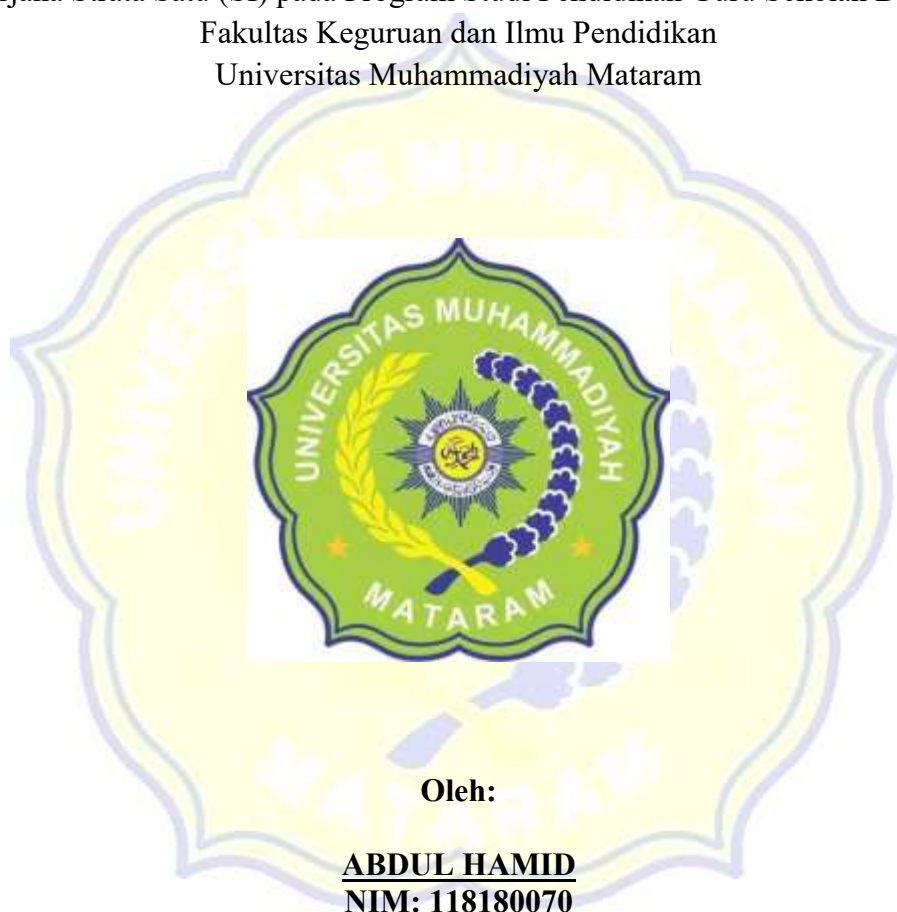


SKRIPSI

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS II DI SEKOLAH DASAR
MUHAMMADIYAH MATARAM
TAHUN PELAJARAN 2022-2023**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan Skripsi
Sarjana Strata Satu (SI) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh:

ABDUL HAMID
NIM: 118180070

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATAM
TAHUN 2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS II DI SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH MATARAM TAHUN 2022/2023

Telah memenuhi syarat dan disetujui

Tanggal 24 Juni 2023

Dosen pembimbing I



Yuni Marivati, M.Pd
NIDN. 0806068802

Dosen Pembimbing II



Sukron Fujiaturrahman, M.Pd
NIDN. 0827079002

Menyetujui:

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

KETUA PROGRAM STUDI



Hajiaturrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS II DI SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH
MATARAM
TAHUN PELAJARAN 2022-2023**

Skrripsi atas nama Abdul Hamid telah dipertahankan di depan Dosen Penguji Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram

Selasa, 27 Juni 2023

Dosen Penguji:

1. **Yuni Mariyati M.Pd**
NIDN. 0806068802

(Ketua Penguji)


.....

2. **Haifatuhrmah, M.Pd.**
NIDN.0804048501

(Anggota Penguji I)


.....

3. **Baiq Desi Milandari, M.Pd**
NIDN. 0808128901

(Anggota Penguji II)


.....

Mengesahkan:

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

Dekan,



Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si.
NIDN.0821078501

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Abdul Hamid

NIM : 118180070

Alamat : Pagesangan Indah

Memang benar skripsi yang berjudul Efektifitas Penggunaan Media Video Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas II di Sekolah Dasar Muhammadiyah Mataram Tahun Pelajaran 2022-2023 adalah karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri tanpa ada bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika dikemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar, saya siapa bertanggungjawab. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun,

Mataram, Juli 20223

Yang membuat pernyataan



Abdul Hamid
NIM. 118180070



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT**

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

**SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ABDUL HAMID
 NIM : 118180070
 Tempat/Tgl Lahir : RATO - 19 - 09 - 1999
 Program Studi : P6SD
 Fakultas : FKIP
 No. Hp : 082 340 133 171
 Email : abdulhamid1109@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

Efektifitas Penggunaan Media Vidio Animasi Terhadap Motivasi Belajar siswa kelas II Di Sekolah Dasar Muhammadiyah Mataram Tahun Pelajaran 2023-2024

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 469

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milik orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya **bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 10 - Agustus - 2023
 Penulis

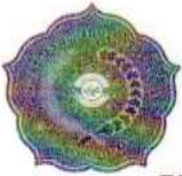


ABDUL HAMID
 NIM. 11818007

Mengetahui,
 Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos., M.A.
 NIDN. 0802048904

*pilih salah satu yang sesuai



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT**

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ABDUL HAMID
 NIM : 110180070
 Tempat/Tgl Lahir : PATO, 14-09-1999
 Program Studi : P050
 Fakultas : FKIP
 No. Hp/Email : 082 340 133 171
 Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

Efektifitas Penggunaan Media Video Animasi Terhadap
Motivasi Belajar Siswa Kelas II Disekolah Dasar Muhammadiyah
Mataram Tahun Pelajar 2023-2024

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 10-Agustus - 2023
Penulis



ABDUL HAMID
NIM. 11018007

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos.,M.A.
NIDN. 0802048904

MOTTO

Allah tidak akan merubah Nasib suatu Kaum melainkan kaum itu dapat merubah dirinya sendiri (QS. Ar Ra'du: 11)

Manusia yang beruntung itu apabila hari ini lebih baik dari kemarin, manusia yang merugi apabila hari ini sama dengan hari kemarin, dan manusia yang celaka apabila hari kemarin lebih baik daripada hari ini (Hadits)

Masa depan manusia tergantung pada kemampuan untuk memilah dan memilih yang terbaik untuk dirinya (peneliti)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahirobilalamin atas segala Rahmat, nikmat, dan karunia dari Allah Subhanahu wa Ta'ala, sholawat serta salam selalu tentu sangat perlu dikirimkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi wasallam, semoga kita semua termasuk umat yang mendapatkan syafa'at darinya, Aamiin.

Karya skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang terbaik yang selalu memberikan do'a, membantu dalam perjuangan menyelesaikan tugas akhir ini.

1. Teruntuk kedua orang tuaku tercinta Bapak dan Ibuyang telah menjadi motivator terhebat, sumber penyemangat hidup saya dan tidak pernah bosan mendoakan saya, membimbing, menyayangi serta tidak pernah letih berjuang untuk membiayai hidup dan pendidikan saya. Mereka yang selalu terpatriti dalam jiwa saya. Terimakasih atas semua pengorbanan, cinta dan kasih sayangnya yang mampu membuat saya sampai pada titik ini.
2. Teruntuk kakak, adik dan semua keluargaku yang selalu mendukungku dan memberikan semangat selama ini untuk bisa meraih cita-citaku.
3. Teruntuk guru dan dosen-dosenku tercinta yang selalu membimbing, mendidik dan mengajarkan segala hal baik yang bermanfaat. Terimakasih untuk jasa-jasa yang tidak bisa kita balas kecuali dengan doa.
4. Teruntuk sahabatku tercinta, yang selalu memberikan saran, motivasi dan semangatnya. Terimakasih atas semua kebersamaan kita selama ini dan

terimakasih sudah bersedia menjadi teman yang selalu memberikan tawa dan canda disetiap pertemuan.

5. Teruntuk teman-teman kelas PGSD dan teman-teman seperjuangan PGSD UMMAT angkatan 2018 yang telah memberikan dukungan dan do'a, penulis ucapkan terimakasih banyak.

Semoga apa yang saya peroleh selama perkuliahan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram bisa bermanfaat bagi pembaca khususnya dan bagi saya pribadi. Penulis sebagai manusia biasa yang tak pernah luput dari dosa dan jauh dari kesempurnaan.

Mataram, Juli 2023

Abdul Hamid
1118180070

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas Kehadirat Allah Subhanahu Wata'ala, karena atas limpahan Rahmat, Nikmat-Nya, Skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik sesuai waktu yang telah ditentukan. Penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan berkat kerjasama dan bantuan dari berbagai pihak. Penulis menyadari banyak sumbangan saran, kritik, dan teguran yang diberikan oleh berbagai pihak, sehingga mendorong penulis untuk bekerja lebih giat dalam menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu, penulis dengan segala kerendahan hati menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Drs. Abdul wahab, MA selaku rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Haifaturrahmah, M.d selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UMMAT.
4. Yuni Mariyati, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I dan Sukron Fujiaturrahman, M.Pd sebagai pembimbing II dalam Penulisan Skripsi ini, atas segala arahan dan bimbingan dalam menulis skripsi ini dengan baik.
5. Keluargaku tercinta: Ibu, Bapak, Kakak dan adik-adikku, atas segala do'a, dan motivasinya.
6. Teman-teman se-angkatan dan seperjuangan serta, semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang turut serta memberikan bantuan dan dukungan dalam proses penyelesaian skripsi ini dari awal sampai akhir.

Penulis hanya bisa mendo'akan, semoga Allah Subhanahu Wata'ala memberikan balasan kebaikan dan Barokah kepada pihak-pihak tersebut. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu masukan berupa saran dan kritik sangat diharapkan demi perbaikan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Mataram, Juli 2023

Peneliti

Abdul Hamid
1118180070

Abdul Hamid, 2023, 1118180070. Efektifitas Penggunaan Media Video Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas II di Sekolah Dasar Muhammadiyah Mataram Tahun Pelajaran 2022-2023. Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram

Pembimbing 1 : Yuni Maryati, M.Pd

Pembimbing 2 : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tingkat motivasi siswa terhadap efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran pada tema hewan dan tumbuhan di SD Mudimat tahun pelajaran 2022-2023. Penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimen dengan mengambil satu grup sebagai objek penelitian. Sampel dalam penelitian ini menggunakan purposive sampling dengan jumlah siswa 12 orang. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, lembar angket, dan dokumentasi. Data penelitian ini dianalisis menggunakan uji reliabilitas, validitas, homogenitas, normalitas, dan hipotesis (uji t) dan uji N-Gain. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa diperoleh nilai uji reliabilitas dengan nilai variabel $0.766 > 0.60$, uji validitas menunjukkan nilai r hitung $> r$ tabel, uji homogenitas dimana nilai signifikan $0.133 > 0.05$, uji normalitas dengan nilai distribusi $0.321 > \alpha 5\%$, dan uji N-Gain standar rata-rata dengan skor 0.82 dengan kriteria Gain tinggi. Sehingga penggunaan media video animasi dapat mempengaruhi motivasi siswa dalam pembelajaran. Nilai rata-rata hasil test dimana posttest lebih tinggi dibandingkan hasil pretest, rata-rata hasil posttest dengan nilai 95.42 dan pretest dengan nilai rata-rata 77.08 Dengan demikian, nilai uji hipotesis (uji-t) yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi $-3.059 < 0.001$ artinya H_1 sebagai alternative dapat diterima, sedangkan H_0 tidak dapat diterima. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan media video animasi dapat memberikan motivasi dan meningkatkan daya belajar siswa.

Kata kunci: Video Animasi, Motivasi Belajar, Media Pembelajaran.

Abdul Hamid, 2023, 1118180070. *The Effectiveness of Using Animated Video Media on the Learning Motivation at 2nd Grade Students of Muhammadiyah Elementary School Mataram in Academic Year 2022-2023. A Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.*

First Consultant : Yuni Maryati, M.Pd
Second Consultant : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

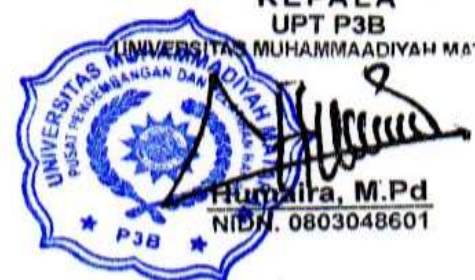
ABSTRACT

The purpose of this study is to ascertain the level of student motivation towards the effectiveness of media usage in teaching the subject of animals and plants at Mudimat Elementary School during the academic year 2022-2023. This research employs a pre-experimental method, selecting a single group as the research subject. The research sample consists of 12 students, selected through purposive sampling. Data collection methods involve observation, questionnaire sheets, and documentation. The collected research data is analyzed through reliability, validity, homogeneity, and normality tests, as well as hypotheses testing (*t*-test) and *N*-Gain analysis. The findings of this research indicate that the obtained reliability test value for the variable is 0.766, which is greater than the acceptable threshold of 0.60. The validity test demonstrates that the calculated '*r*' value surpasses the tabled '*r*' value. The homogeneity test indicates a significance value of 0.133, exceeding the 0.05 level of significance. The normality test presents a distribution value of 0.321, which is higher than the specified alpha level of 5%. Additionally, the *N*-Gain test exhibits an average standard score of 0.82, characterized as having a high Gain criterion. Consequently, the utilization of animated video media appears to influence student motivation in the learning process. The average test scores reveal that posttest results are higher than pretest results, with an average posttest score of 95.42 compared to the pretest average of 77.08. Therefore, the results of the hypothesis test (*t*-test) indicate a significance value of -3.059, which is less than 0.001. This signifies that the alternative hypothesis (*H*₁) can be accepted, while the null hypothesis (*H*₀) cannot be supported. In conclusion, this study affirms that the implementation of animated video media can enhance student motivation and improve learning outcomes.

Keywords: Animation Video, Motivation, Learning Media

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM

KEPALA
UPT P3B
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	v
SURAT PERNYATAAN BEBAS PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vi
MOTTO	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Batasan Operasional.....	5
1.6 Definisi Operasional Variabel.....	5
BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.1 Penelitian yang relevan	7
2.2 Kajian Teori	9
2.2.1 Proses Pembelajaran.....	9
2.2.2 Media Pembelajaran.....	10
2.2.3 Video Pembelajaran Animasi.....	14
2.2.4 Motivasi Belajar Siswa	16
2.3 Kerangka Berpikir.....	19
2.4 Hipotesis.....	20
BAB III. Metode Penelitian.....	21

3.1 Rancangan Penelitian	21
3.2 Lokasi Penelitian	21
3.3 Populasi dan Sampel	22
3.4 Variabel Penelitian	22
3.5 Metode Pengumpulan Data	23
3.6 Instrumen Penelitian	24
3.7 Metode Analisis Data	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	28
4.1. Deskripsi data	28
4.2 Pembahasan	34
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	49
5.1 Simpulan	49
5.2 Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN	



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran abad 21 merupakan konsep pembelajaran yang menekankan pada penguasaan pengetahuan, penggunaan teknologi dan keterampilan abad ke-21 seperti kreativitas, kolaborasi, pemecahan masalah, kritis berpikir, dan komunikasi yang efektif. Perkembangan teknologi mendorong aktifitas pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membawa perubahan signifikan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran diharapkan dapat memberikan pengetahuan, dan keterampilan bagi siswa sehingga dapat bertanggung jawab dalam memecahkan persoalan yang dihadapi. Berbagai kegiatan dan aktifitas didalam kelas diharuskan muncul suasana yang dinamis dan nyaman sebagai upaya untuk menciptakan proses yang efektif dan menyenangkan.

Suasana kelas yang kondusif dapat memudahkan terbangunnya hubungan dan interaksi yang positif baik antar sesama siswa maupun siswa dengan guru. Interaksi dan komunikasi yang kuat menjadi tanda keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini tentu tidak lepas dari kemampuan guru dalam mendesain metode dan pemilihan media pembelajaran sebagai sarana dan alat bantu kegiatan pembelajaran. Perkembangan teknologi pembelajaran ini mempengaruhi berbagai jenis penggunaan media dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan interaksi positif dalam proses pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran dapat berfungsi memberikan penjelasan pesan apa yang disampaikan oleh guru. Demikian juga media juga sebagai sebuah system pembelajaran yang kemudian wajib untuk dimanfaatkan pada setiap aktifitas pembelajaran. Sebab, keberadaan salah satu komponen dalam sebuah system menjadi kunci keberhasilan atau tidaknya terhadap capaian tujuan pembelajaran.

Media dapat memberikan kesempatan siswa agar mudah memahami materi, antusias dalam mengerjakan tugas dan memberikan memotivasi untuk berusaha sebagaimana pengalaman yang diperoleh. Pengalaman secara konkret ini dapat memberikan kesan terhadap siswa untuk dapat menyesuaikan dan memecahkan masalah dalam kegiatan belajar-mengajar. Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dalam bentuk visual, audio dan audiovisual.

Video merupakan jenis media audiovisual yang digunakan dalam proses pembelajaran. Video sebagai suatu medium yang efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual maupun berkelompok. Keberadaan video dapat memberikan stimulus kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam membaca, mendengarkan, melihat, menulis, merasakan dan memikirkan. Kreatifitas video pembelajaran perlu dilakukan oleh seorang guru, agar siswa tidak juga merasa bosan terhadap media yang monoton.

Upaya menciptakan kreatifitas dalam merancang video pembelajaran dengan menampilkan berbagai animasi. Animasi dapat memberikan daya dorong minat siswa dengan berbagai bentuk, dan warna yang berbeda sesuai dengan materi dan kebutuhan. Dengan demikian, video animasi menjelaskan maksud materi secara teratur dan baik sehingga siswa mudah memahami arahan dan instruksi yang diberikan. Sebagai media yang hidup, video animasi menjadi solusi dan salah satu cara yang dapat memecahkan suasana keheningan dan kebuntuan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Suasana kelas yang aktif dan menyenangkan sebagai akibat reaksi motivasi dan minat belajar siswa.

Motivasi belajar merupakan dorongan mental yang menggerakkan perilaku siswa, menimbulkan suatu kegiatan serta arah belajar untuk mencapai tujuan belajar. Motivasi dipandang sebagai faktor utama dalam menentukan prestasi siswa, tanpa motivasi siswa akan sulit dalam menerima dan memahami materi pembelajaran.

Sesorang dapat dikatakan telah memperoleh motivasi dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut di antaranya dari segi kemampuan berpikir, keterampilan, atau sikap terhadap proses pembelajaran.

Perubahan motivasi siswa dapat dipengaruhi oleh faktor internal diri siswa dan secara eksternal. Faktor internal berkaitan pelaksanaan kegiatan belajar, kebiasaan belajar, dan pengerjaan tugas di dalam kelas. Artinya motivasi sebagai daya penggerak yang muncul pada diri siswa yang mengarah

pada kegiatan belajar, menjamin kelangsungan proses pembelajaran, dan memberikan bimbingan dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Secara eksternal, guru memiliki peran penting dalam proses peningkatan motivasi belajar siswa. Guru dapat menggunakan variasi strategi, dan metode serta mengembangkan media pembelajaran. Secara psikologis, penggunaan variasi metode dan pengembangan media sebagai alat bantu mengajar dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih kongkrit (nyata), sehingga terjadi pola komunikasi antara guru dan siswa lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama guru, siswa Sekolah Dasar Muhammadiyah Mataram diperlukan inovasi pada setiap guru dalam rangka peningkatan kualitas daya belajar siswa. Terutama berkaitan dengan media pembelajaran, siswa sangat membutuhkan media sebagai sarana yang dapat memudahkan siswa untuk memahami muatan materi dan mengerjakan tugas yang diberikan dengan baik. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru berupa buku teks, gambar dan pemanfaatan sarana dan prasarana pembelajaran disekitar lingkungan sekolah, sehingga daya belajar siswa belum maksimal.

Maka judul penelitian ini dirasakan menarik dan penting untuk dikaji dan diteliti, apalagi pada Sekolah Dasar. Penggunaan video berbasis animasi menjadi solusi alternatif dalam menggairahkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Daya kreasi dan inovasi dalam bentuk animasi dapat

menciptakan respon dan sikap antusias, tidak mudah bosan dan putus asa dalam mengerjakan tugas. Selain itu, keberadaan SD Mudimat masih baru, sehingga data bersifat orisinal, dan validitas data tidak bisa diasumsikan.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana efektivitas penggunaan media animasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II pada tema hewan dan tumbuhan di SD Mudimat tahun pelajaran 2022-2023?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini mengacu pada rumusan masalah yang dirancang oleh peneliti yaitu:

1. Untuk mengetahui respon siswa terhadap efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran pada tema hewan dan tumbuhan di SD Mudimat tahun pelajaran 2022-2023
2. Untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa kelas II pada tema hewan dan tumbuhan dalam proses pembelajaran.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini sebagaimana dalam kerangka ilmiah adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi instrument bagi seorang guru untuk dapat mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat memberikan motivasi dan stimulus terhadap siswa untuk meningkatkan daya belajar sehingga dapat mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Peneliti.

Hasil penelitian ini bisa dimanfaatkan oleh peneliti lainnya sebagai referensi untuk dapat mengembangkan kajian ini.

1.5 Batasan Operasional

Peneliti memfokuskan kajian ini pada efektivitas penggunaan media video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II Sekolah Dasar Muhammadiyah Mataram dengan mengambil tema hewan dan tumbuhan.

1.6 Definisi Operasional Variabel

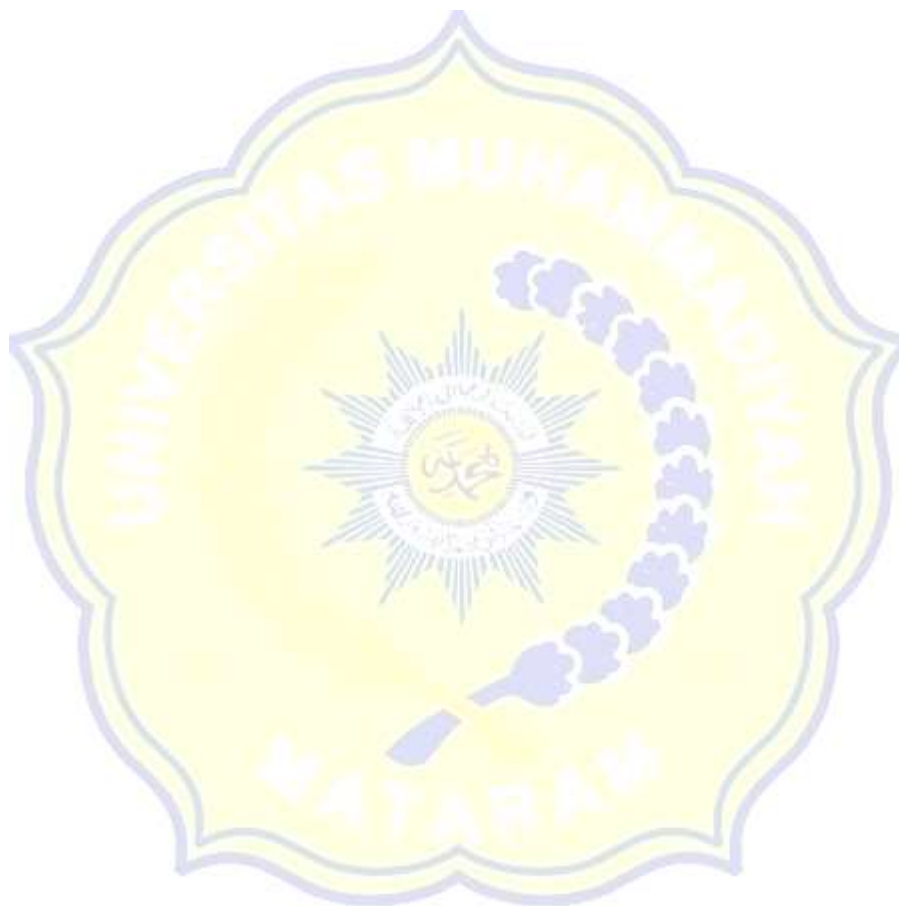
a. Video Animasi

Video animasi ini sebagai sarana pembelajaran agar dapat memberikan pemahaman yang utuh dan komprehensif bagi siswa dalam kelas dan diluar kelas. Media video animasi ini yang digunakan sering untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter tanggung jawab siswa.

b. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah segala sesuatu yang menjadi pendorong atau penggerak seseorang siswa untuk belajar lebih giat supaya mendapatkan prestasi yang tinggi. Artinya motivasi belajar dipandang sebagai dorongan mental yang mengarahkan siswa untuk belajar, sehingga dapat

menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian yang relevan

Penelitian yang relevan mengetengahkan hubungan peneliatan yang dirancang dengan hasil penelitian sebelumnya. Hubungan ini berkaitan pada sisi persamaan dan perbedaan dengan judul yang diteliti. Beberapa hasil penelitian dibawah ini yang menunjukkan relevansi dengan hasil penelitian sebelumnya.

Pertama, Mayang Ayu Sunami, dkk, 2021. Judul penelitian ini adalah Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Zoom Meeting* terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah ada pengaruh minat belajar peserta didik SDN Kalisari 01 terhadap penggunaan video animasi dan apakah ada pengaruh peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran video animasi. Jumlah populasi totalnya 64 orang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi-experimental, hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara penggunaan media video animasi dengan media pembelajaran guru biasa gunakan. Hasil belajar menggunakan media pembelajaran video animasi mengalami peningkatan yang sangat baik dari sebelumnya sedangkan penggunaan media yang digunakan guru nilai belajar IPA tetap sama dari sebelumnya dan berdampak baik peningkatan hasi belajar siswa secara jarak jauh yang memudahkan membagikan materi pembelajaran dan bisa digunakan kapan saja saat dibutuhkan. Artinya, terdapat perbedaaan penelitan dengan

apay yang akan dikaji oleh peneliti terletak pada metode penelitian dan model pembelajaran yang dilakukan.

Kedua, Rina Purwendri, 2013. Judul penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran dengan program berbasis *Lectora* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar IPA konsep gerak tropisme pada siswa SMP kelas VIII. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran berbasis *Lectora* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar IPA konsep gerak tropisme pada siswa kelas SMP kelas VIII. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi yang melibatkan tiga komponen pokok, yaitu guru, siswa dan materi pelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar karena siswa dapat mengamati secara langsung objek belajar sehingga lebih memperjelas materi.

Penelitian yang dikaji oleh Reni Purwendri ini terdapat persamaan dimana judul penelitian ini mengetengahkan penggunaan media dalam rangka memberikan motivasi dan minat siswa. Akan tetapi, terdapat perbedaan terhadap objek penelitian yang menjadi sasaran peneliti sebelumnya, dimana mengambil siswa SMP sebagai sampelnya. .

Ketiga, Maklonia Meling Toto, 2019. Judul penelitian ini adalah Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu mendeskripsikan dan menguraikan tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. Teknik pengumpulan data yang

digunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan (*Library Research*) dimana studi kepustakaan adalah kegiatan mengumpulkan bahan-bahan yang berkaitan dengan penelitian yang berasal dari buku, jurnal-jurnal ilmiah, literatur-literatur dan publikasi-publikasi lain yang layak dijadikan sumber untuk penelitian yang akan diteliti penulis. Kesimpulan dari hasil penelitian ini dimana media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan pengajar untuk menyampaikan pesan kepada pembelajar agar pesan itu sampai kepada pembelajar dengan baik. Maka dari itu langkah lebih baiknya kita menggunakan media pembelajaran untuk melakukan proses belajar-mengajar sehingga tercapainya tujuan pembelajaran, dan upaya untuk meningkatkan kemauan belajar dari pembelajar dalam ruangan kelas serta mampu mengimplementasikan dilapangan dan masyarakat. Penelitian ini menunjukkan persamaan dengan penelitian sebelumnya dimana mengkaji tentang penggunaan media dalam pembelajaran. Namun, terdapat perbedaan dengan judul penelitian ini dimana penelitian sebelumnya menggunakan pendekatan studi kepustakaan (*Library Research*) dalam menguraikan konsep ilmiah.

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Proses Pembelajaran

Pembelajaran merupakan aktifitas yang berupa interaksi, komunikasi dan penjelasan seorang guru terhadap siswa didalam ruangan kelas. Rina Purwendri menjelaskan definisi proses pembelajaran adalah suatu proses komunikasi yang didalam prosesnya melibatkan tiga komponen pokok, yaitu

komponen penerima pesan (siswa), pengirim pesan (guru) dan komponen pesan itu sendiri yang berupa materi pelajaran yang disampaikan guru kepada siswa. Selain tiga komponen pokok tersebut, terdapat juga faktor-faktor lain yang memengaruhi proses pembelajaran, seperti metode pengajaran, lingkungan belajar, interaksi sosial, motivasi siswa, dan evaluasi pembelajaran. Dalam proses pembelajaran yang efektif, interaksi antara guru dan siswa, serta penyampaian pesan yang baik dan pemahaman siswa yang mendalam menjadi kunci utama dalam mencapai tujuan pembelajaran. (Rina, 2013: 12). Ketiga komponen ini memiliki peran masing-masing yang saling berkaitan antara satu sama lain. Keberhasilan proses pembelajaran tergantung kualitas peran yang dimainkan oleh guru, siswa dan materi yang disampaikan.

Pembelajaran tematik berkaitan dengan cara membelajarkan anak didik secara holistic dan terpadu, konsep atau materi pelajaran termuat dalam suatu tema tertentu sehingga pembelajaran tematik tidak berpedoman pada pengkhususan mata pelajaran (Qondias, Anu, & Niftalia, 2016).

Pembelajaran dalam pandangan Anwar (2017: 7) bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaktif yang melibatkan pendidik (guru) dan peserta didik (siswa) dalam mengolah informasi dengan tujuan menciptakan pemahaman, pengetahuan, dan pengalaman baru. Proses pembelajaran tidak hanya sekadar mentransfer informasi dari guru ke siswa, tetapi juga melibatkan interaksi, refleksi, dan perubahan positif dalam pemahaman dan sikap siswa. Dengan demikian, pemahaman yang mendalam tentang

pembelajaran menggarisbawahi pentingnya kolaborasi, pemahaman konten, pengalaman langsung, dan perubahan positif dalam upaya mencapai peningkatan yang lebih baik dalam pendidikan dan pengembangan individu. Kegiatan dalam pembelajaran diharapkan terciptanya suasana aman, nyaman, menyenangkan, kreatif dan inovatif sebagai akibat komunikasi dan informasi apa yang disampaikan oleh pendidik dan apa diperoleh peserta didik.

Menurut aliran behavioristik, pembelajaran diartikan sebagai usaha guru dalam membentuk tingkah laku yang diinginkan dari siswa melalui pemberian stimulus atau lingkungan tertentu. Pendekatan ini lebih berfokus pada perubahan perilaku luar, dan tujuan utamanya adalah untuk membentuk respons atau tingkah laku yang diharapkan. Dalam konteks ini, guru menggunakan rangsangan kondisional untuk mempengaruhi respons siswa, sedangkan aliran kognitif lebih menekankan pada proses berpikir dan pemahaman dalam pembelajaran. Dalam pandangan ini, pembelajaran adalah cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir secara kritis, mengenali, dan memahami konsep atau materi yang sedang dipelajari. Tujuannya adalah untuk mendorong perkembangan pemahaman kognitif dan proses mental siswa, seperti analisis, sintesis, dan evaluasi. Guru menciptakan lingkungan di mana siswa dapat berpikir, merenung, dan mengaitkan informasi dalam konteks yang lebih luas. (Hamdani, 2011:23).

Dengan demikian, proses pembelajaran merupakan pola interaksi seorang guru yang melibatkan siswa dalam setiap aktifitas belajar-mengajar.

Dalam hal ini guru dapat menerapkan pembelajaran yang aktif dan kreatif, sehingga dapat menumbuhkan inivasi dan motivasi siswa dalam kelas. Pembelajaran aktif adalah pendekatan pembelajaran di mana siswa ditempatkan sebagai subjek yang aktif dalam proses belajar. Dalam pendekatan ini, peran siswa lebih menonjol, dan mereka terlibat dalam berbagai aktivitas yang mendorong partisipasi, pemikiran kritis, dan pembangunan pemahaman yang lebih dalam. Pembelajaran aktif memiliki banyak manfaat, seperti meningkatkan pemahaman konsep, meningkatkan motivasi belajar, mengembangkan keterampilan kerja tim dan komunikasi, serta membantu siswa menjadi pembelajar sepanjang hayat yang mandiri. Pendekatan ini sesuai dengan pandangan bahwa siswa bukan hanya "penerima" informasi, tetapi juga "pencipta" pengetahuan melalui pengalaman belajar yang interaktif dan terlibat.

2.2.2 Media Pembelajaran

a. Pengertian

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami konsep, mengembangkan keterampilan, dan meningkatkan partisipasi aktif mereka. Media pembelajaran dapat beragam bentuknya, baik dalam bentuk fisik maupun digital.

Media pembelajaran yang banyak dikemukakan oleh ahli, salah satunya dikemukakan oleh Rossi dan Bredle bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan

Pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya (Muhardini et al., 2020); (Haifaturrahmah, Fujiaturrahman, Muhardini, & Nurmiwati, 2020).

Menurut Moto (2019:23), media pembelajaran pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan dalam proses belajar-mengajar untuk membantu siswa dalam memahami konsep, mengembangkan keterampilan, dan meningkatkan motivasi belajar. Media pembelajaran bisa berupa benda fisik, alat elektronik, perangkat lunak, atau lingkungan sekitar yang dimanfaatkan untuk memfasilitasi pengalaman belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang beragam, menarik, dan bermanfaat bagi siswa, serta membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih efektif.

Demikian juga seperti apa yang dikatakan oleh Purwendri (2013: 15) bahwa media pembelajaran dapat memiliki peran penting dalam memperlancar interaksi antara berbagai pihak dalam proses pembelajaran, seperti interaksi guru dan siswa, interaksi siswa dan siswa, interaksi siswa dan sumber belajar, peningkatan keterlibatan siswa, pembelajaran jarak jauh. Dengan memanfaatkan media pembelajaran dengan bijak, interaksi dalam proses pembelajaran dapat ditingkatkan, pemahaman siswa dapat meningkat, dan proses belajar-mengajar dapat menjadi lebih dinamis dan efektif.

Dalam memilih media pembelajaran, peneliti mempertimbangkan karakteristik siswa dan konteks pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar dalam rangka tercapainya tujuan pembelajaran.

b. Jenis-jenis media pembelajaran

Menurut Munadhi (2012: 54) berpendapat bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat kategori utama berdasarkan jenis stimulus yang mereka gunakan dalam proses pembelajaran. Berikut adalah penjelasan singkat tentang masing-masing kelompok media:

1. Media Audio: Media ini fokus pada stimulus suara. Contoh media audio termasuk rekaman suara, podcast, pelatihan berbasis audio, dan perekam suara. Penggunaan media audio dapat membantu dalam menjelaskan konsep, menyediakan narasi, dan memberikan panduan kepada siswa.
2. Media Visual: Media visual berfokus pada penggunaan gambar dan visual untuk mendukung pembelajaran. Contoh media visual meliputi gambar, diagram, grafik, foto, peta, dan grafis. Media visual dapat membantu memvisualisasikan konsep, menjelaskan ilustrasi, dan memberikan gambaran lebih jelas tentang topik pembelajaran.

3. Media Audio-Visual: Media audio visual menggabungkan unsur suara dan gambar. Ini mencakup presentasi multimedia, video pembelajaran, animasi, film pendek, dan materi berbasis video lainnya. Penggunaan media audio visual dapat membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan memungkinkan siswa memahami konsep dengan cara yang lebih komprehensif.
4. Multimedia: Multimedia menggabungkan elemen-elemen dari semua kelompok media di atas. Ini mencakup penggunaan teks, gambar, suara, dan video dalam satu platform atau presentasi. Aplikasi pembelajaran digital, kursus online, dan materi pembelajaran interaktif sering kali menggunakan pendekatan multimedia untuk menyampaikan informasi kepada siswa.

Selain itu, Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2010: 124-125) menjelaskan macam-macam media pembelajaran yaitu media auditif, visual dan audio-visul. Media Auditif adalah jenis media yang berfokus pada stimulus suara dan mengandalkan kemampuan pendengaran dalam proses pembelajaran. Media ini memanfaatkan suara dan narasi untuk menyampaikan informasi, menjelaskan konsep, atau mengkomunikasikan pesan kepada siswa, seperti radio, cassette recorder, podcast. Media Visual adalah jenis media yang mengandalkan indera penglihatan untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada siswa. Media ini menggunakan gambar, grafik, dan elemen visual lainnya untuk membantu dalam proses

pembelajaran. Media visual memiliki potensi untuk membuat materi pembelajaran lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami, seperti film strip (film rangkai), slide (film bingkai), foto, gambar atau lukisan, dan cetakan. Media Audio-Visual adalah jenis media yang menggabungkan unsur suara dan unsur gambar untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa. Kombinasi audio dan visual dalam media ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan menyeluruh, seperti video, televisi, dan film.

Berdasarkan konsep jenis media pembelajaran yang dikemukakan diatas, media yang dipakai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah audi-visual, karena dalam pembelajaran peneliti menggunakan video sebagai instrument dan sarana mengajar di dalam ruangan kelas.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Kehadiran media memiliki arti yang sangat penting dalam proses belajar-mengajar. Media memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan pemahaman siswa, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Secara umum, Akbar, S (2015: 119) menyampaikan fungsi media dalam konteks pembelajaran adalah sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan pembelajaran dengan lebih efektif. Media membantu dalam mengkomunikasikan informasi, menggambarkan konsep, dan memfasilitasi interaksi siswa dengan materi pembelajaran. Keberadaan media dapat memainkan peran penting dalam mendorong dan

memfasilitasi proses belajar siswa. Media memiliki potensi untuk merangsang pikiran, minat, dan kemauan siswa sehingga memotivasi mereka untuk terlibat dalam pembelajaran. Penggunaan media dengan bijak dan sesuai dengan tujuan pembelajaran dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang memotivasi, interaktif, dan efektif. Dalam proses tersebut, siswa dapat merasakan dorongan dan kondisi yang mendukung mereka untuk belajar dan mencapai pemahaman yang lebih baik.

Menurut Wina sanjaya (2014), media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yaitu:

1. Fungsi komunikatif.

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang membantu memfasilitasi komunikasi yang efektif antara penyampai pesan (guru atau sumber belajar) dan penerima pesan (siswa). Media ini dapat mengatasi hambatan komunikasi dan memastikan bahwa informasi atau pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan lebih baik oleh siswa.

2. Fungsi motivasi.

Penggunaan media pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih positif. Dengan merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang baik, guru dapat

menciptakan lingkungan belajar yang memotivasi, memudahkan pemahaman, dan meningkatkan gairah belajar siswa.

3. Fungsi kebermaknaan.

Penggunaan media tidak hanya berkontribusi pada peningkatan aspek kognitif siswa, tetapi juga dapat mempengaruhi aspek sikap dan keterampilan mereka.

4. Fungsi penyamaan persepsi.

Salah satu manfaat penting dari penggunaan media pembelajaran adalah kemampuannya untuk menyamakan persepsi setiap siswa dalam kelas.

Media pembelajaran dapat membantu menciptakan keseragaman dalam pemahaman dan pandangan siswa terhadap informasi yang disajikan.

5. Fungsi individualitas.

Salah satu manfaat utama dari pemanfaatan media pembelajaran adalah kemampuannya untuk melayani kebutuhan individu yang memiliki perbedaan minat dan gaya belajar. Setiap siswa memiliki preferensi belajar yang unik, dan media pembelajaran dapat disesuaikan untuk mengakomodasi variasi ini.

Dalam pandangan Arsyad (dalam Sumato, 2012), fungsi media dalam pembelajaran yaitu: (1) memperjelas penyajian pesan dan informasi; (2) meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga menimbulkan motivasi belajar dan interaksi secara langsung; (3) mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu; dan (4) memberikan kesamaan pengalaman belajar pada siswa.

Dengan demikian terdapat beberapa fungsi dan kegunaan dari media, adapun fungsi dan kegunaannya yaitu menghindari verbalistik berlebihan, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra, meningkatkan gairah belajar, interaksi langsung dengan sumber belajar, memungkinkan siswa belajar mandiri, kostomisasi sesuai dengan gaya belajar, pengalaman seragam dan merata, pemahaman bersama-sama. Ketika media pembelajaran dimanfaatkan dengan benar, pengalaman belajar siswa dapat ditingkatkan secara signifikan. Media membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan serta preferensi setiap individu siswa.

2.2.3 Video Pembelajaran Animasi

a. Video Animasi

Menurut Daryanto (2010: 88) menyatakan bahwa, media video merupakan alat yang sangat efektif dalam konteks pembelajaran. Video memiliki potensi untuk menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik, mendalam, dan interaktif. Penggunaan video dalam pembelajaran dapat merangsang pemahaman, meningkatkan keterlibatan, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan berkesan bagi siswa. Dengan berbagai keunggulan yang dimilikinya, video telah menjadi salah satu alat yang penting dalam mengoptimalkan proses belajar-mengajar.

Video animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang cocok untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik. Video

animasi merupakan gabungan dari media audio visual yang bergerak. Media audio visual mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan. Anak sekolah dasar pada umumnya belajar dari apa yang didengar dan dilihat (Hikmah & Purnamasari, 2017).

Niken Ariani dan Dany Haryanto (2010: 15) mengartikan animasi merupakan salah satu sarana yang sangat kreatif dan inovatif dalam menyampaikan konsep materi pembelajaran. Animasi memiliki potensi besar untuk menjelaskan konsep yang kompleks atau abstrak dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Dengan menggabungkan unsur visual, narasi, dan dinamika, animasi dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam mengajarkan konsep-konsep kepada siswa. Animasi menghadirkan pengalaman belajar yang unik dan menarik, yang dapat meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap materi pembelajaran.

Agustien et al. (2018) memahami video animasi merupakan alat untuk membantu proses pembelajaran yang berupa gambar yang bergerak seperti hidup. Artinya video animasi dapat menarik perhatian siswa sehingga pada saat melihat gambar-gambar hidup dapat berimajinasi lebih tinggi dan termotivasi lebih baik terhadap materi lewat gambar-gambar hidup tersebut.

Video animasi dapat dipahami sebagai media pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar menyenangkan, dan menciptakan antusiasme siswa terhadap materi yang disampaikan.

b. Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi

Setiap media pembelajaran yang sering muncul dalam dunia pendidikan tentu terdapat berbagai kekurangan dan kelebihan. Implementasi teknologi dalam pembelajaran akan sejalan dengan pengembangan ilmu pengetahuan. Untuk itu, akan muncul teknologi baru yang dapat mengalahkan teknologi sebelumnya, termasuk video animasi. Mashuri dan Budiyono (2020: 9) menguraikan kelemahan dan kelebihan daripada media video animasi.

Pertama, kelemahan dalam proses pengembangan media pembelajarann video animasi yaitu proses pembuatan video animasi dengan menggunakan software Animaker masih sangat terbatas. Item pendukung yang tersedia hanya sedikit, sehingga peneliti jika ingin menambahkan gambar yang tidak terdapat pada software tersebut, maka perlu menyediakan atau mencari pada sumber lainnya.

Kedua, kelebihan pada media video animasi, penerapan media pembelajaran dapat diterapkan disegala kondisi, baik di skala besar maupun skala kecil, atau belajar mandiri. Kendala terdapat pada penggunaan media secara mandiri, tidak semua siswa memiliki perangkat keras sebagai pendukung pembelajaran seperti ponsel atau laptop/PC, namun dapat diatasi dengan belajar secara berkelompok di rumah. Materi yang terdapat dalam media video animasi masih berupa penjelasan umum dan belum dirinci secara lebih mendalam.

c. Penggunaan Video Animasi dalam Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam penyampaian materi pembelajaran yang bersifat abstrak dan sulit dipahami oleh siswa. Media pembelajaran dapat membantu mengatasi hambatan pemahaman dan miskonsepsi yang sering terjadi ketika materi tersebut disampaikan secara verbal atau teks saja. Penggunaan media pembelajaran dalam situasi seperti ini dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih efektif dan membantu siswa mengatasi hambatan dalam memahami konsep abstrak. Ini juga membantu guru mendekati siswa dengan cara yang lebih menarik dan relevan, sehingga meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar. (Rosita Primasari, dkk, 2014). Untuk itu, pemakaian video pembelajaran diharapkan mengacu pada materi dan metode yang digunakan didalam kegiatan belajar-mengajar.

Penggunaan video animasi dalam pembelajaran dapat memiliki dampak yang signifikan pada motivasi belajar siswa, perhatian dan ketertarikan terhadap pembelajaran melalui video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan menariknya media video animasi, siswa mungkin akan lebih antusias dalam menghadapi materi pelajaran dan merasa terlibat dalam proses belajar-mengajar. Astuti & Mustadi (2014:258) menjelaskan bahwa siswa akan memiliki motivasi lebih baik bila pembelajaran menggunakan media animasi. Artinya

penggunaan video animasi lebih mengoptimalkan peran indra daripada bersifat tekstual.

Berdasarkan objek penelitian, penggunaan media video animasi akan disampaikan pada kelas 2 semester II. Media video animasi ini memuat materi berkaitan dengan tema hewan dan tumbuhan. .

2.2.4 Motivasi Belajar Siswa

a. Pengertian

Pada dasarnya motivasi merupakan dorongan atau kekuatan yang mendorong individu untuk bertindak atau berperilaku secara konsisten dalam mencapai tujuan atau hasil tertentu. Motivasi dapat datang dari berbagai sumber, seperti kebutuhan pribadi, aspirasi, minat, nilai-nilai, atau harapan untuk mendapatkan imbalan atau penghargaan. Dalam konteks pembelajaran, motivasi sangat penting karena dapat mempengaruhi sejauh mana siswa terlibat dalam proses belajar-mengajar dan seberapa efektif mereka menguasai materi pelajaran. Guru dan pengajar berperan penting dalam merangsang motivasi siswa dengan menciptakan lingkungan pembelajaran yang merangsang minat, memberikan tujuan yang bermakna, dan menghubungkan materi pembelajaran dengan kepentingan siswa.

Menurut Maehr & Meyer in Brophy & Wentzzel (2014:3) mendefinisikan, "*Motivation is a theoretical construct used to explain the initiation, direction, intensity, persistence, and quality of behavior, especially goal-directed behavior.*"

Sedangkan dalam pandangan Syamsu dalam Saefullah, (2012: 290) motivasi berasal dari kata dasar "motif," yang mengacu pada alasan atau dorongan yang mendorong seseorang untuk bertindak atau berperilaku dalam rangka mencapai tujuan atau hasil tertentu. Motivasi merupakan kombinasi dari faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi individu untuk melakukan tindakan atau mengambil langkah-langkah tertentu dalam rangka mencapai sesuatu yang diinginkan.

Selain itu, Mc Donald dalam Kompri (2016:229), motivasi merupakan suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang. Motivasi melibatkan perubahan afektif atau perasaan, yang mendorong individu untuk bertindak atau merespon secara emosional terhadap situasi atau stimulus tertentu.

Dalam kegiatan belajar, motivasi berperan penting dalam mendorong siswa untuk terlibat dan berpartisipasi dalam proses belajar-mengajar. Dengan adanya motivasi yang kuat, siswa lebih cenderung berusaha, bertahan, dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dalam mengembangkan media pembelajaran, seperti video animasi, memahami prinsip-prinsip motivasi ini dapat membantu dalam merancang konten yang lebih efektif dan memotivasi. Video animasi yang menarik, relevan, dan bermakna dapat menjadi alat yang kuat untuk membangkitkan motivasi siswa, memicu minat belajar, dan membantu mereka meraih tujuan pembelajaran dengan lebih baik.

b. Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar

Motivasi hadir didasarkan pada adanya arahan dan dorongan untuk mencapai target atau tujuan, baik secara eksternal maupun internal. Dalam proses pembelajaran, dorongan ini sebagai sumber kekuatan untuk merancang, dan melaksanakan kegiatan dalam belajar-mengajar.

Secara umum, Syaiful Djamarah (2010:115) mengatakan faktor yang mempengaruhi motivasi dalam pembelajaran itu muncul secara intrinsik sebagai dorongan belajar yang terjadi karena ada rangsangan didalam diri individu untuk belajar dan ekstrinsik sebagai dorongan belajar yang terjadi karena ada rangsangan dari luar.

Demikian juga apa yang dipahami oleh Fauziah, dkk (2017: 31) dimana faktor dominan yang mempengaruhi motivasi siswa adalah guru dan siswa itu sendiri. Guru memiliki peran sebagai fasilitator dan mediator untuk membangkitkan dorongan dan semangat dalam belajar, sedangkan siswa sebagai objek memiliki kesungguhan dalam melaksanakan tanggungjawab sebagai pembelajar.

Menurut Mulyasa (2003) faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah: adanya materi, faktor lingkungan, faktor instrumental, faktor individu siswa serta faktor proses pembelajaran.

1. Ada materi yang dipelajari, ketersediaan dan relevansi materi pembelajaran dapat mempengaruhi motivasi siswa. Materi yang menarik, bermakna, dan berkaitan dengan kehidupan mereka dapat mendorong minat belajar dan motivasi siswa.

2. Faktor lingkungan siswa, lingkungan di sekitar siswa, baik itu di rumah, sekolah, atau masyarakat, dapat memengaruhi motivasi belajar. Dukungan dari keluarga, teman sebaya, dan guru, serta fasilitas yang memadai, dapat memberikan dorongan positif.
3. Faktor instrumental, faktor-faktor praktis seperti penghargaan atau imbalan yang dapat diperoleh dari belajar, seperti prestasi akademik atau pengakuan, juga dapat memengaruhi motivasi siswa.
4. Keadaan individu siswa, perbedaan dalam minat, bakat, nilai-nilai, dan tujuan individu siswa memainkan peran penting dalam memengaruhi motivasi belajar mereka. Siswa yang merasa terhubung dengan materi atau merasa bahwa belajar akan memberi manfaat dalam mencapai tujuan pribadi mereka cenderung lebih termotivasi.
5. Proses pembelajaran, cara pembelajaran diorganisir dan disampaikan juga dapat memengaruhi motivasi siswa. Pendekatan yang interaktif, memungkinkan partisipasi aktif siswa, dan menarik perhatian dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan.

Penting untuk mengakui dan memahami peran masing-masing faktor ini dalam membentuk motivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran, seperti video animasi, dapat dirancang untuk memperhitungkan faktor-faktor ini, menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, relevan, dan efektif. Dengan

mempertimbangkan semua faktor ini, pendidik dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang membangkitkan semangat dan motivasi siswa untuk belajar dengan lebih baik.

Selain itu, Mujiono (1994) dalam Wenny Kiswanto (2013: 3) mengatakan bahwa ada empat komponen penting yang berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa, yakni bahan belajar, suasana belajar, media dan sumber belajar, serta guru sebagai subyek pembelajaran.

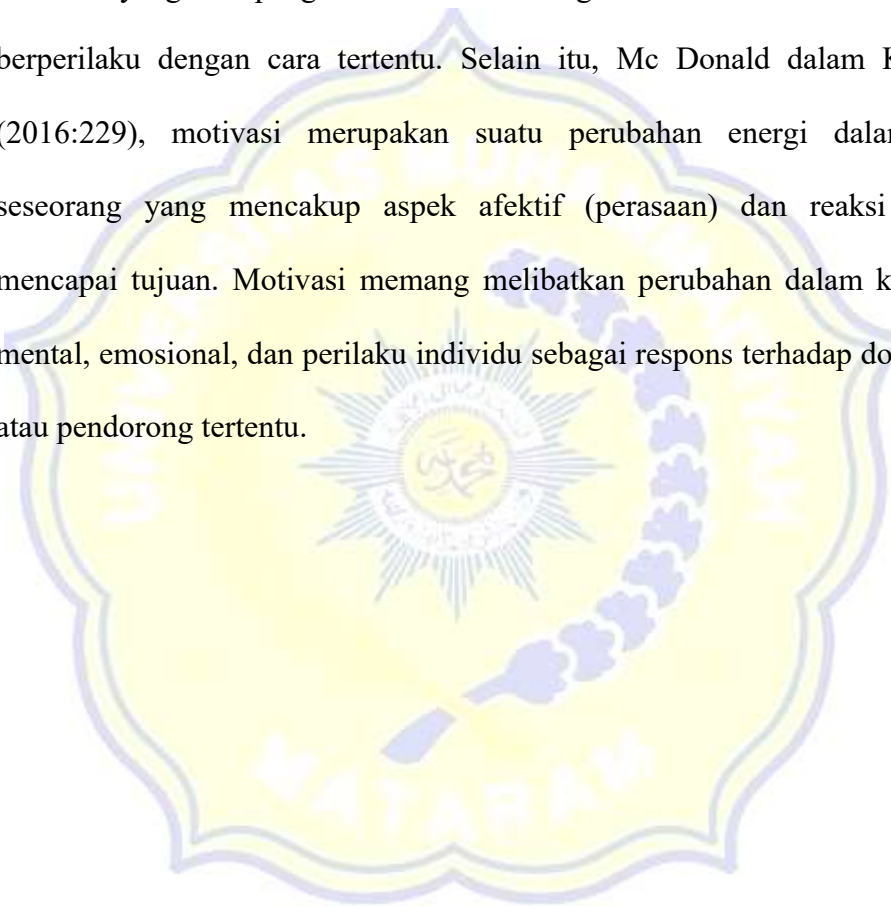
Berdasarkan konsep diatas, dapat disimpulkan beberapa faktor utama yang mempengaruhi motivasi belajar adalah guru, siswa dan media pembelajaran.

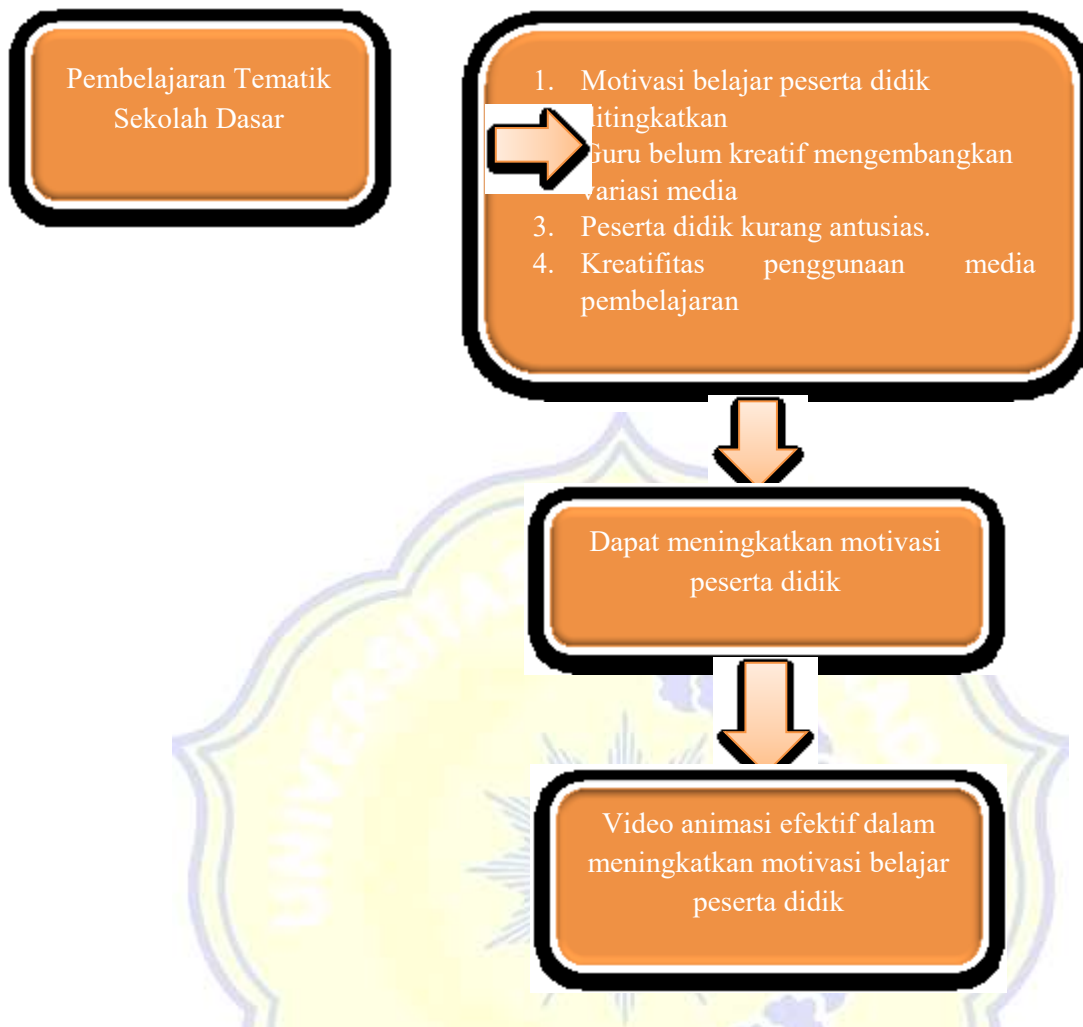
2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini memuat kerangka teoritis berkaitan dengan penggunaan video animasi terhadap hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Konsep dalam kajian ini mengentengahkan dua poin variable yaitu video animasi dan hasil belajar. Varibel-variabel ini memiliki keterkaitan dan hubungan yang terikat satu sama lain.

Secara konseptual, video animasi dapat dipahami seperti yang dikemukakan oleh Agustin, et al, bahwa video animasi merupakan alat untuk membantu proses pembelajaran yang berupa gambar yang bergerak seperti hidup (Agustien et al., 2018). Artinya, video animasi ini sebagai sarana pembelajaran agar dapat memberikan pemahaman yang utuh dan komprehensif bagi siswa dalam kelas dan diluar kelas.

Sementara, Syamsu dalam Saefullah, (2012: 290) motivasi berasal dari kata dasar "motif." Dalam konteks bahasa, "motif" mengacu pada alasan atau dorongan yang mendorong individu untuk bertindak atau berperilaku dalam rangka mencapai tujuan atau hasil tertentu. Dalam pengembangan bahasa, istilah "motivasi" mengacu pada kompleksitas faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi dan mendorong individu untuk bertindak atau berperilaku dengan cara tertentu. Selain itu, Mc Donald dalam Kompri (2016:229), motivasi merupakan suatu perubahan energi dalam diri seseorang yang mencakup aspek afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Motivasi memang melibatkan perubahan dalam keadaan mental, emosional, dan perilaku individu sebagai respons terhadap dorongan atau pendorong tertentu.





2.4 Hipotesis

Berdasarkan permasalahan yang akan diteliti, peneliti dapat mengasumsikan sementara bahwa keberadaan H_a sebagai alternative hipotesis yaitu adanya efektifitas penggunaan media video animasi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam kegiatan belajar-mengajar dan H_0 sebagai null hipotesis yaitu tidak adanya efektifitas penggunaan media video animasi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam kegiatan belajar-mengajar.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Rancangan penelitian

Penelitian dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Menurut Muijs (2004: 13) *experiment method is a test under controlled conditions that is made to demonstrate a known truth or examine the validity of hypothesis*. Metode eksperimen adalah sebuah tes yang dilakukan untuk mengontrol kondisi yang didemonstrasikan untuk mengetahui kebenaran atau menguji validitas sebuah hipotesis.

Dalam pandang Cresswell (2007: 299) bahwa metode eksperimen itu menggunakan True experiment, quasi-experiment, dan pre-experiment. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian Pre-Experimental Design dengan desain penelitian One Group Pre-test – Post-Test. Leni Rahmawati (2020:1040) menjelaskan desain eksperimen ini menggunakan One Group Pre-Test dimana peneliti melakukan observasi dua kali yaitu sebelum eksperimen disebut Pre Test, dan observasi sesudah eksperimen disebut Post Test.

Penelitian ini menggunakan media video animasi untuk mengetahui motivasi belajar siswa. Peneliti akan menguraikan data hasil penelitian sebagaimana angka yang diperoleh berdasarkan rumus yang digunakan.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada sekolah dasar Muhammadiyah Mataram (SD Mudimat) dengan alamat di lingkungan Batu Ringgit, kelurahan Karang Pule,

Mataram. Penelitian ini dilaksanakan selama satu bulan, mulai tanggal 5 sampai dengan 30 Juni 2023. Selama penelitian dilakukan, peneliti memulai dengan memberikan soal kepada siswa sebagai tes awal untuk mengetahui kemampuan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, peneliti melakukan treatment dengan memberikan materi pembelajar didalam kelas selama 2 pekan. Hal ini dilakukan dalam rangka memberikan pengetahuan kepada siswa tentang materi cara pemeliharaan hewan dan tumbuhan. Terakhir, peneliti melakukan penilaian akhir sebagai upaya untuk mengetahui hasil akhir dari proses pembelajaran dan respon motivasi siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

3.3 Populasi dan Sampel

a. Populasi

Menurut Sugiyono (2018: 80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas 2 Sekolah Dasar Muhammadiyah Mataram tahun pelajaran 2022-2023. Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 12 siswa.

b. Sampel

Sugiyono mendefinisikan (2018: 178) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Purposive sampel merupakan teknik pengambilan sampel di mana peneliti sendiri yang

menentukan sampel, sesuai ketentuan tertentu. Cara ini biasanya memiliki sampel dengan kualitas tinggi, karena ada kriteria atau ketentuan tertentu siapa saja sampelnya. Seperti jenjang pendidikan, jenis pekerjaan, dan lain-lain. Jadi, sampel dalam penelitian ini adalah 12 siswa dengan mengambil keseluruhan jumlah populasi dalam rangka mencapai tujuan penelitian.

3.4 Variabel Penelitian

a. Variabel Bebas

Menurut Sugiyono (2018: 61), variabel bebas adalah variable yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbul variable independent (terikat) Variable bebas dalam penelitian ini adalah video animasi. Artinya penggunaan video animasi ini tidak dapat dipengaruhi oleh hasil belajar siswa.

b. Variabel Terikat

Menurut Sugiyono (2018: 61), variable terikat adalah variable yang perubahannya dipengaruhi karena adanya variable bebabs. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa. Karena keberhasilan atau tidak siswa dalam belajar ditentukan oleh media video animasi yang digunakan.

3.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pengumpulan data dalam penelitian ini dalam bentuk observasi dan pemberian lembar tes kepada siswa.

a. Observasi

Observasi merupakan upaya peneliti dalam mengamati aktifitas yang terjadi selama proses pembelajaran. Pengamatan ini diarahkan untuk mengetahui respon siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Dalam hal ini, peneliti menggunakan catatan observasi sebagai instrument untuk mengidentifikasi sejauhmana sikap siswa terhadap materi pembelajaran. Catatan ini memuat rangkaian aktifitas siswa selama mengikuti kegiatan belajar mengajar didalam kelas, dalam bentuk partisipasi pada saat guru mengajar dan mengerjakan tugas yang diberikan.

b. Angket Motivasi

Angket digunakan untuk mengetahui motivasi siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan multimedia video animasi pada materi pemeliharaan hewan dan tumbuhan. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa lembar pertanyaan yang terdiri dari 10 pertanyaan yang dijawab oleh siswa dengan membubuhkan tanda cek list pada kolom yang telah disediakan. Angket diberikan setelah semua kegiatan belajar mengajar dan evaluasi dilakukan.

c. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dipergunakan untuk melengkapi sekaligus menambah keakuratan, kebenaran data atau informasi yang dikumpulkan dari bahan-bahan dokumentasi yang ada di lapangan serta dapat dijadikan bahan dalam pengecekan keabsahan data. Menurut

Suharsimi Arikunto (2010: 274) metode dokumentasi yaitu data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya.

Artinya metode ini digunakan untuk mengumpulkan data yang sudah tersedia dalam catatan dokumen. Fungsinya sebagai pendukung dan pelengkap bagi data-data yang diperoleh melalui tes dan observasi. Dokumentasi dalam penelitian ini menggunakan catatan yang memuat keterangan atau kondisi objektif pelaksanaan proses pembelajaran di ruangan kelas.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat yang digunakan untuk mengukur kedalaman target dan tujuan penelitian. Adapun instrument yang digunakan peneliti adalah:

a. Lembar observasi

Menurut Eko Putro Widoyoko dalam skripsi Suci (2014: 50), lembar observasi adalah catatan atau lembar pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian. Lembar observasi digunakan untuk melihat jalannya proses pembelajaran didalam kelas dan untuk mengamati respon siswa terhadap model pembelajaran

b. Lembar Angket Motivasi

Angket ini diberikan setelah selesai tahap pembelajaran. Soal angket motivasi belajar digunakan untuk melihat sejauh mana respon siswa setelah pembelajaran. soal ini memuat tentang materi pembelajaran yang berkaitan dengan tema 6 sub tema pemeliharaan hewan dan tumbuhan. Soal tes terdiri dari soal pilihan ganda berjumlah 10 soal yang terdiri dari empat pilihan jawaban: a, b, dan c.

Adapun angket motivasi sebagaimana pernyataan dibawah ini:

No.	Pertanyaan	Skor			
		4	3	2	1
1	Saya memperhatikan media yang digunakan guru pada saat mengajar				
2	Saya tidak suka mengobrol dengan teman ketika guru sedang menjelaskan				
3	Saya menulis penjelasan yang disampaikan oleh guru di kelas				
4	Saya merasa senang membaca buku tentang materi pelajaran				
5	Saya merasa senang apabila pelajaran dilakukan dengan kegiatan selain memperhatikan ceramah guru				
6	Saya peduli dengan keterkaitan materi yang sedang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari				
7	Saya mengetahui perbedaan cara memelihara hewan dan tumbuhan dalam materi yang sedang dipelajari				
8	Saya suka menyampaikan pendapat saya didalam ruangan kelas				
9	Saya semangat belajar supaya saya bisa mendapatkan nilai yang bagus				
10	Saya merasa senang apabila saya dapat menyelesaikan tugas				

3.7 Metode Analisis Data

Metode analisis data merupakan cara yang dilakukan oleh peneliti untuk menjawab pertanyaan penelitian sebagaimana dalam rumusan masalah. Peneliti melakukan analisis terhadap data yang dikumpulkan selama melaksanakan penelitian. Beberapa data yang perlu dibahas dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Uji reliabilitas

Uji reliabilitas adalah suatu metode yang digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana instrumen pengukuran konsisten dan dapat diandalkan dalam mengukur suatu konstruk atau fenomena tertentu.

Uji reliabilitas digunakan untuk memastikan bahwa instrumen pengukuran menghasilkan hasil yang konsisten dan dapat dipercaya.

Metode ini mengukur sejauh mana item-item dalam instrumen pengukuran secara konsisten mengukur konstruk yang sama. Metode yang digunakan dalam uji reliabilitas internal adalah koefisien alpha Cronbach.

b. Uji validitas

Uji validitas adalah proses yang digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana suatu instrumen pengukuran mengukur dengan akurat konstruk atau fenomena yang dimaksud. Validitas merupakan aspek penting dalam pengembangan instrumen pengukuran, karena instrumen yang valid akan memberikan hasil yang tepat dan dapat dipercaya. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas

konstruk. Metode ini melibatkan pengujian hubungan antara instrumen dengan konstruk yang diukur berdasarkan informasi jawaban responden terhadap instrumen angket motivasi. Angket motivasi ini berupa pernyataan yang digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang digunakan.

c. Uji Hipotesis

Dalam statistik, hipotesis dapat diartikan sebagai pernyataan statistic sebagai parameter solusi (Sugiyono: 2013: 84). Uji Hipotesis dilakukan untuk mengetahui tingkat signifikan pengaruh antara hipotesis alternative. Untuk menguji hipotesis ini peneliti menggunakan program *Jeffrey's Statistics Program (JASP)*. Aries Yulianto (2019) merupakan sebuah software yang digunakan untuk menganalisis data statistik. Dalam menganalisis data statistic, peneliti juga menggali dengan menguji normalitas untuk mengetahui distribusi berjalan secara normal, dan nilai rata-rata untuk membandingkan hasil pre-test dan Post-test.

d. Motivasi belajar siswa

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa melalui penggunaan video animasi pada materi hewan dan tumbuhan.

Untuk mengetahui besarnya peningkatan pada hasil peningkatan motivasi siswa digunakan persamaan Nilai gain. Nilai gain skor diperoleh berdasarkan perhitungan terhadap data peningkatan

motivasi siswa dengan rumus gain yang kemudian diklasifikasikan dengan Kriteria Gain Skor Ternormalisasi menurut Hake (Sari, 2018: 37)

$$N\text{-gain} = \frac{(\% \text{rata-rata posttest}) - (\% \text{rata-rata pretest})}{100 - \% \text{rata-rata pretes}}$$

Tabel 3.10 Kriteria Gain Skor Ternormalisasi

Kriteria Peningkatan Gain	Skor ternormalisasi
g-Tinggi	$g \geq 0,7$
g-Sedang	$0,7 > g \geq 0,3$
g-Rendah	$g < 0,3$

