

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

(Skripsi)

Oleh

FAHIRATU SANIA



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

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

Oleh

FAHIRATU SANIA

(Skripsi)

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

Pada

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



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

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

Oleh

FAHIRATU SANIA

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis adanya pengaruh media pembelajaran *Powtoon* terhadap motivasi belajar peserta didik. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Desain penelitian yang digunakan yaitu *non equivalent control group desain*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 201 peserta didik. Teknik pengambilan sampel penelitian menggunakan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknis tes dan non tes. Teknik analisis data menggunakan uji regresi sederhana. Hasil uji regresi sederhana menunjukkan $F_{hitung} = 10,47 > F_{tabel} = 4,15$. Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh media pembelajaran *Powtoon* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah Metro Pusat Tahun Pelajaran 2022/2023.

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

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF POWTOON LEARNING MEDIA ON THE LEARNING MOTIVATION OF CLASS IV ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

By

FAHIRATU SANIA

The problem in this research was the low learning motivation of fourth grade student at Muhammadiyah Metro Central Elementary School. The purpose of this study was to describe and analyze the existence of a significant effect of the use of powtoon learning media on students learning motivation. This type of research is a quantitative research with an experimental approach. The research design used is the non equivalent control group design. The population this study was 201 students who were divided into a control class and an experimental class. The sampling technique used is purposive sampling. Data collection techniques using observation sheets and questionnaire sheets. The hypothesis test in this study used a simple regression test, the results of the study showed that $F_{count} = 10,47 > F_{tabel} = 4,15$. The conclusion in this study is that there is an influence of Powtoon media learning on the learning motivation of fourth grade students at Muhammadiyah Metro Central Elementary School.

Keywords: learning media, learning motivation, powtoon.

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

Nama Mahasiswa : ***Fahiratu Sania***

No. Pokok Mahasiswa : 1913053074

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

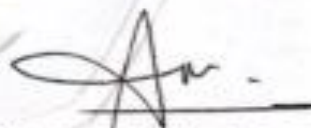
1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

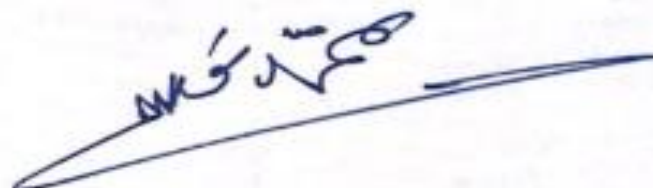


Prof. Dr. Een Y Haenilah, M.Pd.
NIP 19620330 198603 2 001



Alif Luthvi Azizah, M.Pd.
NIP 19930523 202203 2 001

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 19741220200912 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

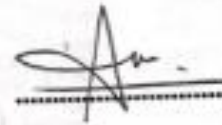
Ketua

: Prof. Dr. Een Y Haenilah, M.Pd



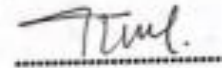
Sekretaris

: Alif Luthvi Azizah, M.Pd



Penguji Utama

: Dra. Nelly Astuti, M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.

NIP 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 12 Juli 2023

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fahiratu Sania
NPM : 1913053074
Program Studi : S-1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran *Powtoon* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar" tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan Peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 24 Juli 2023
Yang membuat pernyataan,



Fahiratu Sania
1913053074

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Fahiratu Sania, dilahirkan di Kaliwungu, Kecamatan Kalirejo, Kabupaten Lampung Tengah pada tanggal 31 Agustus 2001. Peneliti merupakan anak ketiga dari pasangan Bapak Rusmaludin dan Ibu Darsih. Peneliti ini menyelesaikan pendidikan formal:

1. SD Negeri 1 Kaliwungu, Kecamatan Kalirejo, Kabupaten Lampung Tengah, lulus pada tahun 2013.
2. SMP Negeri 1 Kalirejo, Kecamatan Kalirejo, Kabupaten Lampung Tengah, lulus pada tahun 2016.
3. SMA Negeri 1 Kalirejo, Kecamatan Kalirejo, Kabupaten Lampung Tengah, lulus pada tahun 2019.

Pada tahun 2019, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur seleksi Penerimaan Mahasiswa Perluasan Akses Pendidikan (PMPAP). Pada tahun 2022 peneliti melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Sumber Baru, Seputih Banyak Lampung Tengah serta melaksanakan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 1 Sumber Baru, Seputih Banyak Lampung Tengah.

MOTTO

“Laksanakan tugas mudah seakan tugas sulit. Kerjakan tugas sulit seakan tugas mudah. Dalam kasus pertama, rasa percaya diri tak akan terlena. Dalam kasus kedua, rasa percaya diri tak akan putus asa”

(Baltasar Gracian)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

*Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih, lagi Maha Penyayang.
Sujud syukur kusembahkan kepadamu Ya Allah, telah engkau berikan aku
kesempatan untuk sampai ke titik ini, Segala puji hanya milik engkau Ya
Allah, bersama keridhaanmu, kupersembahkan skripsi ini kepada*

Kedua Orang Tuaku, Bapak Rusmaludin dan Ibu Darsih.

*Terima kasih telah menjadi orang tua yang sempurna , atas doa yang selalu
dipanjatkan untuk anaknya, serta memberi arahan dan juga dukungan,
terima kasih atas semua pengorbanan dan kesabaran*

*Almamater tercinta “**Universitas Lampung**”*

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Powtoon* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung.

Dengan kerendahan hati, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D. E. A., I. P. M. , Rektor Universitas Lampung yang telah memfasilitasi dalam penyusunan skripsi.
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M. Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah menyediakan fasilitas, sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi tepat waktu.
3. Bapak Dr. Muhammad. Nurwadin, S.Ag., M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
4. Bapak Drs. Rapani, M. Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna skripsi.
5. Ibu Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M. Pd., Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, mengarahkan dengan sebagaimana mestinya serta memberikan motivasi–motivasi guna untuk menyempurnakan skripsi ini.
6. Ibu Alif Luthvi Azizah, M. Pd., Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, mengarahkan dengan sebagaimana mestinya serta memberikan motivasi–motivasi guna untuk menyempurnakan skripsi ini.

7. Ibu Dra. Nelly Astuti, M. Pd., Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan saran–saran yang membangun untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen, serta staf S-1 PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam segala hal mengenai pengetahuan maupun pengalaman, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebagaimana mestinya.
9. Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Metro Pusat yang telah memberikan izin penelitian kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
10. Pendidik dan Tenaga Kependidikan, Staf serta peserta didik SD Muhammadiyah Metro Pusat yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam pelaksanaan penelitian serta penyusunan skripsi ini.
11. Sahabat terbaik yang pernah ada Vivi Noviasari, Dina Yestiliana, Ismi Tri Astuti, Tiara Farashinta.
12. Tim sukses Shanty, Hida, Windi, Triana, Nurdini, Susi, Yolanda dan Ketut terimakasih telah membantu dalam proses jalannya skripsi ini.
13. Kakak dan adik Septa Rizkiansyah, S. Pd, Susi Selviana, S. Pd, Anita Lestari, Sandi Apriliza dan Aqila Thalita Zahra terima kasih telah memberikan motivasi dan semangat untuk penyelesaian skripsi ini.
14. Sahabat terkasih Novendra Gigih Susandi terima kasih atas dukungan, semangat, serta telah menjadi tempat berkeluh kesah, selalu ada dalam suka maupun duka selama proses penyusunan skripsi ini.
15. Teman–teman PGSD angkatan 2019, terima kasih telah memberikan motivasi dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
16. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.
Aamiin.

Bandar Lampung, 24 Juli 2023

Peneliti



Fahiratu Sania

1913053074

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Fokus Penelitian	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	6
A. Media Pembelajaran.....	6
1. Pengertian Media Belajar	6
2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran	8
3. Manfaat Media Pembelajaran	9
4. Jenis-jenis Media Pembelajaran	10
5. Pemilihan Media Pembelajaran.....	11
B. <i>Powtoon</i>	13
1. Pengertian <i>Powtoon</i>	13
2. Kelebihan <i>Powtoon</i>	14
3. Kekurangan <i>Powtoon</i>	14
4. Langkah-Langkah Pembuatan <i>Powtoon</i>	14
C. Motivasi Belajar	17
1. Pengertian Motivasi Belajar	17
2. Fungsi Motivasi Belajar	18
3. Indikator Motivasi Belajar	19
D. Penelitian Relevan.....	20
E. Kerangka Pikir	23
F. Hipotesis Penelitian.....	24

III.	METODE PENELITIAN	25
	A. Jenis Penelitian.....	25
	B. <i>Setting</i> Penelitian.....	26
	C. Prosedur Penelitian.....	26
	1. Penelitian Pendahuluan	27
	2. Perencanaan Penelitian.....	27
	3. Pelaksanaan Penelitian	27
	D. Populasi dan Sampel	28
	1. Populasi.....	28
	2. Sampel.....	28
	E. Variabel Penelitian	29
	1. Variabel Terikat (<i>Dependent</i>)	29
	2. Variabel Bebas (<i>Independent</i>).....	30
	F. Definisi Konseptual Dan Operasional Variabel.....	30
	1. Definisi Konseptual Variabel.....	30
	2. Definisi Operasional Variabel.....	30
	G. Teknik Pengumpulan Data.....	31
	1. Kuesioner/Angket	31
	2. Observasi.....	32
	H. Instrumen Penelitian.....	33
	1. Uji Coba Instrumen Penelitian	33
	2. Uji Prasyarat Instrumen.....	33
	I. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis.....	34
	1. Analisis Data Aktivitas Belajar Peserta Didik	34
	2. Analisis Data Motivasi Belajar Peserta Didik.....	35
	3. Uji Persyaratan Analisis Data	36
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN	38
	A. Pelaksanaan Penelitian	38
	B. Analisis Data Penelitian	39
	C. Uji Persyaratan Analisis Data	46
	D. Pembahasan.....	48
	E. Keterbatasan Penelitian	50
V.	KESIMPULAN DAN SARAN	51
	A. Kesimpulan	51
	B. Saran.....	51
	DAFTAR PUSTAKA	53
	LAMPIRAN.....	56

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data jumlah populasi peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat tahun pelajaran 2022/2023.....	28
2. Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar	31
3. Kisi-Kisi Indikator Aktivitas Belajar Peserta Didik.....	31
4. Kriteria Penilaian Kuisisioner Motivasi Belajar	32
5. Kriteria Penilaian Kuisisioner Motivasi Belajar	32
6. Kriteria Interpretasi Koefisien R.....	34
7. Kriteria Keaktifan Peserta Didik.....	35
8. Persentase Ketuntasan Motivasi Belajar	35
9. Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	38
10. Distribusi Frekuensi Aktivitas Belajar Kelas Kontrol	39
11. Distribusi Frekuensi Aktivitas Belajar Kelas Eksperimen.....	39
12. Rekapitulasi Data Aktivitas Belajar Peserta Didik	40
13. Distribusi Frekuensi <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol.....	41
14. Distribusi Frekuensi <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen	42
15. Rekapitulasi Nilai <i>Pre-Test</i> Motivasi Belajar	42
16. Distribusi Frekuensi <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	43
17. Distribusi Frekuensi <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen.....	44
18. Rekapitulasi Nilai <i>Post-Test</i> Motivasi Belajar	45
19. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov Smirnov	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	23
2. Desain Eksperimen.....	26
3. Grafik Aktivitas Belajar Peserta Didik	40
4. Grafik Distribusi Frekuensi <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol	41
5. Grafik Distribusi Frekuensi <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen.....	42
6. Rata-rata Hasil <i>Pre-Test</i> Motivasi Belajar	43
7. Grafik Distribusi Frekuensi <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	44
8. Grafik Distribusi Frekuensi <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	45
9. Rata-rata Hasil <i>Post-Test</i> Motivasi Belajar	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Dokumen Surat	57
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen	67
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol	88
4. Profil SD Muhammadiyah Metro Pusat	109
5. Instrumen Pengumpulan Data Angket	116
6. Data Validitas dan Reabilitas	120
7. Hasil <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	128
8. Hasil <i>Post-test</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	132
9. Data Variabel X dan Y	136
10. Data Normalitas, Homogenitas, dan Hipotesis	140
11. Dokumentasi Penelitian	160

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu kebutuhan manusia yang berpengaruh dalam mengembangkan potensi individu supaya dapat menyesuaikan dengan lingkungan dan tercapai cita-cita yang diharapkan, menurut Rahman (2022) pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan dapat terjadi apabila adanya interaksi secara langsung antara pendidik dengan peserta didik. Interaksi tersebut dapat terjadi ketika diadakan proses pembelajaran secara langsung di dalam sekolah. Peserta didik dapat belajar semaksimal mungkin untuk mewujudkan cita-cita yang diinginkan lewat pendidikan. Terdapat keadaan yang kadang menghambat peserta didik ketika mengikuti pembelajaran salah satunya ialah kurangnya motivasi peserta didik dalam belajar.

Motivasi belajar adalah dorongan yang berasal dari *internal* dan *eksternal* peserta didik yang sedang belajar untuk melakukan perubahan tingkah laku, Uno (2015). Motivasi belajar yang terdapat pada peserta didik berbeda-beda ada peserta didik yang memiliki motivasi kuat dan ada peserta didik yang memiliki motivasi lemah. Sering terjadi peserta didik yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga peserta didik tidak berusaha untuk mengerahkan segala kemampuannya. Seorang pendidik memiliki

kewajiban untuk memberikan motivasi kepada peserta didik, jika didalam pembelajaran pendidik memberikan motivasi yang tepat kepada peserta didik maka akan semakin tinggi tingkat keberhasilan siswa.

Seorang pendidik mempunyai peran penting untuk memberikan pembelajaran kepada peserta didik dan juga berperan penting dalam meningkatkan rasa ketertarikanpeserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Terkadang pendidik memberikan pembelajaran di kelas dengan sistem pembelajaran konvensional, salah satu sistem pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah. Pendidik hanya memberikan penjelasan materi saja saat pembelajaran maka akan membuat peserta didik merasa bosan. Pembelajaran di dalam kelas, pendidik harus dapat mengatasi rasa bosan peserta didik, salah satunya dengan cara memanfaatkan sebuah media belajar di dalam pembelajaran. Media adalah alat yang digunakan bagi pendidik untuk menyampaikan materi bahan ajar kepada peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai. Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang sedang berkembang saat ini adalah media audio-visual.

Keberadaan teknologi saat ini dinilai sangat penting dalam kehidupan manusia sebagai penunjang dalam melakukan berbagai aktivitas baik dalam melakukan pekerjaan maupun dalam hal pendidikan. Seorang pendidik bisa memanfaatkan teknologi menjadi media pembelajaran atau mediator dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran, pendidik dapat membuat penjelasan materi yang menarik dan tidak monoton supaya siswa tertarik dan tetap semangat dalam mengikuti aktivitas belajar mengajar tersebut. Metode atau cara yang bisa guru lakukan untuk menumbuhkan motivasi peserta didik dalam menuntut ilmu yaitu dengan menggunakan sebuah media belajar yang menyenangkan supaya peserta didik bersemangat dalam belajar. Penggunaan media belajar salah satunya ialah media berbentuk audio visual *Powtoon* ini dapat dijadikan sebagai sebuah media belajar yang memberikan kemudahan bagi pendidik dan peserta didik.

Powtoon merupakan animasi perangkat lunak berbasis layanan *online* yang memungkinkan pengguna dengan cepat dan mudah membuat presentasi animasi dengan memanipulasi objek, memasukkan gambar, memasukkan musik dan dapat juga memasukkan rekaman suara penggunanya (Shannon dalam Yuliati, 2022). Media *Powtoon* menyediakan animasi kartun yang unik dan menarik yang tidak dimiliki oleh media *microsoft power point 2016*, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dan termotivasi dalam belajar (Fajar, 2017). Sejalan dengan pendapat tersebutPani, Lubis . (2021), mengemukakan bahwa “*Powtoon* merupakan layanan *online* untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi yang sangat menarik di antaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sangat mudah”. Penggunaan *Powtoon* sebagai media pembelajaran audio visual dikelas sangatlah tepat, *Powtoon* menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik karena dilengkapi dengan animasi dan hasil akhirnya berupa video animasi sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di dalam kelas.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan studi dokumentasi yang dilakukan kepada koordinator kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat pada tanggal 25 Oktober 2022 ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu: (1) pembelajaran masih bersifat monoton dan membosankan; (2) pendidik belum menggunakan media *Powtoon* dalam pembelajaran; (3) peserta didik masih pasif di dalam kelas; (4) kurangnya motivasi belajar peserta didik kelas IV.

Penggunaan dan pemanfaatan media di Sekolah Dasar tersebut masih sangat minim alat bantu ataupun penunjang dalam proses pembelajaran.

Pendidik lebih sering menggunakan media papan tulis, spidol dan buku paket. Pemanfaatan media yang digunakan di SD Muhammadiyah Metro Pusat masih jarang digunakan padahal sudah tersedia alat seperti proyektor yang seharusnya dimanfaatkan guru dengan baik agar menunjang pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, namun kenyataan di lapangan bahwa pendidik mengajar hanya berpatokan dengan buku serta guru masih sulit

dalam menentukan media karena kurangnya literasi pengetahuan mengenai media pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Powtoon* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang berhubungan dengan motivasi belajar peserta didik sebagai berikut.

1. Pembelajaran masih bersifat monoton dan membosankan.
2. Pendidik belum menggunakan media *Powtoon* dalam pembelajaran.
3. Peserta didik masih pasif dalam kegiatan pembelajaran dikelas.
4. Belum maksimalnya motivasi belajar pada peserta didik.

C. Fokus Penelitian

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

1. Pengaruh media pembelajaran *Powtoon*.
2. Motivasi belajar peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu “Adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran *Powtoon* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Powtoon* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Peserta didik
Media pembelajaran *Powtoon* diharapkan dapat membuat peserta didik

memperjelas atau mempermudah dalam memahami materi yang disampaikan dan membuat pembelajaran lebih bermakna sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan dan pengalaman pendidik mengenai media pembelajaran yang memiliki tampilan menarik, interaktif, praktis dan dapat memberikan *feedback* agar dapat meningkatkan kemampuan profesional pendidik.

3. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi kepala sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Muhammadiyah Metro Pusat.

4. Peneliti dan Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan memberikan wawasan dan pengetahuan tentang pengaruh media pembelajaran *Powtoon* terhadap motivasi belajar.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Belajar

Media adalah alat yang digunakan bagi pendidik untuk menyampaikan materi bahan ajar kepada peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai. Media adalah jembatan yang bertugas untuk menyalurkan informasi terhadap pihak yang bertugas sebagai penerima, misalnya media televisi, media komputer serta media lain sebagainya (Jauhari dalam Juhaeni,2020). Pembelajaran adalah suatu kegiatan berkomunikasi yang bertujuan untuk menyampaikan pesan dari pusat pesan dengan menggunakan saluran atau media, dan penerimaan pesan ini adalah komponen komunikasi (Jauhari dalam Juhaeni,2020). Media pembelajaran merupakan segala yang berhubungan dengan alat, lingkungan dan segala jenis kegiatan yang diposisikan untuk menambah pengetahuan, menambah keterampilan pada setiap manusia yang memanfaatkannya dan mengubah sikap (Sanjaya dalam Juhaeni,2020).

Media pembelajaran secara garis besar digunakan untuk memperjelas dalam menyampaikan informasi, (Joni Purwono, dkk dalam Tafonao, 2018) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang sedang berkembang saat ini adalah media audio-visual.

Media sangat penting dalam pengalaman yang berkembang karena pendidik dapat menyampaikan materi kepada peserta didik menjadi lebih signifikan, menurut Wibawanto dalam Septy (2021) mengemukakan bahwa, media pendidikan adalah sumber belajar dan dapat juga diartikan dengan manusia dan benda atau peristiwa yang membuat kondisi peserta didik mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Selain alat yang berupa benda, yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam proses pendidikan, pendidikan sebagai figur sentral atau model dalam proses interaksi edukatif merupakan alat pendidikan yang juga harus diperhitungkan.

Penggunaan media sebagai penghubung antara pendidik dengan peserta didik disebut pembelajaran, menurut Musfiqon (2012) bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Menurut Tafonao (2018) bahwa media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik untuk belajar.

Media pembelajaran memiliki beberapa hal yang harus diperhatikan, Degeng dalam Nurfadhillah, Septy (2021) menyatakan bahwa ada sejumlah faktor yang perlu dipertimbangkan peserta didik atau pendidik dalam membuat media pembelajaran, yaitu: (1) Tujuan instruksional; (2) Keefektifan; (3) Siswa; (4) Ketersediaan; (5) Biaya pengadaan; (6) Kualitas

teknis. Dalam pembuatan media hal yang harus diperhatikan adalah tujuan pembelajaran, keefektifan media, biaya, fleksibilitas dan kemampuan menggunakannya serta alokasi waktu yang tersedia.

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajaran, pengajar dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan atau sarana untuk menyampaikan pesan.

Berdasarkan penjelasan yang dikemukakan oleh beberapa para ahli diatas tentang media pembelajaran peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat untuk mempermudah menyampaikan pesan berupa informasi dan media juga merupakan alat untuk merangsang indera manusia berupa pendengaran maupun penglihatan dalam memahami suatu informasi yang disajikan dalam bentuk media.

2. Ciri – Ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran juga memiliki ciri-ciri interaktif yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran. Adapun ciri – ciri media pembelajaran secara umum sebagai berikut (Arsyad,2009).

1. Media pembelajaran mempunyai arti secara fisik yang lebih familiar dengan *hardware* atau wadah, alat maupun benda yang dapat dirasa oleh panca indera manusia.
2. Media pembelajaran mempunyai arti secara non fisik yang lebih familiar dengan *software* atau pesan yang disampaikan melalui *hardware*.
3. Media pembelajaran memiliki penekanan terhadap visual serta audio (Wahidin & Ahmad,2018).
4. Media pembelajaran juga memiliki arti sebagai alat atau media bantu dalam proses kegiatan pembelajaran (Wahidin & Ahmad, 2018).
5. Media pembelajaran dapat digunakan dalam kegiatan proses komunikasi serta kegiatan berinteraksi antara guru dengan anak didiknya.
6. Dapat digunakan secara masal contohnya media komunikasi berupa televisi serta radio juga secara perorangan, contohnya modul.

Adapun ciri – ciri media pembelajaran menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Arsyad, (2009) adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran berciri fiksatif
Ciri media pembelajaran fiksatif mengilustrasikan fungsi media memiliki kemampuan untuk merekam, merekonstruksikan serta menyimpan sebuah objek berupa fotografi, audio dan lain sebagainya (Jauhari,2018).
2. Media pembelajaran berciri manipulatif
Ciri media pembelajaran manipulatif dapat menstransformasikan dari sebuah objek. Awalnya suatu objek dapat membutuhkan waktu yang relatif lama, sehingga dapat dipangkas menjadi beberapa menit dengan teknik *time lapse recording* (Juhari,2018).

3. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara peserta didik dengan pendidik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. (Kemp dan Dayton dalam Karo,1985)

mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran, yaitu:

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
Setiap pembelajar mungkin mempunyai penafsiran yang berbeda beda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu. Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada pembelajar secara bersamaan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
Dengan berbagai potensi yang dimiliki, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
Jika dipilih dan dirancang secara baik, media dapat membantu melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran.
4. Efisiensi dalam waktu tenaga.
Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar.
Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu untuk menyerap pelajaran lebih mendalam dan utuh.

Seiring dengan perkembangan pengetahuan dan teknologi sekarang ini mendorong upaya pemanfaatan dan penggunaan media dari hasil perkembangan teknologi. Pendidik dituntut untuk lebih mengembangkan

keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didiknya sebagai sarana yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dimaksudkan agar peserta didik mampu memahami kompetensi dasar pelajaran yang disampaikan oleh pendidik.

Adapun manfaat media pembelajaran menurut Ely (2012) yaitu:

1. Meningkatkan mutu pendidikan dengan cara meningkatkan kecepatan belajar (*rate of learning*)
2. Memberi kemungkinan pendidikan yang sifatnya lebih individual
3. Memberi dasar pengajaran yang lebih ilmiah
4. Pengajaran dapat dilakukan secara mantap
5. Meningkatkan terwujudnya kedekatan belajar (*immediacy learning*)
6. Memberikan penyajian pendidikan lebih luas

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media dalam proses pembelajaran selain mempermudah peserta didik dalam memahami proses pembelajaran, media juga dapat membangkitkan gairah dan motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian peserta didik akan mampu melakukan kegiatan belajarnya sendiri, mendapat hal yang baru bisa meningkatkan prestasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

4. Jenis – jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran diperlukan bagi pendidik untuk membuat peserta didik bersemangat dalam belajar, Ahsyar (2011) membagi jenis media pembelajaran kedalam empat bagian yaitu:

- 1) Media Visual
Media visual dibagi menjadi dua yaitu *nonprojected* dan *projected*. Media visual *nonprojected* mencakup gambar, tabel, grafik dan karton. Media visual tersebut dapat menerjemahkan ide-ide yang abstrak ke dalam suatu format yang realistik, dari simbol-simbol verbal ke dalam bentuk yang kongkrit, dan dapat diperoleh dengan mudah walaupun menggunakan biaya yang relatif mahal tetapi dibutuhkan kreatifitas untuk merancang, mengembangkan, dan memanipulasinya sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sedangkan yang termasuk media visual *projected* adalah kamera, OHP, *Slide*, gambar digital (CD-Room, foto CD, DVD-Rom dan disket komputer), dan gambar proyeksi digital yang didesain untuk

digunakan dengan perangkat lunak presentasi grafik seperti panel proyeksi *liquid crystal display* (LCD) yang dihubungkan dengan komputer ke layar.

2) Media Audio

Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik (Asyhar, 2011). Ada beberapa jenis media yang dikelompokkan dalam media audio, antara lain, radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam dan laboratorium bahasa. Dalam perkembangannya media audio berubah sesuai dengan kemajuan teknologi. Sekarang kita mengenal *audiotape*, *compact disk* (CD), MP3 dan MP4.

3) Media Audio-Visual

Bahan audio visual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran. Sebagai media pembelajaran dalam pendidikan dan pengajaran, media audio-visual mempunyai sifat sebagai berikut, yaitu kemampuan untuk meningkatkan persepsi, kemampuan untuk meningkatkan pengertian, kemampuan untuk meningkatkan belajar, kemampuan untuk memberikan penguatan (*reinforcement*) atau pengetahuan hasil yang di capai, dan kemampuan untuk meningkatkan retensi (ingatan).

4) Multimedia

Multimedia adalah alat yang menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan grafik, teks, animasi, video dan audio (Robin dalam Darmawan,2011)

Dari jenis – jenis media pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa media dapat dikategorikan menjadi: media visual, media cetak, media berbasis visual, media berbasis audiovisual dan media berbasis cetak.

5. Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media sangat membantu peserta didik dalam memahami suatu konsep tertentu, menurut Musfiqon dalam Fauziyah (2014) terdapat beberapa prinsip pemilihan media yaitu sebagai berikut: efisien, relevan serta produktif. Sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar, pendidik harus mempersiapkan semuanya terlebih dahulu terutama media. Media sangat penting dan sangat berperan baik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya media peserta didik bisa lebih memahami suatu materi pembelajaran yang sulit untuk di nalar. Ketika pendidik membuat media harus benar-benar menentukan media mana yang cocok

untuk suatu materi agar bisa terlaksana pembelajaran yang efisien. Apabila pendidik memilih medianya salah, sangatlah berakibat fatal bagi peserta didiknya, bukannya peserta didik faham dengan materi tersebut malah peserta didik semakin bingung. Ada beberapa kriteria dalam pemilihan media yaitu (Musfiqon dalam kutipan Fauziyah,2014):

- a) Kesesuaian
Ketika memilih media harus disesuaikan dengan materinya. Seperti pendidik menginginkan peserta didiknya untuk menyalakan komputer, maka pendidik harus mempersiapkan media yang menunjukkan langkah-langkah untuk menyalakan komputer.
- b) Tingkat Kesulitan
Media yang disediakan oleh sekolah hanya buku dan papan tulis. Sedangkan di dalam buku biasanya gambarnya tidak jelas, kalimatnya terlalu panjang jadi susah untuk difahami oleh peserta didik. Terutama dalam pembelajaran TIK, di buku TIK biasanya ada gambar dan di lingkari langkah-langkah untuk menyalakan komputer, tetapi gambar dan tulisannya tidak jelas dan sulit di fahami oleh peserta didik. Maka pendidik harus memperjelasnya dengan medinya sendiri.
- c) Biaya
Dalam memilih media biaya ini menjadi permasalahan utama. Jangan memilih media mahal tapi tidak bisa bermanfaat untuk peserta didik, pilihlah media yang harganya relatif murah tapi memiliki banyak manfaat bagi peserta didik untuk mempermudah memahami suatu materi pelajaran.
- d) Ketersediaan
Biasanya masalah ketersediaan ini terjadi di sekolah yang fasilitasnya rendah. Ketika guru ingin menunjukkan cara menyalakan komputer tetapi sekolahnya tidak memiliki komputer, maka guru harus memilih media lain seperti menggambarkan langkah-langkah untuk menyalakan komputer di papan tulis.
- e) Kualitas Teknis
Media yang sangat baik dan sangat bermanfaat ketika media itu memiliki kualitas teknis yang baik pula. Apabila media memiliki kualitas teknis yang bisa digunakan untuk segalanya, untuk beberapa materi, maka media itu bisa dikatakan media yang memiliki kualitas teknis baik untuk memahamkan peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan dalam pemilihan media pembelajaran yaitu harus sesuai dengan tujuan pengajaran, kesesuaian memilih media dalam materi, ketersediaan media di sekolah dan media yang memiliki kualitas teknis yang baik.

B. Powtoon

1. Pengertian Powtoon

Powtoon merupakan sebuah aplikasi berbasis web sederhana yang digunakan untuk membuat animasi yang menarik dan cepat, menurut Mafita Sari (2017) *Powtoon* merupakan salah satu jenis layanan online yang memiliki fitur animasi yang menarik dalam penyampaian pesan berupa video. Ini adalah salah satu alternatif dari berkembangnya teknologi untuk digunakan media pembelajaran interaktif pada materi yang dianggap sulit menjadi lebih menyenangkan karena disajikan dengan kombinasi beberapa media seperti audio dan visual. Oleh karena itu media ini sangatlah menarik untuk digunakan di dalam kelas sebagai alternatif media pembelajaran agar peserta didik tidak bosan dengan pembelajaran selain itu juga membuat media pembelajaran pendidik lebih bervariasi.

Adapun Menurut Shannon dalam Yuliati (2022), *Powtoon* merupakan animasi perangkat lunak berbasis layanan online yang memungkinkan pengguna dengan cepat dan mudah membuat presentasi animasi dengan memanipulasi objek, memasukkan gambar, memasukkan musik dan dapat juga memasukkan rekaman suara penggunanya. Lebih lanjut Shannon dalam Yuliati (2022) juga menyatakan pemilihan media pembelajaran sangat tepat apabila digunakan untuk menumbuhkan konsep peserta didik dalam proses pembelajaran.

Peneliti menyimpulkan bahwa *Powtoon* memiliki beragam animasi yang sangat menarik diantaranya yaitu animasi tulisan tangan, animasi kartun dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* yang sangat mudah. Selain itu media *Powtoon* juga mudah dijadikan media penyampaian materi pembelajaran dengan cara yang menarik, sehingga peserta didik tidak jenuh dengan materi yang guru sampaikan di dalam pembelajaran.

2. Kelebihan *Powtoon*

Ada beberapa kelebihan dalam pembuatan media audio-visual *Powtoon* antara lain:

- a) Penggunaannya praktis, mudah diakses dngan website [www. Powtoon.com](http://www.Powtoon.com) tanpa harus mendownload aplikasi.
- b) Terdapat banyak pilihan pilihan template background sehingga dalam lembar kerja hanya perlu menyisipkan gambar, teks, audio dan video yang ingin dijadikan materi ajar.
- c) Tersedia konten animasi, font dan *transition effect*.
- d) Tampilan yang menarik, dinamis dan interaktif.
- e) Disimpan dalam format MPEG, MP3, AVI atau langsung dishare di YouTube.
- f) Berupa video pembelajaran yang dapat menggabungkan gambar video dan audio.

3. Kekurangan *Powtoon*

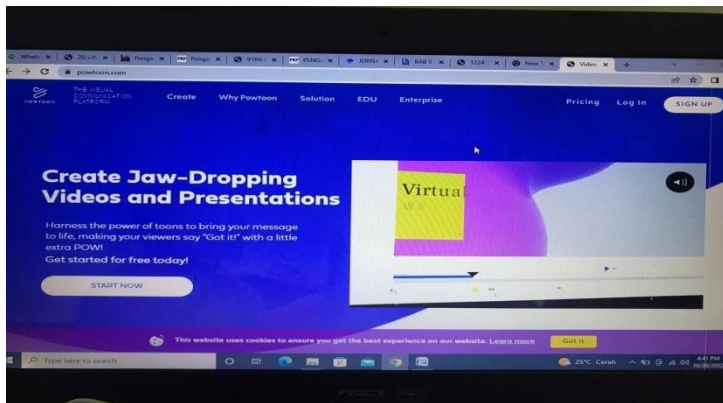
Adapun kekurangan dari menggunakan media *Powtoon* adalah sebagai berikut.

- a) Memerlukan *softwareonline* yang memerlukan internet untuk membukanya.
- b) Durasi yang terbatas.
- c) Untuk menyimpan memerlukan internet dengan kecepatan yang stabil karena hasil akhirnya berbentuk video yang memiliki kapasitas memori besar.
- d) Bagi pengguna *Powtoon* yang tidak membayar hanya dapat mengeksport file ke YouTube, bila ingin menyimpannya dapat mendownload file melalui YouTube.

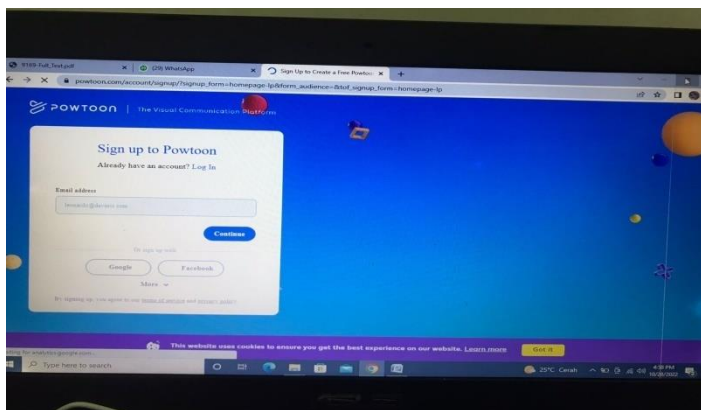
4. Langkah – Langkah Pembuatan *Powtoon*

Powtoon merupakan aplikasi yang diakses secara online, untuk mengakses *Powtoon* terlebih dahulu membuat akun *Powtoon*. Adapun langkah-langkah pembuatan *Powtoon*, sebagai berikut.

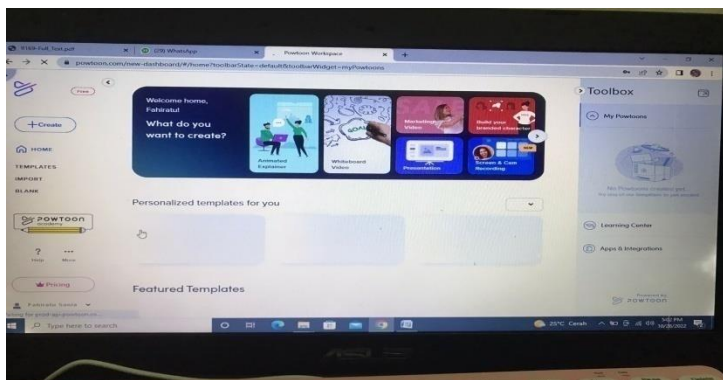
- a. Pertama bukalah situs *www.Powtoon.com* setelah itu muncul tampilan seperti gambar dibawah ini.



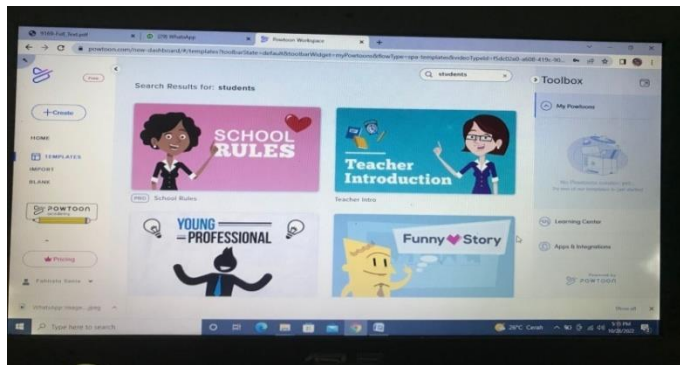
- b. Klik “*START NOW*” tujuannya untuk mendaftar akun *Powtoon* jika belum memilikinya.



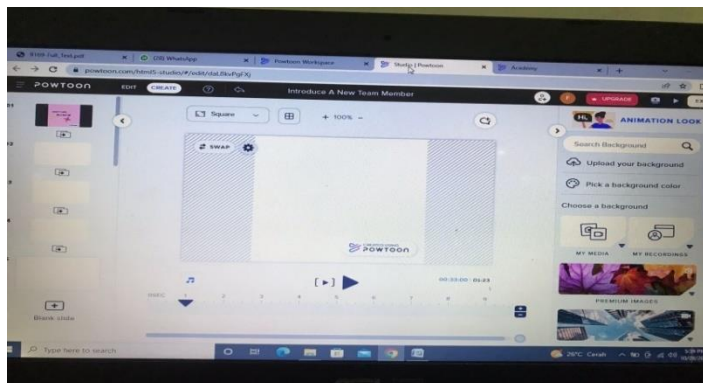
- c. Setelah mendaftar, kita akan diarahkan ke menu utama *Powtoon*, seperti gambar dibawah ini. Setelah itu klik “*Blank Powtoon*” untuk membuat proyek sesuai dengan keinginan.



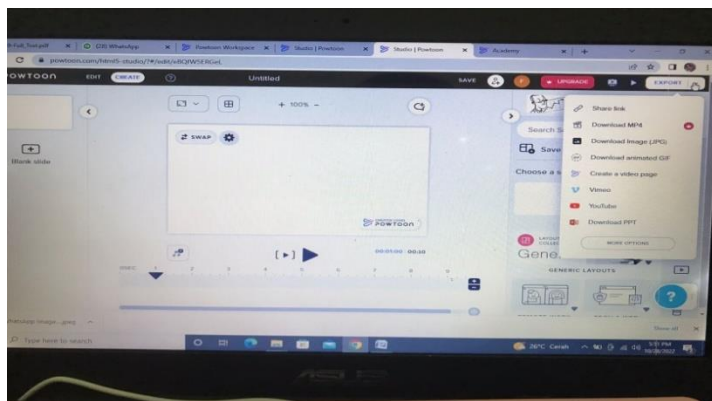
- d. Setelah mengklik “*Blank Powtoon*” akan muncul menu tampilan animasi (*template*). Pilihlah sesuai dengan yang diinginkan.



- e. Setelah memilih *template* yang diinginkan, maka akan muncul tampilan kerja atau lembar kerja. Panel bagian tengah atau *timeline* yang digunakan untuk memasukkan gambar, teks dan masih banyak yang sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan. Jika ingin menambahkan slide baru, klik “*addslide*”.



- f. Jika animasi sudah jadi, klik *preview and export*. Disana bisa memeriksa kembali animasi yang sudah dikerjakan.



- g. Setelah selesai mengerjakan, langkah terakhir mengklik *export*, Hasil tersebut bisa di share atau *upload* karya animasi yang sudah dikerjakan.
- h. Cara menggunakan *Powtoon* yaitu gunakan desktop atau PC karena aplikasi *Powtoon* sulit diakses melalui smartphone dan gunakan video dengan kualitas HD agar video tidak pecah ketika disimpan.

C. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan suatu keadaan yang ada pada diri seseorang dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan. Menurut Uno (2015) motivasi belajar adalah dorongan yang berasal dari internal dan eksternal peserta didik yang sedang belajar untuk melakukan perubahan tingkah laku. Kompri (2016) motivasi belajar adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif atau perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.

Motivasi ditandai dengan adanya perubahan energi seseorang yang dapat disadari atau tidak, menurut Ifti Oktaviani (2018) mengartikan motivasi belajar adalah segala usaha didalam diri sendiri yang menimbulkan kegiatan belajar, dan menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar serta member arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai. Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual dan berperan dalam hal menumbuhkan semangat belajar untuk individu.

Motivasi dalam belajar sangat dibutuhkan. Keberhasilan tujuan dari pembelajaran bergantung pada seberapa besar antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Setiap peserta didik memiliki motivasi belajar masing-masing. Pada umumnya motivasi belajar datang dari dua arah, yaitu motivasi dari dalam peserta didik itu sendiri (motivasi *intrinsik*) dan motivasi yang datang dari luar peserta didik (motivasi *ekstrinsik*).

Selanjutnya Sanjaya dalam Amda (2010) mengatakan bahwa proses pembelajaran merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering terjadi peserta didik yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengarahkan segala kemampuannya. Proses pembelajaran tradisional yang menggunakan pendekatan ekspositori kadang-kadang unsur motivasi terlupakan oleh pendidik. Pendidik seakan-akan memaksakan peserta didik menerima materi yang disampaikan. Keadaan ini tidak menguntungkan karena peserta didik tidak dapat belajar secara optimal yang tentunya pencapaian hasil belajar juga tidak optimal. Pandangan modern tentang proses pembelajaran menempatkan motivasi sebagai salah satu aspek penting dalam membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa motivasi adalah suatu dorongan yang menyebabkan seseorang untuk bertindak atau berbuat dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang dikendaki, sehingga perubahan tingkah laku pada dirinya diharapkan terjadi.

2. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi belajar pada hakikatnya dapat membantu guru dalam memahami perilaku peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Motivasi tidak hanya memberikan arah kegiatan pembelajaran secara benar, namun lebih dari itu motivasi dalam diri peserta didik mendapat pertimbangan positif dalam kegiatannya termasuk kegiatan belajar. Ada beberapa peranan penting dari motivasi belajar yaitu:

- a. Motivasi memberikan semangat seorang pelajar dalam kegiatan belajarnya.
- b. Motivasi perbuatan sebagai pemilih dari tipe kegiatan dimana seseorang berkeinginan untuk melakukannya.
- c. Motivasi memberikan petunjuk pada tingkah laku.

Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh motivasi belajar peserta didik, menurut Sukmadinata dalam Rahmawati (2020), motivasi memiliki dua fungsi, yaitu mengarahkan atau *directotial function*, dan mengaktifkan dan mengingatkan kegiatan atau *activating and energizing function*. Dalam mengarahkan kegiatan, motivasi berperan mendekatkan atau menjauhkan individu dari sasaran yang akan dicapai. Motivasi juga dapat berfungsi mengaktifkan atau meningkatkan kegiatan. Suatu perbuatan atau kegiatan yang tidak bermotif atau motifnya sangat lemah, akan dilakukan dengan tindakan sungguh-sungguh, tidak terarah dan menungkingkan besar tidak akan membawa hasil. Berdasarkan pendapat para ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa fungsi motivasi sebagai pendorong usaha untuk mencapai prestasi, karena seseorang melakukan harus mendorong keinginannya dan menentukan tujuan yang akan dicapai.

3. 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) 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) 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 A. M (2016) berpendapat bahwa ciri-ciri motivasi belajar adalah sebagai berikut.

- 1) Tekun dalam menghadapi tugas(dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak berhenti sebelum selesai)
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa)
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah
- 4) Lebih senang bekerja dan mengerjakan secara mandiri
- 5) Cepat bosan pada tugas rutin yang selalu sama
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah

Apabila seseorang memiliki ciri-ciri seperti diatas, maka orang tersebut selalu memiliki motivasi yang cukup kuat karena ciri-ciri motivasi tersebut sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, indikator untuk mengukur motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini sesuai dengan pendapat Sardiman (2016).

D. Penelitian Relevan

Berikut beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini:

1. Alberth Supriyanto, (2022) “Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual *Powtoon* Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika di

Sekolah Dasar”. Hasil penelitiannya yaitu media pembelajaran audiovisual *Powtoon* memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas 3 SDN 5 Grogol.

Persamaan dengan penelitian di atas terletak pada variabel bebas (media pembelajaran *Powtoon*) dan variabel terikat (motivasi belajar). Sampel penelitian yang digunakan Amelia adalah peserta didik kelas 3 SDN 5 Grogol, sedangkan peneliti menggunakan peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat serta waktu penelitian di atas pada tahun 2021 sedangkan peneliti pada tahun 2022.

2. Dewi Yuliati,dkk (2019) “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Powtoon* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi IPS pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Kecamatan Cluwak Kabupaten Pati”. Hasil penelitian ini yaitu terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Powtoon* terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPS.

Persamaan dengan penelitian di atas terletak pada variabel bebas (media pembelajaran *Powtoon*) dan variabel terikat (motivasi belajar). Sampel penelitian yang digunakan Dewi Yuliati adalah peserta didik kelas IV SDN Kecamatan Cluwak Kabupaten Pati, sedangkan peneliti menggunakan peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.

3. Syahrul Fajar,dkk (2017). “Pengaruh Penggunaan Media *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Siswa”. Hasil penelitian ini yaitu terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Powtoon* terhadap motivasi belajar peserta didik. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Persamaan tersebut yaitu kedua penelitian menerapkan media pembelajaran *Powtoon*. Akan tetapi keduanya juga memiliki perbedaan yaitu penelitian tersebut mengarah tidak pada motivasi belajar akan tetapi pada hasil belajar. Penelitian tersebut juga mengarah pada mata pelajaran IPS sedangkan peneliti mengarah pada mata pelajaran IPA.

Ketiga penelitian tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang positif pada media pembelajarn *Powtoon* terhadap motivasi belajar peserta didik. Peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran *Powtoon* berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Tahun Pelajaran 2022/2023.

4. Indah Trismayani Jabir. (2021). *“The Effect Of Use Powtoon Learning Media To Student Learning Motivation On 3rd Grade On Indonesia Subjects At Islamic Elementary School Athirah 1 Makassar”*. Hasil pada penelitian ini yaitu terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Powtoon* terhadap motivasi belajar peserta didik.

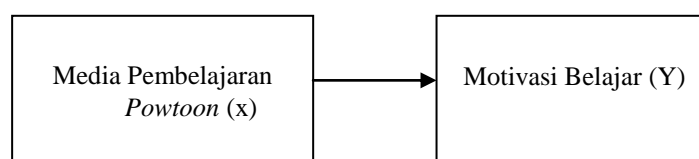
Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Persamaan tersebut yaitu pada variabel bebas dalam penelitian adalah penggunaan media pembelajaran *Powtoon* dan variabel terikatnya adalah motivasi belajar siswa. Akan tetapi penelitian tersebut memiliki perbedaan yaitu populasi dalam penelitian adalah 120 peserta didik kelas III SD Islam Athirah 1 Makassar tahun pelajaran 2020/2021 sedangkan populasi peneliti adalah sebanyak 201 peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat tahun pelajaran 2022/2023.

5. Koraima Resmol. (2022). *“The Effect Of Learning Cycle 5E+Powtoon On Motivation”*. Hasil pada penelitian ini yaitu terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Powtoon* terhadap motivasi belajar peserta didik. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Persamaan tersebut yaitu terdapat pada variabel bebas dalam penelitian adalah penggunaan media pembelajaran *Powtoon* dan variabel terikatnya adalah motivasi belajar siswa. Akan tetapi penelitian tersebut memiliki perbedaan yaitu pelaksanaan dalam penelitian adalah peserta didik Sekolah Dasar Negeri Teladan Ambon sedangkan peneliti melakukan penelitian pada peserta

didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat tahun pelajaran 2022/2023.

E. Kerangka Pikir

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 IV di SD Muhammadiyah Metro Pusat. Berdasarkan uraian tersebut, kerangka pemikiran pada penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. 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 IV di SD Muhammadiyah Metro Pusat Tahun Pelajaran 2022/2023.

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir di atas, maka peneliti menetapkan hipotesis sebagai berikut. “Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Powtoon* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat”.

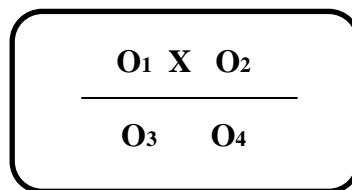
III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Menurut Erha (2017) penelitian eksperimen merupakan kegiatan penelitian yang bertujuan untuk menilai pengaruh suatu tindakan pendidikan terhadap tingkah laku peserta didik atau menguji hipotesis tentang ada tidaknya pengaruh tindakan itu bila dibandingkan dengan tindakan lain. Peneliti melaksanakan penelitian menggunakan jenis metode eksperimen semu (*quasi experiment design*), menurut Sugiyono (2020) eksperimen semu (*quasi experiment design*) adalah desain eksperimen yang memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Objek penelitian ini adalah pengaruh media pembelajaran *Powtoon* (X) terhadap motivasi belajar (Y). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah Metro Pusat. Penelitian ini menggunakan desain *non equivalent control group desain*. Desain ini menggunakan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Powtoon* sedangkan kelompok kontrol menggunakan media pembelajaran *power point* yang berisikan hanya gambar.

Desain penelitian *non-equivalen control group design* dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. Desain eksperimen

Keterangan:

- O₁ = Nilai *pre-test* kelompok eksperimen
- X = Perlakuan penggunaan media *Powtoon*
- O₂ = Nilai *post-test* kelompok eksperimen
- O₃ = Nilai *pre-test* kelompok kontrol
- O₄ = Nilai *post-test* kelompok kontrol

Sumber: Sugiyono (2015)

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Metro Pusat, beralamatkan di Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 1 Imopuro Metro Pusat Kota Metro Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester genap kelas IV Muhammadiyah Metro Pusat Tahun Pelajaran 2022/2023. Diawali dengan observasi pada bulan Oktober 2022.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian Pendahuluan

- a. Membuat surat izin penelitian ke sekolah yang akan dilakukan penelitian yaitu SD Muhammadiyah Metro Pusat.
- 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 memilih kelas Ilyas dan Sulaiman untuk dijadikan subjek.

2. Perencanaan Penelitian

- a. Menyusun Rencana Perangkat Pembelajaran.
- b. Membuat kisi-kisi angket atau kuesioner motivasi belajar.
- c. Membuat instrument angket atau kuesioner motivasi belajar.
- d. Melakukan validasi angket atau kuesioner motivasi belajar.
- e. Melakukan uji coba instrumen di SD Muhammadiyah Metro Pusat
- f. Melakukan uji validitas angket atau kuesioner motivasi belajar.
- g. Melakukan uji reabilitas angket atau kuesioner motivasi belajar.
- h. Mempersiapkan media pembelajaran *Powtoon* sesuai dengan 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 *power point*.
- 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.

D. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek yang diamati oleh peneliti. Penelitian membutuhkan sebuah objek untuk diamati. Populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin, hasil menghitung maupun pengukuran, kuantitatif maupun kualitatif daripada karakteristik tertentu mengenai ekumpulan objek yang lengkap dan jelas (Sudjana dalam Payadnya,2018). Adapun populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV pada enam kelas SD Muhammadiyah Metro Pusat sebanyak 201 peserta didik dengan rincian tabel berikut.

Tabel 1. Data jumlah populasi peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat tahun pelajaran 2022/2023

No.	Kelas	Σ Peserta didik
1.	Daud As	36
2.	Ilyas As	34
3.	Sulaiman As	33
4.	Harun As	33
5.	Yunus As	33
6.	Ilyasa As	32
	Σ	201

Sumber: Dokumentasi pendidik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat

Kelas Zulkifli As tidak dimasukkan ke dalam populasi, karena kelas tersebut peneliti gunakan sebagai subjek uji instrumen. Hal ini berdasarkan pertimbangan kelas Zulkifli yang memperoleh nilai tertinggi di antara kelas lain pada nilai PTS semester ganjil sehingga populasi pada penelitian ini peneliti lakukan hanya pada enam kelas.

b. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang diambil dengan teknik tertentu. Sugiyono (2015) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Arikunto dalam Rukajat (2018) mengemukakan bahwa sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti dan apabila subjeknya kurang dari 100, maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi.

Adapun pendapat dari Sugiyono (2020) bahwa teknik pengambilan sampel pada dasarnya dikelompokkan menjadi dua yaitu *probability sampling* dan *nonprobability sampling*. Pada penelitian ini, peneliti memilih sampel dengan cara *nonprobability sampling*. *Nonprobability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel.

Selanjutnya ada teknik dalam pengambilan sampel menurut Sugiyono (2019) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Dalam penelitian ini, menggunakan teknik pengambilan sampel dengan cara *purposive sampling* yaitu penunjukan dalam hal ini ditunjuk langsung sebagai sampel, adapun sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV Ilyas dan kelas IV Sulaiman.

Kelas eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas Ilyas As sebanyak 34 peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran *Powtoon* sedangkan kelas Sulaiman As sebanyak 33 peserta didik dijadikan sebagai kelas kontrol dengan media pembelajaran power point sehingga total sampel pada penelitian ini adalah 67 peserta didik.

E. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang kedudukannya memberi pengaruh terhadap variabel terikat, dapat dimanipulasi, diubah, atau diganti (X) dan variabel terikat adalah variabel yang menjadi akibat dari pengaruh variabel bebas (Y). Terdapat dua macam variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

a. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah motivasi belajar kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat (Y). Motivasi belajar adalah faktor yang

peneliti amati untuk menentukan adanya pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *Powtoon*.

b. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Powtoon*(X). Media pembelajaran *Powtoon* merupakan variabel yang menentukan hubungan antara fenomena yang diamati.

F. Definisi Konseptual Dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual Variabel

a. Variabel Terikat

Motivasi belajar adalah sebuah dorongan yang berasal dari dalam diri maupun dari luar diri peserta didik yang dapat mempengaruhi peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam pembelajaran, karena tanpa adanya motivasi belajar peserta didik tidak akan melakukan kegiatan belajar.

b. Variabel Bebas

Media pembelajaran *Powtoon* adalah berbasis web yang menyajikan presentasi berbentuk video animasi yang digunakan untuk memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memahami pelajaran. Media pembelajaran *Powtoon* dapat diekspor ke *You Tube* dan *Power Point* untuk memudahkan peserta didik agar dapat memutar ulang materi pelajaran yang belum dipahami.

2. Definisi Operasional Variabel

a. Motivasi belajar (Y)

Motivasi belajar adalah suatu dorongan yang menyebabkan seseorang untuk bertindak atau berbuat dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang dikehendaki, sehingga perubahan tingkah laku pada dirinya diharapkan terjadi. 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 Sardiman A. M (2016).

Tabel 2 Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar

No.	Indikator Motivasi	Nomor Butir Soal		Jumlah Soal
		Positif	Negatif	
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	1,2,3	4,5	5
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	6,7,9,11,12	8,10	7
3.	Adanya harapan dan cita – cita masa depan	14,15,17	13,16	5
4.	Adanya penghargaan dalam belajar	19,20	18	3
5.	Adanya kegiatan menarik dalam belajar	23,24,25	21,22	5
6.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	26,28,29,30	27	5
Jumlah		20	10	30

Sumber: Peneliti 2022

b. 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 *power point*. Jenis skala yang digunakan adalah skala kategorik dalam bentuk nominal. Berikut kisi-kisi instrument aktivitas belajar peserta didik.

Tabel 3. Kisi-Kisi Indikator Aktivitas Belajar Peserta Didik

No.	Indikator Media	Jumlah Butir Soal
1	<i>Writing Activities</i>	1
2	<i>Oral Activities</i>	1
3	<i>Listening Activities</i>	1
4	<i>Visual Activities</i>	1
5	<i>Mental Activities</i>	1

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Kuesioner/Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data untuk memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Menurut Sugiyono (2015) 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 menggunakan skala likert positif dan negatif untuk menentukan skor pilihan jawaban angket yang terdiri dari 6 indikator dengan 30 pernyataan. Kuesioner yang valid akan diberikan kepada 66 responden dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan kriteria penilaian sebagai berikut.

Tabel 4. Kriteria Penilaian Kuesioner Motivasi Belajar

Keterangan	Skor	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

2. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengamatan dan pencatatan terhadap objek yang diteliti. Sugiyono (2016) menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan untuk penelitian yang berkaitan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar melalui pengamatan kegiatan pembelajaran peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Powtoon*. Penilaian observasi menggunakan skala *likert* guna menentukan skor observasi dengan kriteria penilaian sebagai berikut.

Tabel 5. Kriteria Penilaian Kuesioner Motivasi Belajar

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

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 kuisisioner motivasi belajar yang berjumlah 30 item. Selanjutnya instrumen diuji cobakan di SD Muhammadiyah Metro Pusat. Selanjutnya peneliti melakukan uji validitas dan uji reabilitas sebagai uji persyaratan instrumen.

2. Uji Persyaratan Instrumen

a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Arikunto (2013) menjelaskan bahwa validitas atau kesahihan berasal dari kata *validity* yang berarti suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kehandalan atau kesahihan suatu alat ukur. Uji validitas pada penelitian ini menggunakan korelasi *Product Moment* yang dikemukakan oleh Pearson dalam Arikunto (2013) 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

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.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah serangkaian pengukuran yang memiliki konsistensi bila pengukuran itu dilaksanakan secara berulang. Arikunto (2013) menjelaskan bahwa reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Dalam penelitian ini uji reliabilitas instrument angket menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dalam Arikunto (2013), 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 ite
- σ_{total} = Varians total

Suatu instrumen dikatakan reliabel atau dapat dipercaya apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ 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 6. Kriteria Interpretasi Koefisien R

No.	Koefisien Korelasi r	Kriteria Validitas
1.	0,00-0,199	Sangat rendah
2.	0,20-0,399	Rendah
3.	0,40-0,599	Sedang
4.	0,60-0,799	Kuat
5.	0,80-1,000	Sangat kuat

Sumber: Sugiyono (2015)

I. Teknik Analisis Data Penelitian

1. Analisis Data Aktivitas Belajar Peserta Didik

Analisis data aktivitas belajar peserta didik padasaat 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) 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 7. Kriteria Keaktifan Peserta Didik

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

Sumber: Arikunto (2013)

2. Analisis Data Motivasi Belajar Peserta Didik

Analisis data kuesioner motivasi belajar peserta didik dilakukan 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.

Rentang (R) = Nilai terbesar – Nilai terkecil

Banyaknya Kelas = $1 + 3,3 \log n$

Panjang Kelas Interval = $\frac{\text{rentang}}{\text{banyaknya kelas}}$

Tabel 8. Persentase Ketuntasan Motivasi Belajar

No.	Persentase	Kriteria
1	> 85%	Sangat tinggi
2	65-84%	Tinggi
3	45-64%	Sedang
4	25-44%	Rendah
5	< 24%	Sangat rendah

(Sumber Ayu, 2019)

3. Uji Persyaratan Analisis Data

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. Uji normalitas dilakukan menggunakan microsoft excel dengan kriteria pengujian apabila nilai signifikansi ($p > 0.05$) maka data berdistribusi normal. Rumus uji Kolmogorov Smirnov:

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

Keterangan:

$F_0(x)$: distribusi frekuensi komulatif teoritis.

$S_n(x)$: distribusi frekuensi komulatif 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. Uji homogenitas varians dilakukan dengan rumus berikut.

- 1) Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat
- 2) Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian ini taraf signifikannya adalah 0,05%
- 3) Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus :

$$F_{hit} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

c. Uji Hipotesis

Penelitian ini menggunakan analisis regresi sederhana, kegunaan regresi dalam penelitian salah satunya adalah untuk meramalkan atau memprediksi variabel terikat (Y) adalah apabila variabel bebas (X) diketahui. Regresi sederhana dapat dianalisis karena didasari oleh hubungan fungsional atau hubungan sebab akibat variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Karena ada perbedaan yang mendasar dari analisis korelasi dan analisis regresi. Pada dasarnya analisis regresi dan analisis korelasi keduanya mempunyai hubungan yang sangat kuat dan mempunyai keeratan. Setiap analisis regresi otomatis ada analisis korelasi, tetapi sebaliknya analisis regresi belum tentu diuji regresi atau diteruskan dengan analisis regresi. Analisis korelasi yang tidak dilanjutkan dengan analisis regresi adalah analisis korelasi yang kedua variabelnya tidak mempunyai hubungan fungsional dan sebab akibat.

Persamaan regresi dirumuskan: $\hat{Y} = a + bX$

Dimana:

\hat{Y} = (baca Y topi) subyek variabel terikat yang diproyeksikan

X = Variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu untuk diproyeksikan

a = Nilai konstanta harga Y jika X = 0

b = Nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau penurunan (-) variabel Y

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

$$\frac{\text{skor diperoleh}}{\text{skor maksimal}} = \text{skor akhir}$$

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap motivasi belajar peserta didik di kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah Metro Pusat, hal ini dapat diperkuat dengan adanya perbedaan nilai rata – rata aktivitas belajar peserta didik dikelas kontrol dan di kelas eksperimen.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran *Powtoon*, maka ada beberapa saran yang dikemukakan oleh peneliti, antara lain:

1. Peserta didik

Diharapkan media pembelajaran *Powtoon* dapat membantu peserta didik lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan optimal agar mampu memahami materi pembelajaran sehingga meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

2. Pendidik

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.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan untuk selalu memperhatikan faktor – faktor penunjang pembelajaran sarana dan prasarana lainnya untuk dapat

memotivasi peserta didik dalam belajar agar tercapainya keberhasilan dalam pembelajaran di lingkungan sekolahnya.

4. Penelitian lanjutan

Berdasarkan hasil penelitian, penelitian merekomendasikan bagi peneliti lanjutan untuk menerapkan media pembelajaran *Powtoon* dipersiapkan sebaik mungkin agar memperoleh hasil yang baik dan keterbatasan penelitian ini dapat meminimalisir untuk peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2013. *Metode Penelitian*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Ayun, Andi Hafizah Qurrota. 2018. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar*. Aksara Timur. Makassar.
- Binti, Muakhirin. 2014. Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Guru*. 1:52.
- Emda, Amna. 2017. Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh*. 5:2.
- Erha. 2017. Penerapan Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, sains, dan Humaniora Vol. 3 No. 3*.
- Fajar,Syahrul. 2017. Pengaruh Penggunaan Media *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu. *Jurnal Ilmiah. Vol 3 No. 2*.
- Fauziyah, N. (2014). Penggunaan Media Miniatur Dalam Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Pada Materi.
- Gaya Dan Momen Di kelas X TGB 3 SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*. 1:3.

- Jabir, Indah. 2021. *The Effect Of Use Powtoon Learning Media To Student Learning Motivation On 3rd Grade On Indonesia Subjects At Islamic Elementary School Athirah 1 Makassar. International Journal Of Elementary School Teacher Vol. 1, No. 1.*
- Jauhari, M. I. 2018. Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Journal Piwulang. 1:54.*
- Juhaeni, dkk. 2020. Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Islamic Education at Elementary School. 1:38-46.*
- Karo dan Rohani. 2018. Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal UIN-SU Medan. 1:94.*
- Kompri. *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), h. 233.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Nurfadhillah, Septy. 2021. *Media Pembelajaran*. CV Jejak. Jawa Barat.
- Nuryadi,dkk. 2017. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Sibuk Media, Yogyakarta.
- Oktaviani, Ifti. 2017. *Kreativitas Guru dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik*. Jurnal Kependidikan. Vol 5 No. 2.
- Pani, Lubis. 2021. Pengembangan Media Animasi Berbantuan *Powtoon* Melalui Pembelajaran Daring Pada Operasi Bilangan Tiga Angka Dikelas II SD. *Journal of Science and Research Volume 2, Issue 3, November 2021*. Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah.
- Rahman,dkk. 2022. Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Jurnal Ilmu Pendidikan. 1:2.*
- Rahmawati, Anggun Juli. 2020. Motivasi Belajar Dan Kesiapan Kerja Peserta Didik. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah. 9:77-86.*

- Rahmawati dan Roesminingsih. 2020. Motivasi Belajar dan Kesiapan Kerja Peserta Program di LKP Magistra Utama Kota Kediri. *Journal Plus Unesa*. 9:2 Hal 77-86.
- Ratih, Syofyan Harlinda. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 5. *Jurnal Perseda*. 2:79-86.
- Resmol, Koraima. 2022 “*The Effect Of Learning Cycle 5E+Powtoon On Motivation:The Concept of Animal Metamorphosis*. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*. Vol 8. No. 2.
- Sanjaya,Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta:Pernada Media Group.
- Sardiman, A. M. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Persada, Jakarta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Sukmadinata,N. S. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosadakarya,Bandung.
- Supriyanto, Alberth. 2022. Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*. Vol 4. No. 3.
- Tafonao,T. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 2:103.
- Uno,H. B. 2015. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. PT. Bumi Aksara, Jakarta.
- Yuliati, Dewi. dkk. 2022. Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Motivasi Hasil Belajar Materi IPS Pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. 18:132-144.