

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

TESIS

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Magister
Program Studi Pendidikan Dasar



Oleh:

LIZRA AFRILIA

NIM. 20124015

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

ABSTRACT

Lizra Afrilia, 2022. "The Effectiveness of Animated Video-Based Learning Media to Improve Motivation and Learning Outcomes of Grade IV Elementary School Students". Thesis: Master of Basic Education Study Program. Faculty of Science Education. Universitas Negeri Padang.

This research is motivated by the lack of use of learning media to make the learning process monotonous, students are less enthusiastic and feel bored quickly when learning. This has an impact on the low motivation to learn and student learning outcomes. Therefore, animated video media is used as an alternative media to deliver subject matter so that students become motivated in learning and more easily understand the material presented.

This study aims to determine how the use of animated video media in increasing student motivation and learning outcomes. And whether there is an effectiveness of animated video-based learning media to increase motivation and learning outcomes of fourth grade students at SDN Lhok Pawoh, South Aceh Regency.

The approach used is a quantitative research design with non-equivalent control group design where the samples in this study were not taken randomly or determine the available classes. Data collection techniques in this study were documentation, questionnaires, and tests. This study used two classes, namely the experimental group and the control group.

Based on the results of data analysis, it is concluded that 1) There is an effectiveness of animated video-based learning media in increasing the learning motivation of fourth grade students at SDN Lhok Pawoh. This is evidenced by the results of hypothesis testing which rejects H_{01} and accepts H_{a1} with a t test value $t_{table} (2.24 > 2.08)$. 2) There is an effectiveness of animated video-based learning media in improving the learning outcomes of fourth grade students at SDN Lhok Pawoh. This is evidenced by the results of hypothesis testing which rejects H_{02} and accepts H_{a2} with a t-test value $t_{table} (2.75 > 2.08)$. Based on the results of the data analysis, it was stated that there was an effectiveness of animated video-based learning media on increasing motivation and learning outcomes of fourth grade students of Lhok Pawoh State Elementary School.

Keywords: Learning Media, Video Animation, Learning Motivation, and Learning Outcomes.

ABSTRAK

Lizra Afrilia,2022. “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Tesis : Program Studi Magister Pendidikan Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran membuat proses pembelajaran menjadi monoton, siswa kurang bersemangat dan merasa cepat bosan saat belajar. Hal tersebut berdampak terhadap rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, Media video animasi dijadikan sebagai media alternatif untuk menyampaikan materi pelajaran agar siswa menjadi termotivasi dalam belajar dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media video animasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dan apakah terdapat efektifitas media pembelajaran berbasis video animasi terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Lhok Pawoh Kabupaten Aceh Selatan.

Pendekatan yang digunakan yaitu kuantitatif dengan desain penelitian *non equivalent control group desain* dimana sampel dalam penelitian ini diambil secara tidak acak atau menentukan kelas yang tersedia. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dokumentasi, angket, serta tes. Penelitian ini menggunakan dua kelas yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Berdasarkan hasil analisis data, disimpulkan bahwa 1) Terdapat efektifitas media pembelajaran berbasis video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Lhok Pawoh. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian hipotesis yang menolak H_{01} dan menerima H_{a1} dengan nilai $t_{tes} > t_{table}$ ($2,24 > 2,08$). 2) Terdapat efektifitas media pembelajaran berbasis video animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Lhok Pawoh. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian hipotesis yang menolak H_{02} dan menerima H_{a2} dengan nilai $t_{tes} > t_{table}$ ($2,75 > 2,08$). Berdasarkan hasil analisis data tersebut dinyatakan bahwa terdapat efektifitas media pembelajaran berbasis video animasi terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Lhok Pawoh.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Video Animasi, Motivasi Belajar, dan Hasil Belajar.

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Nama mahasiswa : Lizra Afrilia

Nim : 20124015

Nama

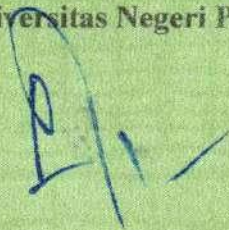
Tanda tangan

Tanggal



Prof. Dr. Neviyarni S., M.S., Kons.
Pembimbing

**Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang**




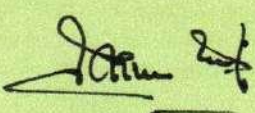
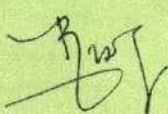
Prof. Dr. Rusdinal, M.Pd.
NIP.19630320 198803 1 002

Kordinator Program Bidang Studi



Dr. Yanti Fitria, M.Pd.
NIP.197605200801 2 020

PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER PENDIDIKAN

No	Nama	Tanda tangan
1.	Prof. Dr. Neviyarni S., M.S., Kons. Pembimbing	
2.	Dr. Darnis Arief, M.Pd Penguji I	
3.	Dr. Risda Amini, M.P Penguji II	

Mahasiswa :

Nama : Lizra Afrilia
Nim : 20124015
Tanggal Ujian : 1 November 2022

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, tesis yang berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik dari Universitas Negeri Padang maupun perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan yang tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan penguji tanpa memplagiasi karya orang lain.
3. Di dalam karya tulis ini, tidak terdapat hasil karya tulis orang lain kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah tesis dengan menyebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Padang, 1 November 2022
Saya yang Menyatakan,



Lizra Afrilia
NIM. 20124015

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini merupakan bagian dari tugas akhir dalam rangka melengkapi persyaratan penyelesaian pendidikan magister pada Program Studi Pendidikan Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penyelesaian tesis ini, penulis mendapat banyak bantuan dan dukungan yang sangat berharga dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih atas segala bantuan yang diberikan, baik moril maupun materil, yaitu kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Neviyarni,S.,M.S.,Kons. sebagai pembimbing yang selalu berusaha membimbing dan memberikan arahan dalam penyelesaian tesis ini.
2. Ibu Dr. Darnis Arief, M.Pd, selaku penguji I yang telah memberikan masukan dan saran terhadap tesis ini.
3. Ibu Dr. Risda Amini, M.P, selaku penguji II sekaligus validator instrumen penelitian yang telah memberikan masukan dan saran terhadap tesis ini.
4. Bapak Dr. Darmansyah, ST,M.Pd dan Ibu Drs. Elfia Sukma, M.A, Ph.D, sebagai validator instrumen penelitian yang telah memberikan masukan dan saran terhadap tesis ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Staff Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan

pengetahuan dan pengalaman yang bermanfaat untuk kemudahan penulis menyelesaikan penulisan tesis ini.

6. Bapak dan Ibu Staff Tata Usaha Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang memberikan bantuan administrasi dan kemudahan dalam penyelesaian tesis ini.
7. Bapak Ali Hasyimi, S.Pd selaku Kepala Sekolah di SDN Lhok Pawoh, Ibu Suraiya, S.Pd selaku wali kelas IV SDN Lhok Pawoh yang telah memberikan izin penelitian dalam rangka penyelesaian tesis ini.
8. Bapak dan Ibu guru serta staf SDN Lhok Pawoh yang telah membantu proses penelitian dalam rangka penyelesaian tesis ini.
9. Rekan-rekan mahasiswa prodi Magister Pendidikan Dasar angkatan 2020 yang telah banyak membantu dan meluangkan waktu
10. Teristimewa untuk suami, orang tua, serta semua keluarga yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan kepada peneliti dalam penyelesaian tesis ini.

Peneliti menyadari bahwa dalam tesis ini masih banyak kekurangan dari berbagai aspek dan memerlukan penyempurnaan. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak yang bersifat membangun. Akhirnya penulis berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi peneliti sendiri tentunya, bermanfaat bagi Program Studi Magister Pendidikan Dasar khususnya serta bagi seluruh pembaca pada umumnya.

Padang, 1 November 2022

Lizra Afrilia

DAFTAR ISI

ABSTRACK	i
ABSTRAK	ii
PESETUJUAN AKHIR TESIS	iii
PESETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
G. Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitian	9
H. Definisi Operasional	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
A. Kajian Teori.....	11

1. Pengertian Efektivitas.....	11
2. Media Pembelajaran	12
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	12
b. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	13
c. Karakteristik Media Pembelajaran	14
d. Manfaat Media Pembelajaran	14
e. Fungsi Media Pembelajaran.....	17
3. Video Animasi	18
a. Pengertian Video Animasi	18
b. Jenis-Jenis Video Animasi.....	20
c. Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi.....	21
4. Motivasi Belajar	22
a. Pengertian Motivasi Belajar.....	22
b. Fungsi Motivasi Belajar.....	23
c. Jenis-jenis Motivasi Belajar	24
d. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	25
e. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar	26
f. Indikator Motivasi Belajar.....	28
5. Hasil Belajar.....	29
a. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	30
b. Tipe-tipe Hasil Belajar	32
6. Penggunaan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar	33

a. Langkah-Langkah Penggunaan Video	33
b. Penggunaan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar	33
B. Penelitian yang Relevan	35
C. Kerangka Konseptual	38
D. Hipotesis Penelitian.....	40
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Jenis Penelitian	41
B. Populasi dan Sampel	42
C. Variabel Penelitian.....	43
D. Instrumen Penelitian	44
E. Prosedur Pelaksanaan Penelitian	53
F. Teknik Pengumpulan Data	54
G. Teknik Analisis Data.....	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	61
A. Hasil Penelitian.....	61
B. Analisis Data.....	62
C. Pembahasan	73
BAB V PENUTUP	79
A. Kesimpulan.....	79
B. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA.....	82

DAFTAR TABEL

Table 3.1 Pola Non-Equivalent Control Group Desain.....	42
Table 3.2 Kriteria Validitas Instrumen	45
Table 3.3 Validasi Angket Motivasi Belajar	46
Table 3.4 Validasi Tes Hasil Belajar Belajar	46
Table 3.5 Hasil Perhitungan Validitas RPP	47
Table 3.6 Validasi Media	48
Table 3.7 Kriteria Reliabilitas.....	49
Table 3.8 Hasil Reliabilitas Angket	50
Table 3.9 Hasil Reliabilitas Tes	50
Table 3.10 Kriteria Daya Pembeda Soal	51
Table 3.11 Analisis Daya Beda Soal	51
Table 3.12 Kriteria Indeks Kesukaran Soal.....	52
Table 3.13 Analisis Indeks Kesukaran Soal	53
Table 3.14 Indikator Angket Motivasi	55
Table 3.15 Kriteria Uji gain.....	60
Table 4.1 Deskripsi Data Motivasi Belajar dan Hasil Belajar.....	62
Table 4.2 Data Motivasi Belajar Eksperimen.....	62
Table 4.3 Data Motivasi Belajar Kelas Kontrol	63
Table 4.4 Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen	64
Table 4.5 Data Hasil Belajar kontrol.....	64
Table 4.6 Data uji Motivasi Belajar eksperimen	65
Table 4.7 Data uji Motivasi Belajar kontrol.....	65
Table 4.8 Data uji Motivasi eksperimen & Kontrol.....	66
Table 4.9 Data uji Hasil Belajar Eksperimen	66
Table 4.10 Data uji Hasil Belajar kontrol.....	67
Table 4.11 Data uji t hasil belajar eksperimen & kontrol	67
Table 4.12 Data uji gain motivasi eksperimen	68
Table 4.13 Data uji gain motivasi kontrol	69

Table 4.14 Data uji N-gain hasil belajar kelas eksperimen	69
Table 4.15 Data uji N-gain hasil belajar kelas kontrol	70
Table 4.16 Data uji normalitas pre & post kelas eksperimen	71
Table 4.17 Data uji normalitas motivasi kelas eksperimen & kontrol	71
Table 4.18 Data uji normalitas pre & post kelas eksperimen	72
Table 4.19 Data uji normalitas hasil belajar kelas kontrol	72
Table 4.20 Data uji Homogenitas pre-test eksperimen & kontrol	72
Table 4.21 Data uji Homogenitas post-test kelas eksperimen&kontrol	73
Table 4.22 Data uji Homogenitas Motivasi eksperimen & kontrol	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual.....	38
-------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus	88
Lampiran 2 Jaringan Tema	93
Lampiran 3 RPP Kelas Eksperimen dan Kontrol	94
Lampiran 4 Kisi-Kisi Angket	136
Lampiran 5 Kisi-Kisi Soal	137
Lampiran 6 Lembar Soal.....	141
Lampiran 7 Lembar Angket	145
Lampiran 8 Hasil Validasi Instrumen	147
Lampiran 9 Hasil Analisis Data.....	152
Lampiran 10 Uji Hipotesis Menggunakan Uji t	156
Lampiran 11 Lembar Observasi Guru dan Siswa	158
Lampiran 12 Kisi-Kisi Penilaian Sikap	160
Lampiran 13 Lembar Validasi	162
Lampiran 14 Dokumentasi Penelitian.....	171
Lampiran 15 Surat Izin Penelitian	176
Lampiran 16 Surat Setelah Penelitian.....	177
Lampiran 17 Nilai Ulangan Kelas IV.A dan IV.B.....	178
Lampiran 18 Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar	179
Lampiran 19 Materi Pelajaran	180
Lampiran 20 Penilaian Sikap	191
Lampiran 21 Penilaian Keterampilan	195
Lampiran 22 Lampiran Butir Tes Motivasi dan Hasil Belajar	201
Lampiran 23 Lembar Nilai Tes Motivasi dan Hasil Belajar	211

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi merupakan suatu faktor yang sangat berpengaruh dalam perkembangan dunia pendidikan, terutama bagi negara-negara yang berkembang karena mereka mengetahui betapa pentingnya peranan teknologi bagi kehidupan. Teknologi mendorong setiap manusia untuk merespon semua perkembangan secara cepat untuk mengikutinya, termasuk perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan.

Perkembangan zaman di dunia pendidikan yang terus berubah dengan signifikan sehingga banyak merubah pola pikir pendidik, dari pola pikir yang awam dan kaku menjadi lebih modern. Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari sistem pembelajaran yang melibatkan pendidik, peserta didik dan iklim belajar yang saling terikat satu sama lain untuk mencapai tujuan dari pembelajaran.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya (Kurniaman et al., 2017). Dalam pendidikan terdapat dua hal penting yaitu aspek kognitif (berpikir) dan aspek afektif (merasa). Pada dasarnya saat kita mempelajari sesuatu maka di dalamnya tidak hanya proses berpikir saja yang ambil tapi juga ada unsur-unsur yang berkaitan dengan perasaan seperti perasaan senang dan semangat dalam belajar (Nurkholis, 2013).

Pembelajaran ialah dimana adanya perubahan yang terjadi pada tingkah laku dari hubungan yang dilakukan dengan lingkungan sekitarnya sehingga

menciptakan pengalaman sebagai hasil dari pembelajarannya, (Ambiyar, 2016).

Dalam setiap proses pembelajaran yang dilakukan terdapat hal-hal yang mempengaruhinya seperti peserta didik, pendidik, fasilitas, lingkungan serta alat atau media yang tersedia.

Belajar merupakan suatu usaha untuk memperoleh suatu tujuan yang diinginkan seseorang untuk membentuk suatu pola pikir yang sesuai dengan pengetahuan yang diperoleh dari belajar. Dengan belajar terjadi perubahan perlakuan dari hasil aplikasi pengetahuan yang telah dipelajari. Belajar juga merupakan proses perubahan tingkah laku dari pengalaman yang berasal dari penyelesaian tugas-tugas tertentu. Dengan belajar dapat terlihat suatu proses yang disadari dari kegiatan belajar.

Suatu kemampuan peserta didik dapat dikembangkan melalui belajar yang bertujuan untuk menambah ilmu pengetahuan (Sari & Suhaili, 2020). Keberhasilan siswa dalam belajar memiliki kategori yang berbeda-beda. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhinya dalam keberhasilan belajar, yakni faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa seperti intelektual yang dimiliki, minat belajar serta motivasi yang dapat mendorong siswa untuk belajar. Selain itu terdapat juga faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar yakni fasilitas pembelajaran yang digunakan salah satunya adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan perantara yang dapat di gunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar (siswa) dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan dan keberhasilan suatu pembelajaran (Wahid, 2018).

Beberapa alasan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, yakni media dapat membuat pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, materi pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dapat dipahami, peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga melakukan kegiatan seperti mengamati, mendemonstrasikan serta kegiatan pembelajaran lainnya, (Wisada et al., 2019).

Hal tersebut juga didukung oleh penelitian yang mengungkapkan bahwa efektifnya proses belajar apabila dipengaruhi oleh media yang ada dan digunakan oleh guru, Eyer dalam (Muhson, 2010). Dalam proses pembelajaran guru sangat berperan penting dalam merancang, melaksanakan, dan memberikan variasi pembelajaran agar peserta didik tidak mudah bosan dan pasif saat belajar (Rahmadani et al., 2018).

Media pembelajaran berbasis video animasi merupakan salah satu media dari berbagai media modern yang ada. Media video animasi merupakan media yang sangat menarik perhatian peserta didik karena media ini dapat di dengar dan dilihat langsung, melalui media tersebut materi pelajaran dapat disampaikan secara utuh (Abrilla & Amini, 2021).

Media video animasi banyak dipilih sebagai media pembelajaran yang tepat karena memiliki latar, karakter dan tuntutan peristiwa, elemen gambar yang ada juga membuat jalan cerita yang dialami oleh karakter didalamnya lebih menarik. Selain itu media ini cocok digunakan dalam pembelajaran karena tampilannya

yang menarik, penggunaannya yang mudah dan dapat digunakan berkali-kali (Pratama & Arief, 2018).

Berdasarkan observasi awal peneliti pada SDN Lhok Pawoh yang terletak di kecamatan Sawang kabupaten Aceh Selatan Propinsi Aceh, menunjukkan bahwa masih rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Berdasarkan nilai ulangan harian, masih terdapat beberapa siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM.

Hal tersebut dikarenakan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran saat proses belajar. Penyampaian materi pelajaran sangat fokus dengan buku guru, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi monoton. Siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, siswa terlihat bosan dan lalai dengan kesibukannya sendiri, serta kurang memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru.

Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai media pembelajaran berbasis video animasi yang efektif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Peneliti memilih video animasi karena media ini sangat dekat dengan kehidupan siswa khususnya sekolah dasar. Karakter dan gambar pada video animasi tersebut disajikan dalam bentuk kartun atau animasi. Selain menyajikan gambar yang berbentuk animasi, media ini juga memberikan gambaran langsung dari materi yang sulit dipahami agar bisa divisualisasikan oleh siswa. Sehingga dengan adanya media animasi ini siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar.

Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi juga akan sangat memudahkan guru untuk mewujudkan pembelajaran lebih efektif dan efisien serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dikemukakan, maka peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan pokok yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional sehingga tidak membangkitkan semangat belajar peserta didik.
2. Penggunaan media pembelajaran yang tidak bervariasi sehingga membuat pembelajaran yang monoton.
3. Kurangnya pemanfaatan berbagai media pembelajaran modern agar peserta didik tidak merasa bosan atau jenuh saat belajar.
4. Peserta didik kurang termotivasi dalam belajar sehingga membutuhkan suatu media yang dapat menarik perhatian dan merangsang peserta didik agar bersemangat saat pembelajaran berlangsung.

C. Batasan Masalah

Permasalahan yang muncul pada identifikasi masalah cukup bervariasi. Agar penelitian ini lebih terfokus, permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada masalah yang sangat penting dan harus mendapatkan solusinya. Pembelajaran yang masih menggunakan media konvensional yang berdampak terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik merupakan salah satu masalah yang harus segera dicari solusinya. Oleh karena itu, perlu digunakan suatu media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi yang efektif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Lhok Pawoh ?
2. Apakah terdapat efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Lhok Pawoh ?
3. Apakah terdapat efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Lhok Pawoh ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Lhok Pawoh.
2. Untuk mengetahui bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Lhok Pawoh.
3. Untuk mengetahui bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Lhok Pawoh.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini penulis dapat mengetahui bahwa pemerintah mewajibkan seorang pendidik untuk mempunyai kompetensi pedagogik, salah satunya dalam penggunaan media pembelajaran seperti media pembelajaran berbasis video animasi dalam proses belajar mengajar yang bertujuan agar peserta didik lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidik, penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif untuk menggunakan media pembelajaran dalam mengajar. Dengan adanya media pembelajaran berbasis video animasi, diharapkan pendidik dapat membantu peserta didik memahami materi pelajaran yang disampaikan.
- b. Bagi peserta didik, penelitian ini dapat membantu peserta didik mendapatkan pembelajaran yang lebih kreatif, menyenangkan dan tidak mudah bosan. Dengan adanya media pembelajaran berbasis video animasi peserta didik lebih termotivasi untuk belajar.
- c. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah wawasan tentang penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

G. Kebaruan dan Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas merupakan kriteria utama dan kunci dari hasil karya akademik khususnya skripsi, tesis dan disertasi. Begitu juga dengan kebaruan penelitian dimana sebuah penelitian harus memiliki suatu kebaruan yang berbeda dengan penelitian-penelitian terdahulu. Setelah mengkaji beberapa penelitian terdahulu, maka peneliti menemukan bahwa ada perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu. Sehingga hasil penelitian yang didapatkan juga dapat digunakan sebagai penambah wawasan keilmuan bagi semua pihak pembaca serta dapat melengkapi penelitian-penelitian sebelumnya.

Pada penelitian terdahulu sudah banyak membahas mengenai penggunaan video animasi, namun pembahasan tersebut kebanyakan fokus permasalahannya hanya pada hasil belajar siswa. Namun dalam penelitian ini, peneliti juga mengkaji bagaimana media video animasi ini juga bisa berdampak terhadap motivasi belajar siswa yang dilihat berdasarkan beberapa indikator motivasi itu sendiri. Selain itu pemilihan jenis video animasinya juga tentu berbeda dengan penelitian terdahulu. Peneliti memilih jenis video animasi 2D yang memiliki karakter serta jenis gambar yang sangat erat hubungannya dengan kehidupan siswa khususnya siswa kelas IV di SDN Lhok Pawoh.

H. Definisi Operasional

1. Efektivitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan hasil yang diinginkan atau kemampuan untuk mencapai output yang diinginkan.

2. Media Pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar). Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pebelajar.
3. Video animasi merupakan gabungan antara gambar bergerak dan suara yang dibuat dengan mengumpulkan beberapa objek seperti gambar hewan, tumbuhan, manusia, tulisan atau teks, gambar bangunan dan gambar lainnya yang dibuat untuk menghasilkan suatu karya yang dapat diamati serta disajikan dengan durasi yang telah ditentukan.
4. Motivasi belajar merupakan dorongan untuk belajar yang timbul dari dalam diri atau luar diri peserta didik yang mampu menumbuhkan semangat belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang maksimal.
5. Hasil Belajar merupakan hasil akhir pengambilan keputusan mengenai tinggi rendahnya kemampuan atau nilai yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran. Hasil belajar dikatakan tinggi apabila kemampuan siswa meningkat dari kemampuan sebelumnya.