.

## **D. Motivasi Belajar**

### **1. Pengertian Motivasi Belajar**

Motivasi berasal dari kata motif yang artinya hasrat yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi belajar berarti hasrat yang mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang dapat mendukung proses belajar. Menurut Uno (2015: 23) motivasi belajar adalah dorongan yang berasal dari internal dan eksternal peserta didik yang sedang belajar untuk melakukan perubahan tingkah laku. Menurut Sardiman (2016: 75) motivasi dalam belajar adalah keseluruhan daya penggerak dari dalam diri peserta didik yang menimbulkan dan memberikan arah dalam kegiatan belajar.

Sedangkan menurut Dimiyati & Mudjiono (2015: 90) motivasi merupakan seperangkat daya ataupun kekuatan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku seseorang. Faktor yang berasal dari dalam diri (internal) dipengaruhi oleh kondisi internal peserta didik seperti pikiran, suasana hati, dan keinginan, sedangkan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik (eksternal) dipengaruhi oleh lingkungan sekitar peserta didik misalnya pendidik, orangtua, dan teman sebaya.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah sebuah dorongan yang berasal dari dalam diri (internal) maupun dari luar diri (eksternal) peserta didik yang dapat mempengaruhi peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

### **2. Fungsi Motivasi Belajar**

Motivasi belajar dapat mempengaruhi peserta didik dalam belajar. Karena tanpa adanya motivasi, tidak mungkin seseorang dapat melakukan kegiatan belajar. Motivasi belajar bertujuan untuk menggerakkan peserta didik untuk melakukan upaya belajar. Menurut Sardiman (2016: 85) ada tiga fungsi motivasi, yaitu:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat. Motivasi merupakan hal utama yang dapat mendorong peserta didik melakukan kegiatan belajar
- 2) Menuntun arah perbuatan. Motivasi dapat memberi arah, dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan tujuannya
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Menurut Djamarah (2011: 159) ada tiga fungsi motivasi, yaitu:

- 1) Motivasi sebagai pendorong perbuatan. Motivasi berfungsi sebagai pendorong untuk mempengaruhi sikap apa yang seharusnya anak didik ambil dalam belajar
- 2) Motivasi sebagai penggerak perbuatan. Motivasi dapat mendorong psikologis melahirkan sikap terhadap anak didik
- 3) Motivasi sebagai pengarah perbuatan. Anak didik yang mempunyai motivasi dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan perbuatan yang perlu diabaikan

Selanjutnya, Sukmadinata (2011: 62) mengatakan bahwa motivasi memiliki dua fungsi, yaitu mengarahkan dan mengaktifkan. Motivasi belajar berfungsi untuk mengarahkan (*directional function*) yaitu untuk menentukan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Sedangkan fungsi motivasi untuk mengaktifkan dan meningkatkan kegiatan (*activating and energizing function*) berperan mendorong dan membangkitkan semangat peserta didik agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi motivasi belajar, yaitu sebagai tenaga pendorong yang menggerakkan seseorang untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi berfungsi untuk menentukan dan mengarahkan langkah-langkah yang harus ditempuh seseorang untuk dapat mencapai tujuan belajar yang diharapkan.

### **3. Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar**

Motivasi belajar dapat timbul karena faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar. Motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor salah satunya menurut Kusumaningrini & Sudibjo (2021: 147) yang

mengatakan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik adalah peran orangtua, peran pendidik, dan minat belajar peserta didik. Menurut Sardiman (2016: 89) faktor yang mempengaruhi motivasi adalah faktor intrinsik dan ekstrinsik. Faktor intrinsik berasal dari dalam diri peserta didik yang bertujuan untuk mencapai tujuan belajar, sedangkan faktor ekstrinsik berasal dari luar diri peserta didik yang berasal dari lingkungan. Sedangkan menurut Uno (2015: 23), motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik dan ekstrinsik, yaitu:

“Faktor intrinsik yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu: pertama, hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, dan kedua, harapan akan cita-cita. Faktor ekstrinsik yang mempengaruhi motivasi belajar meliputi: pertama adanya penghargaan, kedua, lingkungan belajar yang kondusif, dan ketiga, kegiatan belajar yang menarik”.

Berdasarkan pendapat yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar adalah faktor internal yang berasal dari dalam diri peserta didik meliputi hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita, faktor fisik, dan psikologis. Sedangkan faktor eksternal yang berasal dari luar diri peserta didik meliputi adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

#### **4. Indikator Motivasi Belajar**

Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal yang mempengaruhi peserta didik dalam belajar. Motivasi memiliki indikator yang merupakan pedoman yang menjadi alat ukur motivasi belajar. Menurut Dimiyati & Mudjiono (2015: 97) untuk mengetahui kekuatan motivasi belajar peserta didik, dapat dilihat dari: 1) Cita-cita atau aspirasi peserta didik, 2) Kemampuan peserta didik, 3) Kondisi peserta didik, dan 4) Kondisi lingkungan peserta didik.

Menurut Uno (2015: 30) indikator yang menjadi tolak ukur motivasi belajar, yaitu:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil  
Hasrat untuk berhasil merupakan salah satu keinginan untuk berprestasi. Peserta didik yang mempunyai keinginan berprestasi berusaha untuk menyelesaikan semua tugas yang diberikan, tanpa menunda-nunda pekerjaan
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar  
Terkadang peserta didik menyelesaikan suatu pekerjaan sebaik mungkin karena dorongan untuk menghindari kegagalan dimasa lalu. Adanya dorongan akibat kegagalan dimasa lalu juga dapat menjadikan peserta didik untuk dapat belajar lebih giat dan rajin dalam menyelesaikan tugasnya
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan  
Harapan peserta didik sebagai juara kelas untuk mendapat peringkat dapat berdampak terhadap kegiatan belajar peserta didik dalam mengerjakan tugasnya untuk mencapai cita-citanya.
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar  
Suatu pujian dan penghargaan verbal yang diberikan dapat berdampak kepada peserta didik. Peserta didik yang diberikan apresiasi akan lebih giat untuk belajar dan akan memotivasi peserta didik lain untuk mendapat penghargaan
- 5) Adanya kegiatan menarik dalam belajar  
Suasana yang menarik menyebabkan proses belajar pembelajaran menjadi lebih bermakna. Sesuatu yang bermakna akan selalu diingat, dipahami, dan dikenang
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif  
Menciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar akan membuat peserta didik dapat belajar dengan baik

Sedangkan Sardiman (2016: 83) berpendapat bahwa ciri-ciri motivasi belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Tekun menghadapi tugas
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa)
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah
- 4) Lebih senang bekerja mandiri
- 5) Cepat bosan pada tugas rutin
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, indikator untuk mengukur motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini sesuai dengan pendapat Uno (2015:30), yaitu: 1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, 2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, 3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, 4) adanya penghargaan dalam belajar, 5) adanya kegiatan menarik dalam belajar, dan 6) adanya lingkungan belajar yang kondusif.

## E. Pembelajaran Tematik

### 1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Seiring berkembangnya pendidikan di Indonesia, kurikulum di Indonesia juga mengalami perubahan. Saat ini Indonesia menggunakan kurikulum K-13 yang berbasis pada peserta didik. Permendikbud No.65 tahun 2013 menyebutkan bahwa pembelajaran kurikulum 2013 memiliki karakteristik yaitu menggunakan pembelajaran tematik terpadu untuk tingkat dasar dengan pendekatan *scientific approach* dan penilaian autentik. Menurut Widodo (2015: 304) Penerapan kurikulum K-13 yang berbasis *scientific approach* merupakan langkah awal yang tepat dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia agar menghasilkan lulusan yang berkualitas.

Menurut Suryani & Rahayu (2018:12) pembelajaran tematik melibatkan pengalaman langsung sehingga peserta didik dapat menghubungkan konsep yang sedang dipelajari dan yang telah dipelajari sebelumnya. Sedangkan menurut Kadarwati & Malawi (2017: 1) pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan belajar mengajar yang melibatkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema untuk memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Artinya pembelajaran tematik melibatkan secara langsung peserta didik dengan lingkungannya dan menjadikan lingkungannya sebagai pembelajaran. Pembelajaran tematik di sekolah dasar menyajikan materi dalam kurikulum 2013 dengan mengelompokkan menjadi tema dan subtema. Tema merupakan kumpulan standar kompetensi, standar isi, dan indikator dari berbagai mata pelajaran. Hal ini memungkinkan pendidik dapat menyampaikan materi dengan gabungan beberapa mata pelajaran yang berkaitan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan menggunakan pendekatan belajar yang melibatkan peserta didik dengan lingkungannya.

Pembelajaran tematik menekankan pada aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan) peserta didik. Pembelajaran tematik dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan inovatif.

## 2. Ciri-ciri Pembelajaran Tematik

Ciri-ciri pembelajaran tematik menurut Suryani & Rahayu (2018: 12) adalah sebagai berikut:

- 1) Berpusat pada peserta didik
- 2) Memberikan pengalaman langsung sehingga memudahkan peserta didik dalam mempelajari hal yang abstrak
- 3) Pemahaman yang disajikan lebih mudah dicapai karena konsep yang ditinjau dari berbagai perspektif bidang ilmu
- 4) Bersifat fleksibel karena materi dapat mengaitkan tema pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari peserta didik dan bidang ilmu lain.
- 5) Pembelajaran tematik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyesuaikan karakteristik sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.
- 6) Prinsip pembelajaran tematik mengarahkan peserta didik dapat menyelesaikan tugas dengan berinteraksi dengan lingkungan maupun sosial.

Menurut Kadarwati & Malawi (2017: 4) pembelajaran tematik di sekolah dasar memiliki ciri khas, sebagai berikut:

- 1) Pengalaman dan kegiatan belajar sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar
- 2) Kegiatan pembelajaran bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik
- 3) Kegiatan belajar yang bermakna sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama
- 4) Menekankan keterampilan berpikir bagi peserta didik
- 5) Menyajikan kegiatan belajar yang pragmatis sesuai dengan permasalahan di lingkungan sekitar
- 6) Memungkinkan pengembangan keterampilan sosial

## 3. Model Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki beberapa model pembelajaran. Menurut Kadarwati & Malawi (2017: 7) ada tiga model pembelajaran tematik di Indonesia, yaitu model jaring laba-laba (*spider webbed*), model terhubung (*connected*), dan model terpadu (*integrated*).

- a. Model jaring laba-laba (*spider webbed*)  
Pembelajaran model jarring laba-laba mengaitkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema dan setiap mata pelajaran diajarkan seperti biasa menggunakan jadwal pelajaran, dan untuk penilaian pada pembelajaran jaring laba-laba masih dilakukan seperti biasa sesuai dengan karakteristik dari setiap mata pelajaran.
- b. Model terhubung (*connected*)  
Pembelajaran model terhubung digunakan apabila pendidik kesulitan mengimplementasikan beberapa mata pelajaran pada tema yang ditentukan. Model ini menghubungkan sikap dan keterampilan dengan konsep yang terdapat pada mata pelajaran.
- c. Model terpadu (*integrated*)  
Model tematik terpadu merupakan pembelajaran yang mengaitkan beberapa mata pelajaran yang dalam satu tema tanpa ada batas satu pelajaran dengan pelajaran lainnya. Pembelajaran tematik terpadu di kurikulum 2013 menekankan aspek pengetahuan (kognitif), sifat (afektif), dan keterampilan (psikomotor) peserta didik.

Menurut Suryani & Rahayu (2018: 12) pelaksanaan dari model pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

- 1) Tahap Perencanaan
  - a) Pendidik menentukan tema dan menetapkan jaringan tema
  - b) Pendidik mempersiapkan prasarana dan sarana untuk menjamin terlaksananya proses pembelajaran
- 2) Tahap Pelaksanaan
  - a) Menjelaskan tujuan dan capaian pembelajaran
  - b) Menyajikan konsep sesuai dengan urutan tinjauan mata pelajaran
  - c) Pendidik melibatkan peserta didik dengan berbagai teknik (termasuk game) dan metode lainnya untuk membuat pemahaman terhadap konsep yang dipelajari dalam suasana yang menyenangkan.
- 3) Tahap Akhir
  - a) Menyimpulkan konsep-konsep penting yang dipelajari sesuai dengan capaian pembelajaran
  - b) Mengevaluasi kemampuan peserta didik
  - c) Menutup pembelajaran

## F. Penelitian yang Relevan

1. Meliya. 2017. MI Al-Muhajirin Bandar Lampung TP. 2017/2018. Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa adanya pengaruh media *audio-visual* terhadap motivasi belajar peserta didik mata pelajaran fiqih berdasarkan  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel atau  $3.409 > 2.024$  maka  $H_1$  diterima.

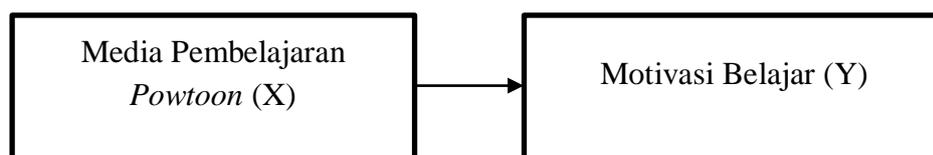
2. Suyanti, dkk. 2021. SD Negeri Kebonallas TP. 2020/2021. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1). Penggunaan *powtoon* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN Kebonallas, 2). Penggunaan media *powtoon* meningkatkan motivasi belajar sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Kebonallas.
3. Wulandari, dkk. 2020. SD IT Mandiri TP. 2019/2020. Hasil dari penelitian ini menyimpulkan efektivitas penggunaan media video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* terhadap mata pelajaran IPA yaitu peserta didik sangat memahami materi dan sangat tertarik untuk belajar IPA sehingga efektif digunakan dalam proses pembelajaran dengan media video animasi berbasis *powtoon*.
4. Yulia dan Ervinalisha. 2017. SMA Negeri 17 Batam TP. 2017/2018. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran *powtoon* untuk meningkatkan motivasi belajar dibandingkan dengan metode ceramah.
5. Yusuf, dkk. 2020. SD Negeri 1 Bambu Apus TP. 2019/2020. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan motivasi belajar siswa yang menggunakan media *Audiovisual Powtoon* dan yang tidak menggunakan media *Audiovisual Powtoon*. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata motivasi belajar siswa di kelas eksperimen sebelum menggunakan media sebesar 28,44 dan setelah menggunakan media sebesar 47,48.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang relevan, maka dapat disimpulkan beberapa hal diantaranya terdapat pengaruh, persamaan serta perbedaan antara penelitian yang dilakukan dengan penelitian lainnya. Penelitian-penelitian di atas merupakan penelitian yang membuktikan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *powtoon* terhadap motivasi belajar peserta didik. Penelitian di atas memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada variabel yang akan diteliti, baik pada variabel bebas maupun variabel terikatnya. Terkait hal tersebut, maka penelitian diatas dapat dijadikan acuan untuk mendukung penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

## G. Kerangka Berpikir

Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor yang berasal dari luar dan dari dalam diri peserta didik, salah satu faktor yang mempengaruhi belajar adalah motivasi belajar. Motivasi belajar merupakan sebuah dorongan yang berasal dari dalam diri (internal) seperti pikiran, suasana hati, serta keinginan, dan dari luar diri (eksternal) yang dipengaruhi oleh lingkungan sekitar peserta didik seperti keluarga, teman sebaya, pendidik, serta media pembelajaran. Motivasi dapat mempengaruhi peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar. Media pembelajaran merupakan alat yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekaligus dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Salah satu inovasi media pembelajaran di era teknologi adalah *powtoon*. *Powtoon* merupakan media pembelajaran *audio-visual* berbasis web yang menyajikan presentasi dalam bentuk animasi menarik yang dapat merangsang penglihatan dan pendengaran sekaligus untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Rejomulyo.

Berdasarkan uraian tersebut, kerangka pemikiran pada penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Kerangka Pikir

Berdasarkan skema kerangka pikir di atas menunjukkan bahwa penelitian ini memiliki dua variabel. Variabel bebas dalam penelitian ini, adalah Media Pembelajaran *Powtoon* (X) dan variabel terikat adalah Motivasi Belajar (Y). Dari dua variabel tersebut, peneliti akan melakukan penelitian mengenai Pengaruh Media Pembelajaran *Powtoon* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik kelas V di SD Negeri 2 Rejomulyo Tahun Pelajaran 2021/2022.

## H. Hipotesis

Menurut Arikunto (2013: 110) hipotesis merupakan dugaan sementara dari suatu penelitian. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap penelitian yang akan diuji. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

“Terdapat pengaruh media pembelajaran *powtoon* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Rejomulyo Tahun Pelajaran 2021/2022”.

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Desain Penelitian

##### 1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Menurut Sugiyono (2015: 114) penelitian *quasi experiment* merupakan pengembangan dari *true experiment* yang sulit dilaksanakan di bidang pendidikan. Penelitian ini memiliki kelas eksperimen dan kelas kontrol, namun peneliti tidak dapat mengontrol variabel luar yang mempengaruhi penelitian. Menurut Sugiyono (2015: 107) penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan. Penelitian ini bertujuan untuk mencari seberapa besar pengaruh media pembelajaran *powtoon* (X) terhadap motivasi belajar peserta didik (Y).

##### 2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non-equivalent control group post-test only design*. Menurut Privitera (2019: 339) "*A non-equivalent post-test only control group design is a quasi experimental research design in which a dependent variable is measured following a treatment in one group and also in a control group that does not receive a treatment*". *Non-equivalent post-test only control group design* merupakan desain penelitian *quasi experiment* yang mengukur variabel dependen pada kelompok eksperimen yang menerima perlakuan dan kelompok kontrol tidak menerima perlakuan yang sama. Desain ini melibatkan dua kelompok yang merupakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Menurut Sugiyono (2015: 112) dalam desain ini kelompok eksperimen diberi perlakuan sedangkan kelompok kontrol tidak diberi perlakuan yang sama. Kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon* sedangkan kelompok kontrol menggunakan media pembelajaran konvensional. Selanjutnya, penggunaan desain ini hanya melakukan *post-test* baik terhadap kelompok kelas eksperimen maupun terhadap kelompok kelas kontrol. Bentuk *non-equivalent control group post-test only design* dapat dilihat dari gambar dibawah ini:

(E)	X	O <sub>1</sub>
(K)	-	O <sub>2</sub>

Sumber: Sugiyono (2015: 219)

Gambar 3. Desain *post-test only control group design*

Keterangan:

- R : Kelompok kelas (eksperimen dan kontrol)
- X : Kelas yang diberi perlakuan
- O<sub>1</sub> : Hasil kelas eksperimen
- O<sub>2</sub> : Hasil kelas kontrol

## B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini terdiri dari tiga tahapan, yaitu penelitian pendahuluan, perencanaan, dan pelaksanaan penelitian. Langkah-langkah dalam penelitian ini adalah:

### 1. Penelitian Pendahuluan

- a. Membuat surat izin penelitian ke sekolah yang akan dilakukan penelitian. Peneliti mengambil SD Negeri 2 Rejomulyo sebagai tempat penelitian.
- b. Melakukan penelitian untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas, dan jumlah peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian.
- c. Memilih dua kelompok subjek yang akan dijadikan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Peneliti mengambil kelas VA dan VB untuk dijadikan subjek penelitian.

### 2. Perencanaan Penelitian

- a. Menyusun perangkat pembelajaran (RPP)
- b. Membuat kisi-kisi angket/kuesioner motivasi belajar

- c. Membuat instrumen angket/kuesioner motivasi belajar
- d. Melakukan validasi angket/kuesioner motivasi belajar
- e. Melakukan uji coba instrumen di SD Negeri 3 Kampung Baru
- f. Melakukan uji validitas angket/kuesioner motivasi belajar
- g. Melakukan uji reliabilitas angket/kuesioner motivasi belajar
- h. Mempersiapkan media pembelajaran *powtoon* sesuai materi yang diajarkan serta alat penunjang yang dibutuhkan

### **3. Pelaksanaan Penelitian**

- a. Melaksanakan penelitian kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen
- b. Pada kelas eksperimen, peneliti menggunakan media pembelajaran *powtoon* pada kelas eksperimen sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun
- c. Pada kelas kontrol, peneliti menggunakan media pembelajaran konvensional menggunakan buku cetak dan gambar dua dimensi
- d. Mengadakan *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen
- e. Mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data hasil *post-test*
- f. Membuat laporan hasil penelitian
- g. Menyimpulkan hasil penelitian

## **C. Setting Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 2 Rejomulyo yang beralamat di Jalan Rasman Mulya, Desa Rejomulyo, Kecamatan Jati Agung, Lampung Selatan.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 10-23 Maret 2022 di Semester Genap, Tahun Pelajaran 2021/2022.

### **3. Subjek Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Rejomulyo. Jumlah peserta didik kelas VA sebanyak 32 orang sedangkan kelas VB berjumlah 31 orang.

## D. Populasi Dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek atau subjek yang memenuhi kriteria penelitian. Menurut Sugiyono (2015: 117) populasi adalah suatu kelompok yang terdiri atas subjek yang memenuhi kriteria tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 2 Rejomulyo Tahun Pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 63 orang peserta didik.

**Tabel 2. Jumlah Populasi Peserta Didik Kelas V SD Negeri 2 Rejomulyo tahun Pelajaran 2021/2021**

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik		Jumlah
		L	P	
1	VA	19	13	32
2	VB	15	16	31
<b>Total</b>				<b>63</b>

Sumber: Wali kelas V SD Negeri 2 Rejomulyo

### 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi. Penelitian ini menggunakan metode *non-probability sampling* dengan teknik sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2015: 124) teknik sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi dijadikan sampel. Hal ini terjadi karena jumlah populasi relatif kecil. Berdasarkan nilai awal motivasi belajar peserta didik kelas VB lebih rendah daripada kelas VA, maka sampel pada penelitian ini terdiri dari 2 kelas yaitu kelas VA berjumlah 32 orang yang bertindak sebagai kelas kontrol dan VB berjumlah 31 orang yang bertindak sebagai kelas eksperimen.

## E. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2015: 38) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang dipelajari oleh peneliti agar mendapat informasi yang dapat ditarik kesimpulannya. Terdapat dua macam variabel pada penelitian ini, yaitu:

1. Variabel bebas (*independent variable*) yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab pada penelitian ini yaitu media pembelajaran *powtoon*.
2. Variabel terikat (*dependent variable*) yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat pada penelitian ini yaitu motivasi belajar peserta didik.

## **F. Definisi Konseptual Dan Operasional Variabel**

### **1. Definisi Konseptual Variabel**

#### **a. Variabel Bebas (*Independent Variable*)**

Media pembelajaran *powtoon* adalah aplikasi berbasis web yang menyajikan presentasi berbentuk video animasi yang digunakan untuk memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memahami konsep yang abstrak. Media pembelajaran *powtoon* dapat diekspor ke dalam program lain termasuk *YouTube* dan *PowerPoint* untuk memudahkan peserta didik agar dapat memutar ulang materi pelajaran yang belum dipahami.

#### **b. Variabel terikat (*Dependent Variable*)**

Motivasi belajar adalah sebuah dorongan yang berasal dari dalam diri (internal) maupun dari luar diri (eksternal) peserta didik yang dapat mempengaruhi peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam pembelajaran, karena tanpa adanya motivasi belajar peserta didik tidak akan melakukan kegiatan belajar.

### **2. Definisi Operasional Variabel**

#### **a. Media Pembelajaran *Powtoon* (X)**

Penelitian ini menggunakan lembar observasi untuk melihat aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *powtoon* di kelas eksperimen, sedangkan di kelas kontrol peneliti menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku cetak dan gambar dua dimensi.

Jenis skala yang digunakan adalah skala kategorik dalam bentuk nominal. Indikator aktivitas belajar yang digunakan menurut Hamalik (2013: 34), yaitu melalui kegiatan *visual*, lisan, menulis, menggambar, dan melakukan percobaan. Berikut kisi-kisi instrumen aktivitas belajar peserta didik:

**Tabel 3. Kisi-Kisi Indikator Aktivitas Belajar Peserta Didik**

No	Indikator Media	Jumlah Butir Soal
1	Kegiatan <i>visual</i>	1
2	Kegiatan lisan	1
3	Kegiatan menulis	1
4	Kegiatan menggambar	1
5	Kegiatan percobaan	1

Sumber: Peneliti 2022

#### b. Motivasi Belajar Peserta Didik (Y)

Penelitian ini menggunakan kuesioner untuk melihat motivasi belajar peserta didik. Jenis skala yang digunakan adalah skala numerik dalam bentuk rasio. Indikator motivasi belajar yang digunakan menurut Uno (2015: 52), yaitu hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita, penghargaan, kegiatan belajar yang menarik, dan lingkungan belajar yang kondusif. Berikut kisi-kisi instrumen motivasi belajar peserta didik:

**Tabel 4. Kisi-Kisi Kuesioner Motivasi Belajar**

No	Indikator Motivasi	Nomor Butir Soal		Jumlah Soal
		Positif	Negatif	
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	1,3,5,6,8,9	2,4,7,10	10
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	11,12,14,15,16,19	13,17,18,20	10
3	Adanya harapan atau cita-cita masa depan	21,23,24,26	22,25,27	7
4	Adanya penghargaan dalam belajar	28,29,30,31	32,33	6
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	34,35,39,40,41	36,37,38	8
6	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	42,43,44,45,47,49	46,48,50	9
<b>Jumlah</b>		<b>32</b>	<b>18</b>	<b>50</b>

Sumber: Peneliti 2022

## G. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Kuesioner/Angket

Angket adalah instrumen pengumpulan data dibuat untuk memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Menurut Sugiyono (2015: 199) angket adalah instrumen penelitian yang berisi sejumlah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang pengalaman pribadinya. Untuk memperoleh data motivasi belajar peserta didik dalam penelitian ini menggunakan kuesioner/angket. Angket yang digunakan dalam penelitian ini merupakan angket tertutup menggunakan skala *likert* positif negatif guna menentukan skor pilihan jawaban angket yang terdiri dari 6 indikator dengan 50 pernyataan. Kuesioner yang valid akan diberikan oleh 63 responden dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

**Tabel 5. Kriteria Penilaian Kuesioner Motivasi Belajar**

No	Keterangan	Kriteria	Positif	Negatif
1	Sangat Setuju	Peserta didik "sangat setuju" dengan pernyataan yang dibuat	3	1
2	Kurang Setuju	Peserta didik "kurang setuju" dengan pernyataan yang dibuat	2	2
3	Tidak Setuju	Peserta didik "tidak setuju" dengan pernyataan yang dibuat	1	3

Sumber: Sugiyono (2015: 170)

### 2. Observasi

Observasi merupakan teknik non tes untuk mengamati suatu objek. Menurut Sugiyono (2015: 204) observasi digunakan apabila peneliti berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala alam, dan apabila responden tidak terlalu besar. Observasi dilakukan untuk mengetahui data awal motivasi belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Rejomulyo dan untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar melalui pengamatan kegiatan pembelajaran peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *powtoon*. Observasi dalam penelitian ini dilakukan oleh peneliti dan dengan bantuan teman sejawat. Penilaian observasi menggunakan skala *likert* guna menentukan skor observasi dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

**Tabel 6. Kriteria Penilaian Aktivitas Belajar Peserta Didik**

No.	Keterangan	Kriteria	Skor
1	Selalu	Peserta didik memperlihatkan aktivitas yang sedang diamati lebih dari 4 kali	3
2	Kadang	Peserta didik memperlihatkan aktivitas yang sedang diamati sebanyak 3-4 kali	2
3	Tidak Pernah	Peserta didik memperlihatkan aktivitas yang sedang diamati kurang dari 2 kali	1

Sumber: Sugiyono (2015: 170)

## H. Uji Instrumen

### 1. Uji Coba Instrumen

Sebelum instrumen digunakan pada penelitian, peneliti melakukan validasi instrumen oleh salah satu dosen PGSD Universitas Lampung. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner motivasi belajar yang berjumlah 50 item. Selanjutnya instrumen diuji cobakan kepada 15 responden diluar sampel penelitian. Uji coba instrumen dilakukan di SD Negeri 3 Kampung Baru. Selanjutnya peneliti melakukan uji validitas dan uji reliabilitas sebagai uji persyaratan instrumen.

### 2. Uji Persyaratan Instrumen

#### a. Uji Validitas

Uji validitas instrumen digunakan untuk mengetahui alat ukur yang digunakan valid atau tidak. Menurut Sugiyono (2015: 121) suatu instrument dikatakan valid apabila instrumen yang digunakan dapat untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas pada penelitian ini menggunakan korelasi *Product Moment* yang dikemukakan oleh Pearson dalam Arikunto (2013: 213) dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

r : Koefisien korelasi skor butir dengan skor total

N : Jumlah sampel

X : Skor butir

Y : Skor total

Uji validitas dilakukan menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan bantuan program SPSS versi 26 dengan memasukkan data skor total pada lembar *data view* dan *variabel view*, selanjutnya klik *analyze < correlate < bivariate*, masukkan seluruh item variabel (X) ke kolom *variables*, *checkboxlist pearson*, *two tailed*, dan *flag*, kemudian klik *ok*. Dengan nilai  $N = 15$  dan  $\alpha = 0,05$  maka diperoleh nilai  $t_{tabel}$  sebesar 0,553. Kriteria yang digunakan dalam uji validitas adalah jika nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka butir instrumen dinyatakan valid. Hasil uji validitas kemudian digunakan untuk melihat apakah item kuesioner tersebut valid atau tidak valid. Hasil uji validitas angket disajikan dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 7. Hasil Uji Validitas Angket Motivasi Belajar**

No	Keterangan	Nomor Kuesioner	Jumlah
1	Valid	1, 3, 6, 10, 12, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 26, 28, 31, 32, 33, 34, 35, 42, 44, 47, 48, dan 50	25
2	Tidak Valid	2, 4, 5, 7, 8, 9, 11, 13, 14, 18, 24, 25, 27, 29, 30, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 43, 45, 46, dan 49	25
<b>Total</b>			<b>50</b>

Sumber: Hasil analisis peneliti tahun 2022

Berdasarkan tabel 7, diketahui bahwa perhitungan validitas instrumen angket motivasi belajar dari responden yang berjumlah 15 peserta didik, disimpulkan bahwa dari 50 butir pernyataan terdapat 25 butir kuesioner yang valid dan 25 butir kuesioner yang tidak valid. Butir kuesioner yang valid dapat digunakan untuk penelitian. (Data lengkap dilampirkan hal: 107).

#### **b. Uji Reliabilitas**

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi dari kuesioner yang dibuat sehingga hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Menurut Sugiyono (2015: 268) uji reliabilitas berkenaan dengan derajat konsistensi dan stabilitas data atau temuan. Instrumen dikatakan reliabel apabila instrumen dapat digunakan berulang kali untuk mengukur objek yang sama. Dalam penelitian ini uji reliabilitas instrumen angket menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dalam Arikunto (2013: 239), yaitu:

Rumus *Alpha Cronbach*:

$$r_{11} = \left[ \frac{n}{(n-1)} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_a^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

- $r_{11}$  : reliabilitas instrumen  
 $n$  : banyaknya butir soal  
 $\sum \sigma_a$  : varians skor tiap-tiap item  
 $\sigma_{total}$  : varians total

Suatu instrumen dikatakan reliabel atau dapat dipercaya apabila

$r_{hitung} > r_{tabel}$ , dengan nilai  $r_{tabel}$  sebesar 0,5 dan juga sebaliknya apabila

$r_{hitung} < r_{tabel}$  maka instrumen tersebut tidak reliabel dengan kriteria

penafsiran mengenai indeks  $r_{11}$  sebagai berikut:

**Tabel 8. Kriteria Interpretasi Koefisien R**

Koefisien Korelasi r	Kriteria Validitas
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Sumber: Sugiyono (2015: 184)

Uji reliabilitas angket motivasi belajar yang diambil dari 15 responden

dengan jumlah 25 item valid dilakukan dengan menggunakan rumus

*alpha cronbach's* dengan bantuan program SPSS versi 26 dengan

memasukkan data pada lembar *data view* dan *variabel view*,

selanjutnya klik *analyze < scale < reliability analysis*, masukkan seluruh

variabel ke kolom *items*, kemudian pilih *alpha* pada model, klik

*statistics* dan pada "*descriptives for*" klik *scale if item deleted*, lalu klik

*continue*. Hasil uji reliabilitas angket disajikan dalam tabel sebagai

berikut:

**Tabel 9. Hasil Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar**

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.966	25

Sumber: Hasil analisis peneliti menggunakan SPSS 26 tahun 2022

Berdasarkan tabel 10 diketahui bahwa nilai *Alpha Cronbach's* adalah sebesar 0,966, maka dilihat berdasarkan tabel kriteria interpretasi koefisien r menunjukkan bahwa reliabilitas angket tiap item berkategori sangat tinggi dan reliabel/dapat digunakan.

## I. Teknik Analisis Data Penelitian

### 1. Analisis Univariat

#### a. Analisis Data Aktivitas Belajar Peserta Didik

Analisis data aktivitas belajar peserta didik saat proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *powtoon* dilakukan menggunakan deskriptif Persentase untuk menggambarkan besarnya Persentase keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *powtoon*. Menurut Sugiyono (2015: 147) statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang generalisasi dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan:

S : Skor

*f* : Skor perolehan

N : Skor total

Hasil observasi aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *powtoon* kemudian dikategorikan sebagai berikut:

**Tabel 10. Kriteria Keaktifan Peserta Didik**

Persentase	Keaktifan Peserta Didik
>80	Sangat aktif
79-60	Aktif
80-50	Cukup
<50	Kurang

Sumber: Arikunto (2013: 245)

### b. Analisis Data Motivasi Belajar Peserta Didik

Analisis data kuesioner motivasi belajar peserta didik dilakukan dengan menggunakan lembar kuesioner. Kuesioner berupa *post-test* yang diberikan setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran *powtoon*. Peneliti menggunakan rumus *Strutgess* guna menyajikan data hasil *post-test* secara ringkas dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Rentang (R)} & : \text{Nilai terbesar} - \text{Nilai terkecil} \\ \text{Banyaknya Kelas} & : 1 + 3,3 \text{ Log } n \\ \text{Panjang Kelas Interval} & : \frac{\text{rentang}}{\text{banyaknya kelas}} \end{aligned}$$

## 2. Analisis Bivariat

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif. Analisis ini dilakukan untuk mendapatkan data menjadi sebuah informasi. Sebelum diuji hipotesis, data yang didapat dari penelitian harus diuji persyaratan terlebih dahulu. Berikut merupakan uji prasyarat analisis data yang digunakan dalam penelitian ini.

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Selain itu, uji normalitas digunakan sebagai syarat yang harus dipenuhi dalam menentukan analisis statistik yang digunakan untuk pengujian hipotesis. Penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* untuk menghitung kenormalan data karena jumlah sampel yang digunakan lebih dari 50. Uji normalitas dilakukan menggunakan SPSS versi 26 dengan kriteria pengujian apabila nilai signifikansi ( $p > 0.05$ ) maka data berdistribusi normal. Rumus uji

*Kolmogorov Smirnov*:

$$D_{hitung} = \text{maks} |F_0(x) - S_n(x)|$$

Keterangan:

$F_0(x)$  : distribusi frekuensi kumulatif teoritis  
 $S_n(x)$  : distribusi frekuensi kumulatif observasi

### b. Uji Homogenitas

Uji kesamaan dua varian (homogenitas) dilakukan untuk mengetahui apakah sejumlah kelompok yang akan diukur adalah homogen atau

tidak. Uji homogenitas merupakan salah satu uji prasyarat yang harus dipenuhi untuk pengujian hipotesis. Penelitian ini menggunakan uji *Levene Statistic* dilakukan menggunakan SPSS versi 26 dengan kriteria pengujian apabila nilai signifikansi ( $p > 0.05$ ) maka, data berdistribusi homogen. Rumus uji *Levene*:

$$W = \frac{(n - k) \sum_{i=1}^k n_i (\bar{Z}_i - \bar{Z})^2}{(k - 1) \sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^k (\bar{Z}_{ij} \bar{Z}_i)^2}$$

Keterangan:

n : jumlah peserta didik

k : banyak kelas

$Z_{ij}$  :  $|Y_{ij} - Y_i|$

$Y_i$  : rata-rata kelompok i

$\bar{Z}_i$  : rata-rata kelompok  $Z_i$

$\bar{Z}$  : rata-rata kelompok  $Z_{ij}$

### c. Uji Hipotesis

Penelitian ini menggunakan uji menggunakan uji beda dua rata-rata menggunakan uji *T-Test* untuk mengetahui pengaruh variabel *independent* terhadap variabel *dependent* dengan melihat perbedaan rata-rata kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Menurut Sugiyono (2015: 112) untuk melihat pengaruh perlakuan kelompok yang diberi perlakuan maka digunakan uji beda menggunakan rumus *T-Test*. Apabila terdapat perbedaan nilai rata-rata antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka penggunaan media pembelajaran *powtoon* berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Hipotesis yang akan diuji pada penelitian ini adalah:

$H_a$  = Terdapat pengaruh media pembelajaran *powtoon* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Rejomulyo Tahun Pelajaran 2021/2022.

$H_0$  = Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran *powtoon* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Rejomulyo Tahun Pelajaran 2021/2022.

Peneliti menggunakan *Independent Sample T-Test* untuk mengetahui rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan. Peneliti mengukur pengaruh media pembelajaran *powtoon* berdasarkan hasil *post-test* motivasi belajar menggunakan program SPSS versi 26 dengan taraf signifikansi apabila  $t_{hitung} < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Rumus uji *Independent Sample T-Test*:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

$n_1$  : jumlah data pertama (kelas eksperimen)

$n_2$  : jumlah data kedua (kelas kontrol)

$\bar{x}_1$  : nilai rata-rata hitung data pertama

$\bar{x}_2$  : nilai rata-rata hitung data kedua

$s_1^2$  : variansi data pertama

$s_2^2$  : variansi data kedua

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya motivasi belajar peserta didik di SD Negeri 2 Rejomulyo karena media pembelajaran yang digunakan masih menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku cetak dan gambar dua dimensi. Peneliti melakukan penelitian yang bertujuan untuk menentukan ada tidaknya pengaruh media pembelajaran *powtoon* terhadap motivasi belajar peserta didik dengan melihat perbedaan rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh media pembelajaran *powtoon* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V SD Negeri 2 Rejomulyo, terdapat perbedaan nilai *post-test* motivasi belajar kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran *powtoon* dan kelas kontrol diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku cetak dan gambar dua dimensi. Hal ini diperkuat dengan adanya perbedaan nilai rata-rata aktivitas belajar peserta didik di kelas eksperimen dan di kelas kontrol. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *powtoon* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V SD Negeri 2 Rejomulyo. Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran yang ditujukan kepada:

#### a. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan untuk meningkatkan motivasi belajar berbantuan media pembelajaran *powtoon* di rumah maupun di sekolah agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

**b. Pendidik**

Pendidik merupakan salah satu faktor yang berperan untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik di sekolah. Pendidik diharapkan lebih memotivasi peserta didik untuk belajar di sekolah dengan memberikan inovasi baru dalam pembelajaran seperti menggunakan media pembelajaran *powtoon* dalam proses pembelajaran di sekolah agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan.

**c. Kepala sekolah**

Kepala sekolah diharapkan untuk selalu memperhatikan faktor faktor penunjang pembelajaran seperti proyektor, speaker, dan sarana prasarana lainnya untuk dapat memotivasi peserta didik dalam belajar agar tercapainya keberhasilan dalam pembelajaran di lingkungan sekolahnya.

**d. Peneliti lain**

Bagi peneliti lain atau berikutnya yang akan melakukan penelitian di bidang ini, diharapkan untuk:

- 1.) Sebelum dilakukan penelitian sebaiknya reponden diberikan pretest motivasi belajar untuk menilai peningkatan dari perlakuan yang diberikan.
- 2.) Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar sebaiknya dipertimbangkan seperti teman sebaya, pengasuhan orang tua, status sosial, cara mengajar pendidik, bakat dan minat serta hal lainnya yang dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik.
- 3.) Pada kelas kontrol sebaiknya dilakukan penelitian menggunakan media pembelajaran yang sejenis dan tidak terlalu timpang dengan kelas eksperimen. Sehingga dapat dinilai apakah media pembelajaran *powtoon* memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akrim, M. 2018. Media Learning In Digital Era. *In 2018 3rd International Conference On Education, Sports, Arts And Management Engineering (Icesame 2018)*. Atlantis Press, 231 : 458-460. Tersedia di <https://dx.doi.org/10.2991/amca-18.2018.127> diakses pada 23 April 2022.
- Anggita, Z. 2020. Penggunaan *Powtoon* Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Konfiks*, 7 : 44-52. Tersedia di <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4538> diakses pada 22 November 2021.
- Arikunto. 2013. *Metode Penelitian*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Cohen, J. 1992. Statistical Power Analysis. *Current Directions In Psychological Science*, 1 : 98-101. Tersedia di <https://doi.org/10.4324/9780203771587> diakses pada 5 Mei 2022.
- BPS. 2020. *Hasil Sensus Penduduk 2020*. Badan Pusat Statistik Indonesia: Jakarta. Tersedia di <https://www.bps.go.id/pressrelease/2021/01/21/1854/hasil-sensus-penduduk-2020.html> diakses pada 22 November 2021.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Deliviana, E. 2017. *Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran: Manfaat Dan Problematikanya*. Badan Penerbit UNM, Jakarta.
- Duludu, U. A. T. A. 2017. *Buku Ajar Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS*. Depublish, Yogyakarta.

- Graham, B. 2015. *Power Up Your Powtoon Studio Project*. Packt Publishing, Ltd. Tersedia di [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=HrDNBgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=graham+2015+powtoon&ots=eyNL6ZSr1C&sig=pR6pVWZHE8fef6\\_KxVeGV5doyI&redir\\_esc=y#v=onepage&q=graham%202015%20powtoon&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=HrDNBgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=graham+2015+powtoon&ots=eyNL6ZSr1C&sig=pR6pVWZHE8fef6_KxVeGV5doyI&redir_esc=y#v=onepage&q=graham%202015%20powtoon&f=false) diakses pada 11 Desember 2021.
- Hamalik, O. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Hanafy, Muh. S. 2014. Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Kependidikan*, 17 : 66–79. Tersedia di <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5> diakses pada 29 November 2021.
- Kemendikbud. 2021. *Gen Z Dominan, Apa Maknanya bagi Pendidikan Kita?*. Kemendikbud. Tersedia di <https://puslitjakdikbud.kemdikbud.go.id/> diakses pada 25 April 2022.
- Kusumaningrini, D. L., & Sudibjo, N. 2021. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Peserta didik Di Era Pandemi Covid-19. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10 : 145-161. Tersedia di <http://dx.doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1271> diakses pada 29 November 2021.
- Lee, A. Y. L. 2016. Media Education In The School 2.0 Era: Teaching Media Literacy Through Laptop Computers and iPads. *Global Media and China*, 1(4), 435–449. Tersedia di <https://doi.org/10.1177%2F2059436416667129> diakses pada 29 Desember 2021.
- Lestari, Novia. 2019. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Penerbit Lakeisha. Tersedia di [https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA\\_PEMBELAJARAN\\_Berbasis\\_MULTIMEDIA\\_I/Rsr5DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1](https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_PEMBELAJARAN_Berbasis_MULTIMEDIA_I/Rsr5DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1) diakses pada 19 Januari 2022.
- Kadarwati, A dan Malawi, I. 2017. *Pembelajaran Tematik (Konsep Dan Aplikasi)*. AE Medika Grafika, Jawa Timur.
- Meliya 2017. Pengaruh Media *Audio Visual* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Fiqih Kelas IV MI Al-Muhajirin Panjang Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018. Skripsi. IAIN Raden Inten, Bandar Lampung. Tersedia di <http://repository.radenintan.ac.id/1938/> diakses pada 11 November 2021.
- Nurdyansyah. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. UMSIDA Press, Jawa Timur.
- Nuryadi, dkk. 2017. *Dasar-Dasar Statstik Penelitian*. Sibuku Media, Yogyakarta.

- Privitera, G. Delzell. 2019. *Quasi-Experimental and Single-Case Experimental Design Chapter Thirteen*. Sage Publication, Inc. Tersedia di [https://us.sagepub.com/sites/default/files/upmassets/89876\\_book\\_item\\_89876.pdf](https://us.sagepub.com/sites/default/files/upmassets/89876_book_item_89876.pdf) diakses pada 2 April 2022.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2015. *Media Pembelajaran*. Sinar Baru, Bandung.
- Syofyan, Harlinda., & Ratih. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Belajar Powtoon Terhadap Motivasi Belajar IPA di Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Perseda*, 4 : 79-86. Tersedia di <https://doi.org/10.37150/perseda.v4i2.1256> diakses pada 5 Mei 2022.
- Rehman, A., & Haider, K. 2013. The Impact Of Motivation On Learning Of Secondary School Students In Karachi: An Analytical Study. *Educational Research International*, 2 : 139-147. Tersedia di <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/> diakses pada 19 Januari 2022.
- Sardiman, A.M. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Persada, Jakarta.
- Slameto. 2015. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Sukmadinata, N.S. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Suryani, T., & Rahayu, E. M. 2018. *Metode Pembelajaran*. Modul Universitas Tribuwana Malang, Jawa Timur.
- Suyanti, S., Sari, M. K., & Rulviana, V. (2021). Media Powtoon Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 8 : 322-328. Tersedia di <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1468> diakses pada 23 April 2022.
- Swamy, D. 2020. Using Powtoon On Learning English Language. *Mukt Shabd Journal*, 9 : 2802-2811. Tersedia di <http://shabdbooks.com/gallery/287-july2020.pdf> diakses pada 22 November 2021.
- Uno, H. B. 2015. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. PT. Bumi Aksara, Jakarta.

- Widodo, H. 2015. Potret Pendidikan Di Indonesia Dan Kesiapannya Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asia (MEA). *Cendekia: Journal of Education and Society*, 13 : 294–305. Tersedia di <http://dx.doi.org/10.21154/cendekia.v13i2.250> diakses pada 11 November 2021.
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. 2020. Pengembangan Media Video Berbasis *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 8 : 269-279. Tersedia di <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835> diakses pada 11 Desember 2021.
- Yulia, D., & Ervinalisa, N. 2017. Pengaruh Media Pembelajaran *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Peserta Didik IIS Kelas X Di SMA Negeri 17 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018. *HISTORIA: Journal of Historical Education Study Program*, 2 : 15-24. Tersedia di <https://doi.org/10.33373/his.v2i1.1583> diakses pada 20 November 2021.
- Yusuf, N., Setyaningsih, D., & Lestari, N. G. 2020. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual *Powtoon* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 1 di SDN Bambu Apus 02. *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1 : 174-182. Tersedia di <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/8821> diakses pada 24 April 2022.