



**KEEFEKTIFAN MEDIA *POWTOON*
DALAM PEMBELAJARAN IPA SISWA KELAS V
SDN HARJOSARI LOR 03
KABUPATEN TEGAL**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan**

**Oleh
Ayu Karomah
1401415241**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Ayu Karomah

NIM : 1401415241

jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang

judul : *Keefektifan Media Powtoon dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas
V SDN Harjosari Lor 03 Kabupaten Tegal*

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat pada skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Tegal, 29 Mei 2019



Ayu Karomah

NIM 1401415241

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Keefektifan Media *Powtoon* dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SDN Harjosari Lor 03 Kabupaten Tegal”, karya

nama : Ayu Karomah

NIM : 1401415241

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Tegal, 29 Mei 2019

Mengetahui,

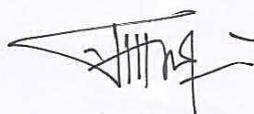
Koordinator PGSD UPP Tegal



Drs. Etoyo, M.Pd.

NIP 19620619 198703 1 001

Dosen Pembimbing



Eka Titi Andaryani, S.Pd., M.Pd.

NIP 19831129 200812 2 003

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Keefektifan Media *Powtoon* dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SDN Harjosari Lor 03 Kabupaten Tegal” karya,

nama : Ayu Karomah

NIM : 1401415241

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Kamis, tanggal 20 Juni 2019.

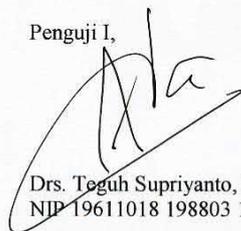
Semarang, Juli 2019

Panitia Ujian



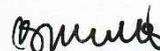
Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd.
NIP 19590821 198403 1 001

Penguji I,



Drs. Teguh Supriyanto, M.Pd.
NIP 19611018 198803 1 002

Sekretaris,



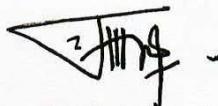
Drs. Utoyo, M.Pd.
NIP 19620619 198703 1 001

Penguji II,



Drs. Sigit Yulianto, M.Pd.
NIP 19630721 198803 1 001

Penguji III,



Eka Titi Andaryani, S.Pd., M.Pd.
NIP 19831129 200812 2 003

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

- (1) “Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan lain, dan hanya kepada Tuhan-mulah hendaknya kamu berharap.” (Q.S Al Insyirah: 6-8)
- (2) “Failure only happens when we give up” (B. J. Habibie)
- (3) Jika kamu tidak sanggup menahan lelahnya belajar, maka kamu harus sanggup menahan perihnya kebodohan (Imam Syafi’i)

Persembahan

Skripsi ini saya persembahkan untuk Ibu Hj. Umi Nur Sobiroh, Bapak H. Subechi Amin Mubarak, Kakak Achmad Sopan, Kakak Muhammad Syafi’i, dan Kakak Nok Fatimah.

PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, hidayah, kesehatan, dan kemudahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian dan penyusunan skripsi yang berjudul “Keefektifan Media *Powtoon* dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SDN Harjosari Lor 03 Kabupaten Tegal”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang.

Skripsi ini dapat tersusun dengan baik berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan kepada peneliti untuk belajar di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, yang telah mengizinkan dan mendukung dalam penelitian.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan untuk memaparkan gagasan dalam bentuk skripsi ini.
4. Drs. Utoyo, M.Pd., Koordinator PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memfasilitasi untuk melakukan penelitian.
5. Eka Titi Andaryani, S.Pd., M.Pd., dosen pembimbing yang telah mengarahkan, menyarankan, dan memotivasi peneliti, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

6. Drs. Teguh Supriyanto, M.Pd., dan Drs. Sigit Yulianto, M.Pd., dosen penguji I dan dosen penguji II yang telah mengarahkan dan memberi masukan pada peneliti untuk kesempurnaan penulisan skripsi ini.
7. Dra. Marjuni, M.Pd., dosen wali yang telah mengarahkan sejak awal masuk perkuliahan dan selalu memberikan motivasi peneliti.
8. Dosen dan Staf Tata Usaha PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah banyak membantu proses perkuliahan peneliti.
9. Saprolah, S.Pd., Kepala SDN Harjosari Lor 03 dan Edi Slamet, S.Pd., Kepala SDN Kalimati 02 yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian.
10. Tri Suciningdyah, S.Pd., dan Sudaryanti, S.Pd., selaku guru kelas VA dan VB SDN Harjosari Lor 03, serta Niki Amanah, S.Pd., selaku guru kelas V SDN Kalimati 02 yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.

Semoga semua pihak yang telah mendukung dan membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan berkah dan pahala dari Allah SWT dan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Tegal, 29 Mei 2019

Peneliti

ABSTRAK

Karomah, Ayu. 2019. *Keefektifan Media Powtoon dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SDN Harjosari Lor 03 Kabupaten Tegal*. Skripsi. Sarjana Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Eka Titi Andaryani, S.Pd., M.Pd. 342 halaman.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media *Powtoon*, Motivasi Belajar

Salah satu faktor kurangnya keberhasilan proses pembelajaran IPA yaitu guru kurang berinovatif dalam mengemas dan menyajikan pembelajaran, sehingga siswa menjadi pasif dan kurang tertarik pada pembelajaran IPA. Akibatnya kurang terciptanya suasana yang dapat membangkitkan motivasi dan hasil belajar siswa kurang optimal. Oleh karena itu perlu inovasi dalam pembelajaran, salah satunya dengan menerapkan media *powtoon*. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui keefektifan media *powtoon* dalam pembelajaran IPA kelas V di SDN Harjosari Lor 03 Kabupaten Tegal.

Desain eksperimen yang digunakan yaitu *Quasi Experimental* berbentuk *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V di SDN Harjosari Lor 03 Kabupaten Tegal tahun pelajaran 2018/2019 dengan jumlah 55 siswa yang terdiri dari kelas VA dan VB. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu semua anggota populasi. Kelas VA dijadikan sebagai kelas kontrol dan kelas VB dijadikan sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas yang di jadikan untuk uji coba instrumen yaitu di kelas V SDN Kalimati 02 Kabupaten Tegal. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, dokumentasi, observasi, angket, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam mengolah data yaitu uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas dan homogenitas, serta analisis akhir berupa pengujian hipotesis yaitu uji perbedaan dan uji keefektifan.

Hasil pengujian hipotesis perbedaan motivasi belajar menggunakan *Independent Samples t-test* menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,291 > 2,006$) dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan terhadap hasil belajar menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,978 > 2,006$) dan signifikansi $0,000 < 0,05$, sedangkan uji keefektifan terhadap motivasi belajar IPA menggunakan uji *One Samples t-test* menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($9,014 > 1,706$) dan terhadap hasil belajar menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,163 > 1,706$). Dibuktikan dengan nilai indeks pada kelas eksperimen memperoleh sebesar 88,93% dan di kelas kontrol memperoleh sebesar 79,23%, sedangkan hasil belajar kelas eksperimen memperoleh rata-rata 85,56% dan di kelas kontrol memperoleh rata-rata 73,21%. Disimpulkan bahwa media *powtoon* efektif terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas V pada materi pembentukan tanah. Adanya peningkatan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa melalui penggunaan media *powtoon*, maka disarankan dalam pelaksanaan pembelajaran memanfaatkan LCD dan laptop dengan baik, memanfaatkan media pembelajaran salah satunya *powtoon*, dan dapat menjadi referensi.

DAFTAR ISI

	Halaman
Judul	i
Pernyataan Keaslian Tulisan	ii
Persetujuan Pembimbing	iii
Pengesahan Ujian Skripsi	iv
Motto dan Persembahan	v
Prakata	vi
Abstrak	viii
Daftar Isi	xi
Daftar Tabel	xiv
Daftar Gambar	xvi
Daftar Lampiran	xvii
Bab	
1. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	10
1.3 Pembatasan Masalah	11
1.4 Rumusan Masalah	11
1.5 Tujuan Penelitian	12
1.5.1 Tujuan Umum	12
1.5.2 Tujuan Khusus	12
1.6 Manfaat Penelitian	13
1.6.1 Manfaat Teoritis	13
1.6.2 Manfaat Praktis	14

1.6.2.1	Bagi Siswa	14
1.6.2.2	Bagi Guru	14
1.6.2.3	Bagi Sekolah	14
1.6.2.4	Bagi Peneliti	15
2.	KAJIAN PUSTAKA	
2.1	Kajian Teori	16
2.1.1	Pengertian Belajar	16
2.1.2	Pengertian Pembelajaran	18
2.1.3	Faktor-faktor yang Memengaruhi Belajar	18
2.1.4	Motivasi Belajar	20
2.1.5	Hasil Belajar	22
2.1.6	Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	23
2.1.7	Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar	25
2.1.8	Media Pembelajaran	26
2.1.9	Media Video	28
2.1.10	Media Gambar	29
2.1.11	Media <i>Powtoon</i>	30
2.1.12	Materi Pembentukan Tanah	32
2.1.13	Pembelajaran IPA Menggunakan Media <i>Powtoon</i>	34
2.2	Kajian Empiris	36
2.3	Kerangka Berfikir	49
2.4	Hipotesis Penelitian	52
3.	METODE PENELITIAN	
3.1	Desain Penelitian	54
3.2	Desain Eksperimen	55

3.3	Tempat dan Waktu Penelitian	56
3.4	Populasi dan Sampel	57
3.4.1	Populasi	57
3.4.2	Sampel	58
3.5	Variabel Penelitian	58
3.5.1	Variabel Independen	59
3.5.2	Variabel Dependen	59
3.6	Devinisi Operasional Variabel	59
3.6.1	Variabel Media <i>Powtoon</i>	59
3.6.2	Variabel Motivasi	60
3.6.3	Variabel Hasil Belajar	60
3.7	Data Penelitian	61
3.7.1	Jenis Data	61
3.7.2	Sumber Data	61
3.8	Teknik dan Instrumen Pengumpul Data	62
3.8.1	Teknik Pengumpul Data	62
3.8.1.1	Wawancara	62
3.8.1.2	Dokumentasi	63
3.8.1.3	Observasi	64
3.8.1.4	Kuesioner	64
3.8.1.5	Tes	65
3.8.2	Instrumen Penelitian	66
3.8.2.1	Pedoman Wawancara	66
3.8.2.2	Daftar Cocok	66
3.8.2.3	Lembar Observasi	67

3.8.2.4	Angket	68
3.8.2.5	Soal Tes	72
3.9	Uji Prasyarat Analisis	80
3.9.1	Uji Normalitas	81
3.9.2	Uji Homogenitas	81
3.10	Teknik Analisis Data	82
3.10.1	Analisis Deskripsi Data	82
3.10.1.1	Data Variabel Media <i>Powtoon</i>	82
3.10.1.2	Data Variabel Motivasi Belajar Siswa	83
3.10.1.3	Data Variabel Hasil Belajar Siswa	83
3.10.2	Analisis Statistik Data	84
3.10.2.1	Uji Perbedaan	84
3.10.2.2	Uji Keefektifan	85
4.	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1	Hasil Penelitian	87
4.1.1	Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran	87
4.1.1.1	Kelas Eksperimen	88
4.1.1.2	Kelas Kontrol	93
4.1.2	Analisis Deskriptif Data	98
4.1.2.1	Analisis Deskriptif Data Variabel Independen	99
4.1.2.2	Analisis Desriptif Data Variabel Dependen	101
4.1.3	Analisis Statistik Data	114
4.1.3.1	Uji Prasyarat Analisis	114
4.1.3.2	Analisis Akhir	119
4.2	Pembahasan	126

4.2.1	Perbedaan Penerapan Media <i>Powtoon</i> dan Media Gambar pada Motivasi Belajar Siswa	126
4.2.2	Perbedaan Penerapan Media <i>Powtoon</i> dan Media Gambar pada Hasil Belajar Siswa	129
4.2.3	Keefektifan Media <i>Powtoon</i> terhadap Motivasi Belajar Siswa	131
4.2.4	Keefektifan Media <i>Powtoon</i> terhadap Hasil Belajar Siswa	132
4.3	Implikasi Penelitian	134
5.	PENUTUP	
5.1	Simpulan	136
5.2	Saran	137
5.2.1	Bagi Guru	137
5.2.2	Bagi Sekolah	137
5.2.3	Bagi Peneliti Selanjutnya	138
	Daftar Pustaka	139
	Lampiran	148

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Kriteria Pelaksanaan Media Pembelajaran	68
3.2 Kriteria Persentase Motivasi Belajar Siswa	69
3.3 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Angket Motivasi	71
3.4 Hasil Uji Reliabilitas Angket Motivasi	72
3.5 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal	75
3.6 Hasil Uji Reliabilitas Soal	76
3.7 Indeks Tingkat Kesukaran Soal	77
3.8 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal	78
3.9 Indeks Daya Beda Soal	79
3.10 Hasil Analisis Daya Beda Soal	80
3.11 Klasifikasi Gain	86
4.1 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Pembelajaran di Kelas Eksperimen	100
4.2 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Pembelajaran di Kelas Kontrol	101
4.3 Deskripsi Data <i>Pretest</i> Hasil Belajar Siswa	102
4.4 Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Hasil Belajar Siswa	102
4.5 Deskripsi Data Motivasi Belajar Siswa	103
4.6 <i>Three Box Method</i>	106
4.7 Indeks Variabel Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen	109
4.8 Indeks Variabel Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol	112
4.9 Rekapitulasi Nilai Indeks Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol	112
4.10 Deskripsi Data <i>Posttest</i> Hasil Belajar Siswa	112

4.11	Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Hasil Belajar Siswa	114
4.12	Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> Motivasi Belajar Siswa	115
4.13	Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> Hasil Belajar Siswa.....	116
4.14	Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Motivasi Belajar Siswa	117
4.15	Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Hasil Belajar Siswa	118
4.16	Hasil Uji Hipotesis Perbedaan Motivasi Belajar Siswa	120
4.17	Hasil Uji Hipotesis Perbedaan Hasil Belajar Siswa	122
4.18	Hasil Uji Hipotesis Keefektifan Motivasi Belajar Siswa	124
4.19	Hasil Uji Hipotesis Keefektifan Hasil Belajar Siswa	125

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Berpikir	51
3.1 Desain <i>Nonequivalent Control Group</i>	55
3.2 Rumus Kesukaran Soal	77
3.3 Rumus Daya Beda Soal	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Pedoman Wawancara Tidak Terstruktur	148
2. Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol	149
3. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen	150
4. Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba	151
5. Daftar Cocok Dokumen Penelitian	152
6. Program Semester	153
7. Silabus Pembelajaran IPA Kelas V	154
8. Silabus Pengembangan Pembelajaran Kelas Eksperimen	156
9. Silabus Pengembangan Pembelajaran Kelas Kontrol	158
10. RPP Kelas Eksperimen	160
11. RPP Kelas Kontrol	200
12. Kisi-kisi Soal Uji Coba	240
13. Soal Uji Coba	244
14. Kisi-kisi Angket Uji Coba Motivasi Belajar	252
15. Angket Uji Coba Motivasi Belajar	253
16. Telaah Soal Pilihan Ganda	256
17. Telaah Angket Motivasi	270
18. Tabulasi Hasil Uji Coba Angket Motivasi	282
19. Tabulasi Hasil Uji Coba Soal Tes	285
20. Hasil Uji Validitas Angket Motivasi	288
21. <i>Output</i> Uji Reliabilitas Angket Motivasi	289

22. Hasil Uji Validitas Soal Tes	290
23. <i>Output</i> Uji Reliabilitas Soal Tes	291
24. Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba	292
25. Hasil Perhitungan Daya Beda Soal Uji Coba	293
26. Daftar Nilai <i>Pretest</i> Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	294
27. Daftar Nilai <i>Pretest</i> Hasil Belajar Kelas Eksperimen	295
28. Daftar Nilai <i>Pretest</i> Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol	296
29. Daftar Nilai <i>Pretest</i> Hasil Belajar Kelas Kontrol	297
30. Uji Statistik Nilai <i>Pretest</i> Angket Motivasi Belajar IPA	298
31. Uji Statistik Nilai <i>Pretest</i> Hasil Belajar IPA	300
32. Lembar Deskriptor Media <i>Powtoon</i>	302
33. Lembar Pengamatan Media <i>Powtoon</i> Pertemuan 1	305
34. Lembar Pengamatan Media <i>Powtoon</i> Pertemuan 2	306
35. Lembar Pengamatan Media <i>Powtoon</i> Pertemuan 3	307
36. Lembar Pengamatan Media <i>Powtoon</i> Pertemuan 4	308
37. Lembar Deskriptor Media Gambar	309
38. Lembar Pengamatan Media Gambar Pertemuan 1	312
39. Lembar Pengamatan Media Gambar Pertemuan 2	313
40. Lembar Pengamatan Media Gambar Pertemuan 3	314
41. Lembar Pengamatan Media Gambar Pertemuan 4	315
42. Kisi-kisi Soal <i>Prestest</i> dan <i>Posttest</i>	316
43. Soal <i>Prestest</i> dan <i>Posttest</i>	320
44. Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar	325
45. Angket Motivasi Belajar	326
46. Daftar Nilai <i>Posttest</i> Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	328

47. Daftar Nilai <i>Posttest</i> Hasil Belajar Kelas Eksperimen	329
48. Daftar Nilai <i>Posttest</i> Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol	330
49. Daftar Nilai <i>Posttest</i> Hasil Belajar Kelas Kontrol	331
50. Surat Pengantar Izin Penelitian	332
51. Surat Izin Kesbangpol Kabupaten Tegal	333
52. Surat Izin Bappeda Kabupaten Tegal	334
53. Surat Bukti Penelitian	335
54. Surat Bukti Uji Coba Instrumen	336
55. Daftar Jurnal	337
56. Dokumentasi Penelitian	341

BAB I

PENDAHULUAN

Pendahuluan merupakan kajian pertama yang mendasari dalam sebuah penelitian. Pada bagian ini dijelaskan mengenai: (1) latar belakang masalah; (2) identifikasi masalah; (3) pembatasan masalah; (4) rumusan masalah; (5) tujuan penelitian; dan (6) manfaat penelitian. Pembatasan lebih mendalam akan diuraikan sebagai berikut:

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan manusia yang berpengaruh dalam mengembangkan potensi individu agar dapat menyesuaikan dengan lingkungan dan mencapai cita-cita yang diharapkan. Hamalik (2014:79) menyatakan bahwa pendidikan merupakan proses yang memengaruhi siswa dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan dan mengalami perubahan untuk hidup ditengah masyarakat. Perubahan tersebut dapat dijadikan bekal bagi masa depannya. Munib, Budiyo, dan Suryana (2015:36) menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan oleh orang-orang yang diberikan sebuah tanggung jawab untuk memengaruhi siswa agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan. Siswa diberikan kesempatan untuk aktif dalam mengembangkan potensi melalui pendidikan. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 Ayat 1 menyatakan:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Simpulan uraian tentang pendidikan yaitu pendidikan merupakan proses dalam mengembangkan potensi, memperbaiki kepribadian, dan kemampuan yang dapat dijadikan bekal bagi masa depan. Makna pendidikan sangat penting bagi masa depan bangsa Indonesia, sehingga pemerintah terus berupaya dalam meningkatkan kualitas pendidikan agar warga negaranya menjadi manusia yang memiliki watak dan hidup mandiri. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3, yaitu:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta tanggung jawab.

Dalam membantu tercapainya tujuan pendidikan nasional, dapat dilakukan berbagai upaya salah satunya dengan mengenyam bangku pendidikan, di mana dalam pendidikan terdapat sekolah dasar (SD) yang termasuk dari pendidikan dasar. Pendidikan dasar diharapkan dapat membantu siswa mempunyai bekal bagi masa depan berupa pengetahuan, keterampilan, dan akhlak bagi kehidupannya.

Pendidikan di sekolah dapat berjalan dengan sistematis dan terarah apabila di dalam penyelenggaraannya terdapat kurikulum (Wardani, dkk, 2014:8.3). Kurikulum adalah salah satu bagian dari program pendidikan, karena dari sana akan terlahir orang-orang yang memiliki kualitas, kompetensi, dan potret masa depan (Asmani, 2010:19). Berdasarkan pendapat mengenai kurikulum di atas, dapat disimpulkan bahwa kurikulum adalah rencana dari program pendidikan sebagai pedoman dalam pelaksanaan pendidikan. Kurikulum memuat mata pelajaran yang dapat dikembangkan sekolah untuk diberikan kepada siswa. Mata pelajaran tersebut

diberikan kepada siswa sebagai awal dalam mempelajari materi untuk melanjutkan pada tingkat yang lebih tinggi salah satunya ilmu pengetahuan alam.

Darmojo (1992) dalam Samatowa (2018:2) menyatakan bahwa IPA yaitu salah satu dari pengetahuan yang rasional dan bersifat objektif dalam mempelajari alam semesta beserta dengan isinya. Proses kegiatan dengan ditandai adanya proses berpikir untuk mencari rasa keingintahuan dalam mempelajari fenomena alam dinamakan IPA (Wardani, dkk, 2014:8.15). Berdasarkan pendapat ahli di atas disimpulkan bahwa IPA adalah salah satu mata pelajaran di sekolah yang mempelajari tentang fenomena alam disekitar melalui serangkaian kegiatan yang dilakukan dalam mempelajari peristiwa alam tersebut.

Mengembangkan potensi bagi siswa perlu dilakukan, mengingat dalam dirinya memiliki keingintahuan yang tinggi dalam mempelajari mengenai alam sekitar dan diharapkan siswa memiliki sikap ilmiah. Susanto (2016:169) mengemukakan bahwa siswa dapat memiliki sikap ilmiah dengan dikembangkan rangkaian kegiatan pada mata pelajaran IPA di sekolah misalnya melakukan diskusi, tanya jawab, percobaan, simulasi, dan kegiatan proyek dilapangan serta memperhatikan perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif harus diperhatikan, dikarenakan siswa memiliki tingkat perkembangan kognitif yang berbeda-beda. Oleh karena itu, siswa diberikan peluang untuk mempelajari mengenai alam sekitar dan menerapkannya dalam kehidupan bermasyarakat serta menyesuaikan dengan teknologi.

IPA dijadikan sebagai salah satu pengetahuan dasar bagi kemajuan teknologi suatu bangsa, karena teknologi tidak akan berkembang jika tidak didasari dengan pengetahuan dasar. Pengetahuan dasar untuk teknologi itu adalah IPA

(Samatowa, 2018:4). Oleh karena itu, guru dalam menyampaikan materi pada mata pelajaran IPA dapat lebih dipahami dan memotivasi siswa dalam belajar.

Uno (2017:1) menyatakan bahwa motivasi adalah dorongan yang membuat seseorang melakukan suatu perbuatan. Dorongan itu berasal pada diri seseorang untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Faktor yang banyak dalam memberikan sebuah pengaruh pada proses dan hasil belajar siswa yaitu motivasi (Siregar & Nara, 2015:51). Motivasi adalah salah satu faktor yang ikut dalam menentukan keberhasilan belajar siswa (Rifa'i dan Anni, 2015:97). Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah salah satu dorongan seseorang dalam melakukan perbuatan dan menjadi salah satu faktor yang dapat menentukan proses dan hasil belajar siswa.

Motivasi belajar yang terdapat pada siswa berbeda-beda, ada siswa yang memiliki motivasi kuat dan ada siswa yang memiliki motivasi lemah. Jika siswa yang tidak memiliki motivasi yang kuat, maka siswa kurang bersemangat untuk belajar, sehingga mengakibatkan menurunnya hasil belajar siswa. Aunurrahman (2016:180) menyatakan bahwa siswa yang mempunyai motivasi akan terlihat dari kesungguhan belajar selama proses pembelajaran demi mencapai keberhasilan yang diharapkan. Siswa yang belum termotivasi dapat terlihat dari kurang bersungguhsungguh dalam belajarnya. Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan suatu dorongan untuk memperoleh pencapaian hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, guru memiliki peranan yang sangat penting dalam membangkitkan motivasi belajar siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar di sekolah. Kemampuan yang diperoleh siswa diharapkan dapat tercapainya tujuan yang diinginkan (Susanto, 2016:5). Hasil belajar siswa meliputi ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Hasil belajar yang optimal harus didukung dengan proses pembelajaran yang interaktif salah satunya memanfaatkan media.

Media bukan hanya berupa alat perantara, tetapi manusia juga dapat dijadikan sebagai sumber belajar dengan tujuan menambah pengetahuan dan keterampilan (Sanjaya, 2009:205). Hamalik (1986) dalam Arsyad (2011:15) menyatakan kegiatan pembelajaran dapat menggunakan sebuah media pembelajaran yang berguna untuk menumbuhkan rasa keinginan dan minat, dapat meningkatkan motivasi dan rangsangan dalam proses kegiatan belajar, dan dapat berpengaruh bagi psikologis siswa. Djamarah dan Zain (2015:120) menyampaikan bahwa media adalah sumber belajar, sedangkan secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun berbagai peristiwa yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan disekitarnya. Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan media adalah alat yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran bertujuan untuk menyampaikan informasi berupa materi pelajaran kepada siswa dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan membangkitkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memperjelas bahan materi, meningkatkan dan mengarahkan perhatian kepada siswa sehingga membangkitkan motivasi belajarnya, terjadinya interaksi antara siswa dengan guru, dan siswa dapat menimbulkan minat dan rasa keingintahuan tentang materi yang

akan dipelajarinya (Arsyad, 2011:26). Media pembelajaran yang disampaikan oleh Arsyad (2011:19-21) dapat memenuhi tiga fungsi di antaranya memotivasi minat atau tindakan, menyajikan berbagai informasi, dan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan perkembangan IPTEK, karena IPTEK dapat memberikan respon pada diri seseorang.

Perkembangan dan perubahan di masyarakat, bangsa, dan negara tidak terlepas dari perubahan global, perkembangan IPTEK, serta seni dan budaya. IPTEK memiliki peranan yang strategis dalam proses belajar mengajar karena dapat menstimulus siswa dengan menumbuhkan motivasi sehingga meningkatkan hasil belajar siswa dan melatih keterampilan dalam memahami materi pelajaran (Trianto, 2017:11). Oleh karena itu, diharapkan guru dapat memiliki kompetensi, keterampilan, inovasi, variasi dalam pembelajaran dan memanfaatkan teknologi. Munib, Budiyo, & Suryana (2015:27) menyatakan bahwa di dalam pendidikan yang paling penting adalah kepribadian dan kreativitas dari seorang pendidik karena pendidik tidak hanya mempunyai pengetahuan tetapi harus mempunyai kepribadian yang baik dan kreativitas dalam membelajarkan suatu materi pelajaran.

Daryanto dan Karim (2017:1) menjelaskan bahwa pada abad 21 tidak hanya memiliki pengetahuan bidang studi, akan tetapi dilengkapi dengan memanfaatkan IPTEK dalam kehidupan sehari-hari. IPTEK berperan sangat penting karena dapat memberikan berbagai kemudahan dalam memperoleh suatu informasi, sehingga dapat menambah pengetahuan dan keterampilan. Berdasarkan pendapat para ahli, disimpulkan bahwa seseorang selain mendapat bekal dari mempelajari berbagai bidang studi akan tetapi mempunyai keterampilan, kemampuan, dan kemauan

dalam mengembangkan potensi diri, kreativitas, menemukan inovasi, dapat berperan aktif, memanfaatkan IPTEK, serta mendapat pendidikan dari guru.

Djamarah dan Zain (2015:35) menyatakan bahwa guru berusaha memberikan layanan yang baik dan menjadi pembimbing bagi siswa dalam menyediakan lingkungan yang menyenangkan dikelas. Artinya guru dituntut memiliki multitalenta diberbagai bidang dalam merencanakan proses pembelajaran supaya tidak membosankan. Guru juga berperan sebagai teladan, fasilitator, dan motivator bagi siswa. Oleh karena itu, guru harus belajar untuk mengembangkan diri, memperbaiki proses belajar mengajar seperti meningkatkan kemampuan, keterampilan, dan kemauan dalam merangkum pembelajaran, sehingga memberikan kesan positif bagi siswa, dan memanfaatkan teknologi serta dapat memotivasi siswa agar hasil belajar dapat optimal.

Kenyataannya, terdapat guru dalam mengajar belum menggunakan media pembelajaran yang aktif, inovatif, dan kreatif, kurang menciptakan suasana dalam membangkitkan semangat belajar siswa, dan proses pembelajaran didominasi oleh guru, sehingga siswa merasa jenuh di dalam ruang kelas. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti di SDN Harjosari Lor 03 Kabupaten Tegal pada hari Jumat, tanggal 14 Desember 2018 dengan guru kelas V, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat menarik perhatian dan membangkitkan motivasi belajar siswa. Akibatnya hasil belajar siswa kurang optimal. Kurang terciptanya suasana yang menyenangkan di kelas dalam proses pembelajaran, dan siswa belum diberikan kesempatan untuk aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, media *powtoon* dapat dijadikan sebagai alternatif dalam media pembelajaran di sekolah untuk menarik perhatian, meningkatkan motivasi dan hasil belajar, proses pembelajaran lebih variatif, dan dapat memahami materi bagi siswa. *Powtoon* adalah layanan online yang dapat digunakan untuk membuat dan menyajikan bahan presentasi yang dilengkapi dengan animasi dan hasil akhirnya berupa video animasi. Menurut Deliviana (2017:4) bahwa media *powtoon* mempunyai manfaat yaitu: (1) proses kegiatan pembelajaran dapat lebih aktif dan efektif karena memudahkan guru dalam menyajikan materi; (2) meningkatkan prestasi belajar siswa di sekolah karena proses pembelajaran yang dilaksanakan berhasil; (3) meningkatkan motivasi belajar siswa; dan (4) guru memperoleh keterampilan tambahan dalam mengelola pembelajaran di kelas.

Media *powtoon* sudah tersedia animasi kartun yang unik dan menarik yang tidak dimiliki oleh media *microsoft power point 2016*, sehingga dapat menarik perhatian siswa dan termotivasi dalam belajar (Fajar, Riyana, & Hanoum, 2017:110). Hasil akhir dari media *powtoon* adalah video animasi. Video dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, seperti penelitian yang dilakukan oleh Suryansyah dan Suwajo (2016) dari Universitas Negeri Yogyakarta dalam Jurnal Prima Edukasia Vol. 1 No. 2 dengan judul penelitian *Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SD*. Hasil penelitian menyatakan bahwa hasil *posttest* di kelas kontrol dan eksperimen diketahui mengalami peningkatan dari hasil *pretest*. Kelas kontrol menunjukkan nilai tertinggi yang diraih oleh siswa adalah 93. Nilai terendah adalah 67 dan nilai rata-rata adalah 73,55. Hasil ini masih

terdapat 2 siswa yang belum memenuhi KKM, karena nilai masih di bawah 70. Pada kelas eksperimen, nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 97 dan nilai terendah adalah 70. Rata-rata nilai *posttest* adalah 82,05. Semua siswa pada kelas eksperimen mendapatkan nilai di atas 70, di mana siswa tersebut sudah memenuhi KKM. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan media video pembelajaran pada materi kegiatan ekonomi berdasarkan potensi alam yang dikembangkan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa dapat digunakan dalam pembelajaran menurut ahli media dengan nilai baik.

Media yang akan digunakan dalam penelitian ini selain *powtoon* juga menggunakan media visual yaitu media gambar. Media visual ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa, seperti penelitian yang dilakukan oleh Kurnia (2015) dari Universitas Sebelas Maret yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Visual terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X Semester Genap SMA Negeri 1 Pekalongan*. Hasil penelitian menyatakan terdapat pengaruh media pembelajaran visual dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 1 Pekalongan. Dibuktikan dengan rata-rata nilai *pretest* yang diperoleh sebesar 57,15 dan nilai *posttest* yang diperoleh sebesar 77,63.

Penelitian yang dilakukan oleh Ariyanto, Kantun, & Sukidin (2018) dalam Jurnal Pendidikan Ekonomi Vol. 12 No. 1 dengan judul *Penggunaan Media Powtoon untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-pelaku Ekonomi Kelas VIIID SMP Nurul Islam Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018*. Hasil penelitian menyatakan bahwa minat belajar pada siklus I sebesar 2,9 dengan kriteria sedang meningkat menjadi 3,2 dengan kriteria tinggi pada siklus II, sedangkan pada siklus II rata-rata

nilai hasil belajar siswa sebesar 77,28 dengan ketuntasan klasikal sebesar 60% meningkat menjadi 81,42 dengan ketuntasan klasikal 85,71%. Oleh karena itu, penggunaan media *powtoon* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti bermaksud melakukan penelitian eksperimen berjudul “Keefektifan Media *Powtoon* dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SDN Harjosari Lor 03 Kabupaten Tegal”, alasannya yaitu: (1) belum dilakukan penelitian media *powtoon* pada mata pelajaran IPA materi pembentukan tanah kelas V di SDN Harjosari Lor 03; (2) belum dilakukan penelitian menggunakan media *powtoon* dengan variabel motivasi dan hasil belajar pada kelas V sekolah dasar di SDN Harjosari Lor 03; (3) peneliti akan membandingkan antara proses pembelajaran menggunakan media *powtoon* dengan pembelajaran yang menggunakan media gambar untuk mengetahui tingkat keefektifan dari media tersebut dalam penelitian.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

- (1) Guru kelas V belum memanfaatkan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi terutama *powtoon* dalam proses pembelajaran.
- (2) Belum tercipta suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran.
- (3) Siswa masih pasif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.
- (4) Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V belum optimal.
- (5) Kurangnya motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan sebagai pedoman bagi peneliti untuk memfokuskan proses penelitian dan menghindari kesalahpahaman maksud agar diperoleh kajian yang efektif dan mendalam. Uraianya sebagai berikut:

- (1) Peneliti menggunakan mata pelajaran IPA kelas V materi pembentukan tanah.
- (2) Variabel penelitiannya adalah motivasi dan hasil belajar. Motivasi yang dimaksud yaitu motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA dan hasil belajar yang dimaksud yaitu hasil belajar kognitif.
- (3) Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas V SDN Harjosari Lor 03 tahun pelajaran 2018/2019.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan dikaji dan diselesaikan dalam penelitian sebagai berikut:

- (1) Adakah perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA materi pembentukan tanah antara yang proses pembelajarannya menggunakan media *powtoon* dan yang menggunakan media gambar?
- (2) Adakah perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA materi pembentukan tanah antara yang proses pembelajarannya menggunakan media *powtoon* dan yang menggunakan media gambar?
- (3) Apakah motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA materi pembentukan tanah yang proses pembelajarannya menggunakan media *powtoon* lebih tinggi daripada yang menggunakan media gambar?

- (4) Apakah hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA materi pembentukan tanah yang proses pembelajarannya menggunakan media *powtoon* lebih tinggi daripada yang menggunakan media gambar?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian menjadi salah satu harapan atau maksud bagi peneliti dalam mencapai keberhasilan suatu penelitian. Tujuan penelitian merupakan sebuah harapan yang akan dicapai dalam penelitian dan menjadi patokan keberhasilan dalam penelitian. Tujuan penelitian ini terdiri atas tujuan umum dan tujuan khusus, uraian lengkapnya akan dijelaskan sebagai berikut:

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dilaksanakan penelitian yaitu untuk mengetahui keefektifan penggunaan media *powtoon* dibandingkan dengan menggunakan media gambar terhadap motivasi dan hasil belajar IPA kelas V materi pembentukan tanah SDN Harjosari Lor 03 Kabupaten Tegal.

1.5.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari dilaksanakan dalam proses penelitian ini sebagai berikut:

- (1) Menganalisis dan mendeskripsi ada tidaknya perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA materi pembentukan tanah antara yang proses pembelajarannya menggunakan media *powtoon* dan yang menggunakan media gambar.
- (2) Menganalisis dan mendeskripsi ada tidaknya perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA materi pembentukan tanah

antara yang proses pembelajarannya menggunakan media *powtoon* dan yang menggunakan media gambar.

- (3) Menganalisis dan mendeskripsi lebih tinggi mana motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA materi pembentukan tanah antara yang proses pembelajarannya menggunakan media *powtoon* dan yang menggunakan media gambar.
- (4) Menganalisis dan mendeskripsi lebih tinggi mana hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA materi pembentukan tanah antara yang proses pembelajarannya menggunakan media *powtoon* dan yang menggunakan media gambar.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian eksperimen yang akan dilaksanakan terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis adalah manfaat dari hasil penelitian yang diperoleh dari teori dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, sedangkan manfaat praktis adalah hasil penelitian dapat memberikan manfaat secara praktik guna memperbaiki kinerja bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti. Uraian lengkap mengenai manfaat teoritis dan manfaat praktik sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian yang akan dilakukan, diharapkan dapat menambah referensi dalam bidang pendidikan khususnya dalam pembelajaran IPA untuk memberikan informasi dan referensi dalam menerapkan dan memanfaatkan media pembelajaran salah satunya yaitu media *powtoon*.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diperoleh secara langsung dari penelitian yaitu dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti. Uraianya sebagai berikut:

1.6.2.1 Bagi Siswa

- (1) Memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa mengenai cara belajar menggunakan media pembelajaran aktif, kreatif, dan inovatif.
- (2) Meningkatnya hasil belajar siswa dengan optimal.
- (3) Meningkatnya motivasi belajar siswa terhadap materi pembentukan tanah
- (4) Memudahkan siswa dalam mempelajari IPA menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan.

1.6.2.2 Bagi Guru

- (1) Bertambahnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam proses pembelajaran dengan menerapkan dan memanfaatkan media pembelajaran *powtoon*.
- (2) Memotivasi guru dalam melaksanakan sebuah penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki kinerja.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

- (1) Memberi kontribusi bagi sekolah dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan sumber belajar yang ada.
- (2) Melengkapi hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya untuk dijadikan sebagai referensi dalam memperbaiki kualitas.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

- (1) Bertambahnya pengalaman dan mempererat tali persaudaraan seluruh warga sekolah.
- (2) Bertambahnya pengetahuan dan keterampilan dengan menerapkan media pembelajaran *powtoon* dalam proses pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Kajian pustaka merupakan bagian kedua dalam penelitian yang berisikan teori-teori guna memecahkan masalah-masalah dalam penelitian dan dijadikan dasar dilaksanakannya suatu penelitian. Bagian kajian pustaka memuat tentang: (1) kajian teori; (2) kajian empiris; (3) kerangka berpikir; dan (4) hipotesis penelitian. Uraianya sebagai berikut:

2.1 Kajian Teori

Kajian teori merupakan uraian tentang beberapa teori yang digunakan dalam penelitian. Teori-teori yang akan diuraikan antara lain: pengertian belajar, pengertian pembelajaran, faktor-faktor yang memengaruhi belajar, motivasi belajar, hasil belajar, karakteristik siswa sekolah dasar, pembelajaran IPA sekolah dasar, media pembelajaran, media video, media gambar, media *powtoon*, materi pembentukan tanah, dan pembelajaran IPA menggunakan media *powtoon*. Uraianya sebagai berikut:

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses seseorang untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan diharapkan dapat bermanfaat bagi masa depan. Gagne (1989) dalam Susanto (2016:1) menyatakan bahwa belajar adalah sebuah proses yang dilakukan oleh seseorang untuk dapat mengubah perilakunya menjadi seorang yang lebih baik melalui hasil

pengalamannya. Pendapat lain yang dikemukakan oleh Slameto (2015:2) bahwa belajar adalah suatu usaha untuk mempunyai adanya perubahan tingkah laku secara menyeluruh yang diperoleh melalui pengalaman dan selama berinteraksi dengan lingkungan.

Belajar adalah adanya interaksi seseorang dengan lingkungan di sekitarnya melalui pengetahuan yang telah didapat dari pengalaman. Pengalaman tersebut dapat diperolehnya dari berbagai sumber-sumber yang dapat dijadikan sebagai informasi (Aunurrahman, 2016:36). Pengetahuan yang diperoleh melalui belajar dapat bermanfaat untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Hamalik (2014:27) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dalam mencapai tujuan. Susanto (2016:4) menyatakan bahwa belajar merupakan kegiatan seseorang yang dilakukan secara sengaja dan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman atau pengetahuan yang baru didapatnya sehingga memungkinkan orang tersebut terjadi perubahan perilaku yang relatif tetap baik berpikir, merasa, maupun bertindak.

Berdasarkan pendapat para tentang pengertian belajar, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh seseorang guna mendapatkan pengetahuan baru melalui latihan dan pengalaman serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Proses latihan dan pengalaman yang diperoleh berasal dari sumber terpercaya, sehingga dapat bermanfaat bagi siswa. Kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa bermanfaat untuk menambah informasi, memiliki akhlak dan perilaku yang santun, mempunyai bekal keterampilan bagi masa depan, mengasah bakat yang ada dalam diri siswa, dan dapat mengetahui cara beradaptasi dengan lingkungan.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran dapat berjalan apabila terdapat hubungan yang baik secara sadar antara guru dengan siswa. Sanjaya (2015:26) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah suatu proses kerjasama antara pendidik (guru) dengan siswa dalam memanfaatkan potensi dan sumber di sekitar, baik potensi yang berasal dari dalam diri siswa maupun potensi yang berasal dari luar siswa. Pendapat serupa dikemukakan oleh Hermawan, Susilana, & Julaeha (2014:9.3) menyatakan bahwa hakikat dari pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dengan siswa maupun antara siswa dengan siswa dalam mencapai tujuan atau kompetensi yang sudah ditetapkan dan sudah disepakati oleh semua pihak berkaitan dengan proses pembelajaran. Oleh karena itu, melalui proses pembelajaran guru dapat mengarahkan, membimbing, dan memfasilitasi siswa untuk memberikan kemudahan dalam memahami potensi yang terdapat dalam dirinya dan memotivasi agar dapat lebih giat belajar.

Menurut Briggs (1992) dalam Rifa'i dan Anni (2015:86) bahwa pembelajaran yaitu rangkaian kegiatan yang memengaruhi siswa guna mendapatkan akses kemudahan dalam berinteraksi dengan lingkungan. Simpulan uraian tentang pembelajaran adalah adanya proses kerjasama yang melibatkan siswa dengan guru, siswa dengan siswa, dan siswa dengan lingkungannya untuk menambah informasi dan memanfaatkan potensi yang terdapat pada diri siswa.

2.1.3 Faktor-faktor yang Memengaruhi Belajar

Menurut Slameto (2015:54-72) bahwa terdapat faktor-faktor yang memengaruhi belajar yaitu faktor *intern* dan faktor *ekstern*. Faktor *intern* merupakan faktor yang ada dari dalam siswa, sedangkan faktor *ekstern* merupakan faktor yang bersumber dari luar diri siswa yang dapat memengaruhi proses belajar.

Faktor *intern* meliputi: (1) faktor jasmaniah adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang berkaitan dengan kondisi tubuh siswa. Artinya, siswa dengan kondisi tubuh baik dapat belajar dengan baik. Apabila siswa kondisi tubuhnya kurang membaik, maka belajarnya mengalami gangguan; (2) faktor psikologis adalah faktor yang berkaitan dengan kondisi psikis seperti intelegensi, kematangan, motif, perhatian, kelelahan, minat, dan bakat; (3) faktor kelelahan merupakan faktor yang mengakibatkan menurunnya daya tahan tubuh bagi seseorang (siswa) baik jasmani maupun rohani sehingga siswa tidak dapat belajar dengan baik.

Adapun faktor *ekstern* meliputi: (1) faktor keluarga, di mana faktor ini memiliki peranan yang penting dalam keberhasilan proses pendidikan siswa, karena faktor ini terdapat cara orang tua dalam mendidik, hubungan dengan anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan; (2) faktor sekolah, memiliki peranan kedua dalam keberhasilan proses belajar siswa antara lain metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, hubungan siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah; dan (3) faktor masyarakat merupakan faktor yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan lingkungan dan teman sebaya antara lain kegiatan siswa dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Rifa'i & Anni (2015:78) mengemukakan bahwa terdapat faktor-faktor yang dapat memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil belajar yaitu kondisi dari dalam dan dari luar siswa. Faktor yang terdapat dalam diri siswa antara lain yaitu kondisi fisik, seperti kesehatan dan organ tubuh; kondisi psikis, seperti kemampuan

intelektual, emosional; dan kondisi sosial seperti kemampuan dalam bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Faktor dari luar seperti tingkat kesulitan materi pelajaran yang dipelajari, tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat yang dapat memengaruhi dalam kesiapan, proses, dan hasil belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, disimpulkan bahwa faktor yang dapat memengaruhi belajar yaitu faktor *intern* dan faktor *ekstern*. Kedua faktor tersebut memiliki peranan terhadap keberhasilan belajar siswa disekolah.

2.1.4 Motivasi Belajar

Motivasi terjadi apabila seseorang memiliki suatu keinginan dan kemauan dalam melaksanakan kegiatan atau aktivitas untuk mencapai tujuan yang dikehendaki. Uno (2017:23) mengemukakan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan belajar yang berasal dari dalam dan dari luar siswa untuk mengadakan perubahan tingkah laku dalam kegiatan belajarnya. Menurut Sadirman (2014:75) motivasi belajar adalah faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Motivasi mempunyai peranan sebagai penggerak yang terdapat pada diri siswa dalam menumbuhkan semangat dalam melakukan kegiatan agar tujuan belajar yang dikehendaki oleh siswa dapat tercapai sehingga memperoleh hasil belajar yang baik. Djamarah (2012:35-40) menjelaskan bahwa terdapat macam-macam motivasi yaitu: (1) motivasi intrinsik yaitu motivasi yang tumbuh dengan sendirinya pada diri siswa. Seseorang yang mempunyai motivasi intrinsik memiliki keinginan untuk maju dalam hal belajar karena ia membutuhkan isi materi dari apa yang ingin dipelajarinya; (2) motivasi ekstrinsik yaitu motivasi yang berasal dari faktor luar pada siswa. Motivasi ekstrinsik diperlukan guna mendorong siswa dalam

melakukan berbagai kegiatan belajarnya dan digunakan dengan tepat agar dapat membangkitkan semangat belajar siswa.

Motivasi diberikan kepada siswa untuk menggerakkan dalam melaksanakan sesuatu. Siswa yang memiliki motivasi mempunyai harapan demi meraih keberhasilan. Jika siswa mengalami kegagalan, maka siswa akan bangkit dan berusaha keras untuk meraih keberhasilan dan hasilnya dapat dilihat melalui hasil belajar yang baik. Siregar dan Nara (2015:51) menyatakan bahwa motivasi memiliki peranan yang penting dalam belajar dan pembelajaran dikarenakan: (1) sebagai daya penggerak psikis dalam diri siswa yang dapat menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar untuk meraih tujuan; dan (2) memberikan gairah, semangat, dan rasa senang dalam belajar sehingga siswa yang memiliki motivasi tinggi memiliki banyak energi untuk melaksanakan kegiatan belajar.

Emda (2017:93) menyatakan bahwa motivasi yaitu suatu perubahan energi yang terdapat dalam diri seseorang dengan ditandai adanya reaksi tujuan membangkitkan dan antisipatif yang efektif. Adanya motivasi dapat menjadi dorongan, penggerak, dan arahan bagi siswa untuk giat dalam belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan bergerak untuk melakukan kegiatan dalam memperoleh pengetahuan, selain itu motivasi akan membangkitkan minat siswa untuk belajar. Fungsi dari motivasi untuk mendorong siswa dalam memperoleh hasil yang maksimal dan kegiatan yang dilakukan dapat tercapai sesuai dengan tujuannya. Keberadaan dari motivasi belajar sangat memengaruhi dari keberhasilan dalam proses pembelajaran. Siswa dapat memperoleh prestasi belajar yang baik ketika pada dirinya terdapat motivasi belajar. Oleh karena itu, motivasi memiliki posisi yang sangat penting dalam pembelajaran. Sadirman (2014:92-5) menyatakan

bahwa terdapat cara untuk menumbuhkan motivasi belajar adalah memberi angka, hadiah, saingan/kompetisi, *ego-involvement*, memberi ulangan, mengetahui hasil, pujian, hukuman, hasrat untuk belajar, minat, dan tujuan yang diakui.

Berdasarkan penjelasan para ahli berkaitan dengan motivasi, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah salah satu upaya penggerak bagi siswa untuk belajar lebih giat agar memperoleh keberhasilan yang baik. Semakin siswa diberikan motivasi, maka semakin tinggi semangat belajar siswa sehingga memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Langkah yang digunakan dalam menumbuhkan semangat belajar siswa di antaranya: (1) memberikan pernyataan verbal sebagai bentuk penghargaan; (2) menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dengan mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi pelajaran dan memanfaatkan media pembelajaran; (3) melibatkan siswa untuk berkompetisi; (4) memberikan hadiah atas prestasi belajarnya; dan (5) memberikan pesan moral.

2.1.5 Hasil Belajar

Siswa mengharapkan pencapaian setelah melalui kegiatan belajar yang lebih baik berupa hasil belajar. Siswa memperoleh hasil tersebut setelah mendapat pengalaman belajar. Sudjana (2016:22) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan berbagai kemampuan yang sudah dimiliki oleh siswa setelah memperoleh berbagai pengalaman dalam belajarnya. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Hamdani (2011:241) hasil belajar adalah adanya suatu perubahan yang dialami oleh siswa berupa perilaku setelah melakukan aktivitas belajar disekolah. Kegiatan belajar yang dilakukan siswa bertujuan agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai. Purwanto (2016:46) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah tercapainya tujuan pembelajaran selama siswa mengikuti kegiatan belajar.

Menurut Sudjana (2016:22-3) dalam sistem pendidikan nasional terdapat rumusan tujuan pendidikan menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom dengan membagi menjadi tiga ranah yaitu: (1) ranah kognitif, sebagai ranah yang berkaitan dengan hasil belajar intelektual dan terdiri dari enam aspek meliputi pengetahuan/ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi; (2) ranah afektif, sebagai ranah berkaitan dengan sikap dan nilai; (3) ranah psikomotorik sebagai ranah tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu.

Berdasarkan penjelasan dari para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian siswa dalam bentuk nilai pengetahuan, dan perilaku setelah mengikuti kegiatan belajar. Hasil belajar siswa yang akan diteliti pada penelitian ini yaitu hasil belajar ranah kognitif yang diperoleh dari hasil tes belajar.

2.1.6 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Setiap orang memiliki karakteristik yang berbeda. Karakteristik itu diperoleh dari karakteristik bawaan dan karakteristik yang diperoleh dari lingkungan. Berkaitan dengan proses pembelajaran, guru harus memperhatikan karakteristik, mengetahui latar belakang siswa, dan kesehatan sehingga guru dapat memberikan tindakan dengan tepat. Sadirman (2014:120) menjelaskan bahwa karakteristik siswa adalah keseluruhan perilaku dan kemampuan siswa yang diperoleh dari hasil pembawaan dan lingkungan sosialnya.

Susanto (2016:70) menyatakan bahwa memahami karakteristik siswa di sekolah dasar menjadi kunci utama bagi seorang guru. Jika dapat memperoleh manfaat dalam memahami perkembangan siswa, maka guru dapat memperoleh manfaatnya. Sumantri (2013:1.2) menyatakan bahwa guru memperoleh keuntungan

dalam mempelajari perkembangan siswa yaitu: (1) mempunyai ekspektasi yang nyata tentang anak dan remaja; (2) membantu untuk merespon perilaku pada seorang anak; (3) membantu mengenali berbagai penyimpangan dari perkembangan yang normal; (4) membantu memahami diri sendiri.

Karakteristik anak-anak dapat dilihat dari teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget (1988) dalam Rifa'i dan Anni (2015:31-4) bahwa tahap-tahap perkembangan kognitif meliputi: (1) tahap sensori motor yaitu dari 0-2 tahun; (2) tahap praoperasional dari usia 2-7 tahun; (3) tahap operasional konkret mulai dari usia 7-11 tahun; dan (4) tahap operasional formal dari usia 11-15 tahun. Tahap-tahap tersebut memiliki karakteristik yang berbeda-beda seperti pada siswa sekolah dasar yang memiliki karakteristik yang bermacam-macam. Sumantri (2013:6.3) menjelaskan bahwa siswa SD memiliki karakteristik seperti suka bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung.

Berdasarkan teori perkembangan kognitif yang sudah dikemukakan dari ahli yaitu Piaget, anak sekolah dasar khususnya kelas V termasuk dalam kategori tahap operasional konkret. Pada tahap perkembangan ini, anak sudah mampu mengoperasionalkan berbagai logika, akan tetapi dalam bentuk benda konkret dan belum berpikir secara abstrak, dapat memahami aspek-aspek materi melalui bantuan benda atau media. Oleh karena itu, siswa dalam kegiatan belajar memerlukan suatu media pembelajaran yang dapat memotivasi dalam belajarnya, salah satunya yaitu pada materi proses pembentukan tanah. Materi ini merupakan salah satu materi pada mata pelajaran IPA di SD dan dalam memberikan materinya

membutuhkan media pembelajaran untuk memberikan gambaran kongkret tentang proses pembentukan tanah

2.1.7 Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Trianto (2017:136-7) menyatakan “IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya”. Oleh karena itu, pembelajaran IPA di SD memerlukan media untuk memperjelas materi pelajaran pada fenomena alam yang tidak bisa dilihat secara langsung oleh indra manusia.

Mata pelajaran IPA diajarkan kepada siswa mempunyai tujuan yang baik bagi kehidupan. Badan Standar Nasional Pendidikan (2006:3-23) mata pelajaran IPA di SD memiliki prinsip dan tujuan sebagai berikut: (1) memiliki keimanan terhadap Tuhan Yang Maha Esa atas karunia yang telah diberikan; (2) mengembangkan potensi dan pengetahuan sehingga bermanfaat bagi kehidupan; (3) mengembangkan rasa ingin tahu dalam berbagai hal baik lingkungan sendiri, masyarakat, maupun teknologi; (4) keterampilan yang diperoleh lebih dikembangkan guna menyelesaikan masalah dan mengambil suatu keputusan yang tepat; (5) memiliki kesadaran dalam menjaga dan melestarikan lingkungan; (6) pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh dapat menjadi pegangan dalam melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi.

Tujuan tersebut dapat menjadi pertimbangan dalam menerapkan proses pembelajaran. Perkembangan siswa harus diperhatikan dalam membelajarkan IPA. Piaget (1950) dalam Susanto (2016:170) menyatakan bahwa pada fase operasional

konkret memiliki usia anak sekitar 6 atau 7 tahun sampai pada usia 11 atau 12 tahun. Pada usia ini siswa mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi untuk mengenal lingkungan disekitarnya. Adanya perbedaan dari tiap-tiap anak diperlukan kegiatan pembelajaran yang dapat menyatukan perbedaan tersebut. Pembelajaran IPA di kelas dilihat sebagai proses yang aktif karena dalam kegiatannya terdapat interaksi antara guru dan siswa sehingga siswa memperoleh berbagai informasi (Samatowa, 2018:9-10).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, simpulannya yaitu pembelajaran IPA di SD memiliki peranan yang penting karena siswa dapat mempelajari fenomena alam di lingkungan sekitar untuk memperoleh informasi baru berkaitan dengan fenomena alam. Pelaksanaan pembelajaran IPA di SD dapat dilakukan melalui pengalaman langsung. Siswa dapat melakukan berbagai kegiatan yang menarik dan berinteraksi dengan anggota kelas seperti tanya jawab, diskusi, percobaan, pengamatan, dan penyelidikan secara sederhana, dikarenakan siswa mempunyai daya ingat terhadap apa yang mereka pelajari.

2.1.8 Media Pembelajaran

Menurut Daryanto (2015:4) bahwa media pembelajaran adalah sarana penyalur berbagai informasi dalam proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran digunakan dalam pendidikan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Suryani, Setiawan, & Putria (2018:5) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana penyampaian informasi sesuai dengan teori dan tujuan pembelajaran yang digunakan untuk menarik perhatian, membangkitkan belajar, dan kemauan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pendapat yang dikemukakan oleh Aqib (2017:50) menjelaskan bahwa media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang

dapat dipergunakan untuk menyampaikan pesan dan merangsang terjadinya kegiatan belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran pada tingkat SD berperan penting terhadap jalannya proses pembelajaran karena dapat membantu dalam memahami materi yang tidak bisa dilihat secara langsung. Media pembelajaran yang disampaikan oleh Suryani, Setiawan, & Putria (2018:14) mempunyai dua manfaat yaitu:

- (1) Media pembelajaran memiliki manfaat bagi guru di antaranya sebagai berikut:
 - (a) mempermudah menarik perhatian dan dapat memotivasi siswa untuk belajar;
 - (b) ketika mengajar dapat menjadi pedoman, arahan, dan urutan secara sistematis;
 - (c) membantu kecermatan dan ketelitian dalam menyajikan materi pelajaran;
 - (d) materi yang disajikan lebih konkret terutama pada materi pelajaran yang abstrak seperti matematika, fisika, dan lain-lain;
 - (e) proses pembelajaran tidak membosankan karena menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi;
 - (f) dapat menciptakan suatu suasana yang menyenangkan siswa, sehingga siswa tidak merasa tertekan pada saat belajar;
 - (g) adanya media dapat mengefisiensi dalam menyajikan bahan materi; dan
 - (h) menumbuhkan rasa percaya diri pada guru.
- (2) Media pembelajaran memiliki manfaat bagi siswa di antaranya sebagai berikut:
 - (a) media dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan memotivasi siswa dalam belajar;
 - (b) siswa dapat memahami materi yang disajikan menggunakan media;
 - (c) menciptakan suasana yang menyenangkan; dan
 - (d) memberikan siswa kesadaran dalam memilih media pelajaran yang baik untuk belajar.

Djamarah dan Zain (2015:136) menjelaskan terdapat langkah-langkah dalam menggunakan media di antaranya: (1) terlebih dahulu merumuskan tujuan pengajaran dengan penggunaan media; (2) persiapan guru dalam memilih dan menetapkan media yang akan digunakan guna mencapai tujuan sesuai dengan memperhatikan prinsip pemilihan dan mata mata pelajaran; (3) persiapan kelas, pada tahap ini siswa atau kelas memiliki persiapan sebelum menerima pelajaran dengan menggunakan media baik kondisi siswa maupun perlengkapan tambahan; (4) langkah penyajian pelajaran dan pemanfaatan media dapat berjalan lancar dengan keahlian guru dalam menggunakan media; (5) langkah kegiatan belajar siswa dengan memanfaatkan media yang terdapat di dalam kelas ataupun di luar kelas; (6) lembar evaluasi pengajaran digunakan untuk mengevaluasi mengenai tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli mengenai media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam proses pembelajaran bertujuan untuk menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran, memperjelas materi pelajaran yang akan disajikan, dan memberikan suasana yang menyenangkan bagi siswa sehingga diharapkan dapat membangkitkan motivasi siswa untuk belajar. Langkah-langkah dalam penggunaan media dapat dijadikan pedoman ketika menggunakan media pembelajaran di kelas ataupun di luar kelas.

2.1.9 Media Video

Media video banyak digunakan untuk melengkapi keperluan baik digunakan sebagai hiburan maupun sebagai media pembelajaran di sekolah, karena media ini dapat mengefisiensikan waktu ketika proses pembelajaran, sehingga lebih memudahkan dalam menyajikan materi pelajaran (Asyhar, 2011:74).

Daryanto (2015:87) menyatakan bahwa media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikolaborasikan dengan menggunakan gambar bergerak secara sekuensial. Menurut Febriani (2015:11) menjelaskan media video merupakan media yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar dibandingkan dengan menggunakan media gambar.

Media video termasuk media audio-visual karena didalamnya menampilkan gambar dan suara untuk menyampaikan informasi (Kadaruddin, 2016:100). Media video dimanfaatkan oleh guru untuk dijadikan sebagai media pembelajaran karena dapat membantu dalam menyampaikan materi pelajaran seperti melihat fenomena alam disekitar. Media video dapat dikombinasikan dengan animasi yang memiliki tujuan untuk menarik perhatian siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan menciptakan suasana yang menyenangkan.

Berdasarkan penjabaran di atas, media video adalah salah satu media pembelajaran segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak dengan tujuan untuk membantu menyajikan materi pelajaran. Penggunaan media video dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan menumbuhkan motivasi siswa karena terdapat visualisasi gambar yang bergerak dengan diiringi suara bertujuan untuk menyampaikan informasi bagi seseorang.

2.1.10 Media Gambar

Media pembelajaran digunakan dalam menyampaikan informasi salah satunya media gambar. Media gambar sering digunakan dalam proses pembelajaran karena media gambar mudah diperoleh dan dimengerti (Sadiman, Rahardjo,

Haryono, & Harjito, 2018:29). Kadaruddin (2016:98) menjelaskan bahwa media gambar termasuk dalam jenis media grafis karena menyalurkan informasi melalui penglihatan.

Sadiman, Rahardjo, Haryono, & Harjito (2018:29) mengemukakan bahwa media gambar mempunyai kelebihan diantaranya bersifat nyata, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan pengamatan, memperjelas masalah, sederhana, serta harganya lebih murah. Kelemahan yang terdapat pada media gambar diantaranya terfokus pada penglihatan, ukurannya terbatas jika digunakan dalam kelompok besar, dan kurang efektif.

2.1.11 Media Powtoon

Media pembelajaran secara garis besar digunakan untuk memperjelas dalam menyampaikan informasi, menarik perhatian, dan menumbuhkan rasa ingin tahu. Berkaitan dengan media pembelajaran, terdapat media pembelajaran yang unik dan menarik, salah satunya yaitu *powtoon*. Graham (2015:7) memberikan pendapat tentang *Powtoon* yaitu:

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

Berdasarkan pendapat tersebut dapat diartikan bahwa *powtoon* studio adalah program berbasis web online untuk membuat animasi dengan mudah dan didalamnya sudah tersedia berbagai pilihan animasi serta dapat diunduh dalam bentuk mp4. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Agria (2014:1) tentang *powtoon* menyatakan bahwa “*PowToon is an online presentation software tool that allows you to create free and professional animated video explainers/messages and*

presentations as an alternative to PowerPoint", pengertian tersebut diartikan bahwa *Powtoon* merupakan perangkat lunak presentasi online yang dapat membuat presentasi dan animasi sebagai alternatif dari *PowerPoint*.

Spitalnik (2013:24) menyatakan "*Fortunately, we've laid everything out so you can easily use PowToons to make teaching more engaging, less stressful, and more effective!*", pendapat tersebut dapat diartikan bahwa media *powtoon* adalah media pembelajaran yang inovatif bagi siswa karena dapat membuat pengajaran lebih menarik, mengurangi stress, dan lebih efektif dalam proses pembelajaran. *Powtoon* memiliki fitur-fitur animasi yang tersedia dan menarik seperti animasi tulisan tangan, kartun, dan terdapat timeline yang mudah untuk diatur (Pangestu & Wafa, 2018:3).

Media pembelajaran mempunyai berbagai manfaat. Media *powtoon* juga memiliki manfaat. Manfaat dari *Powtoon* yaitu "*If you want students to pay better attention, there are few better ways than creating and using cartoons to spark excitement within the classroom!*" Spiltanik (2013:7), dapat diartikan bahwa manfaat media *powtoon* dapat membantu guru dalam membuat dan menyajikan materi pelajaran yang menarik, sehingga siswa dapat lebih fokus dalam kegiatan belajar. Makarius (2017:20) menyatakan bahwa terdapat kelebihan dari media *powtoon* diantaranya: (1) Penggunaan *powtoon* dapat membuat presentasi animasi dengan cepat menggunakan format yang telah disediakan; (2) *Powtoon* telah menyediakan template dan fitur suara bawaan; (3) *Powtoon* menyediakan karakter dan ikon beranimasi yang bisa dimasukkan kedalam presentasi; (4) instruktur dapat dengan mudah disesuaikan dengan topik yang akan ditampilkan. Kekurangan media *powtoon* menurut Deliviana (2017:4) adalah: (1) membutuhkan koneksi

internet; (2) membutuhkan sarana pendukung yang lain seperti laptop, netbook, atau sejenisnya; (3) proses pembuatannya membutuhkan waktu; dan (4) biaya untuk mengakses koneksi internet.

Langkah-langkah pembuatan *powtoon* yang disampaikan oleh Anita (2016:44) yaitu : (1) terlebih dahulu mendaftar e-mail guna mengonfirmasi akun baru di *powtoon*; (2) ketika sudah login, kita dapat membuat presentasi berkaitan dengan materi yang akan disajikan dan disesuaikan kebutuhan dengan memilih fitur-fitur baik huruf ataupun objek dan pilihan animasi yang sudah tersedia; (3) kita perlu mengekspor slide presentasi yang sudah selesai dibuat dalam bentuk video dengan mengklik ekspor yang terletak di pojok sebelah kanan layar; (4) langkah terakhir harus di convert dalam bentuk WMV ataupun MP4 agar dapat dijalankan di media pemutar video.

Berdasarkan pemaparan para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media *powtoon* adalah layanan online yang dapat digunakan untuk membuat dan menyajikan bahan presentasi yang dilengkapi dengan animasi dan hasil akhirnya berupa video animasi. *Powtoon* memiliki fitur-fitur animasi yang sudah seperti animasi tulisan tangan, kartun, dan *timeline* yang menarik. Kelebihan dari media *powtoon* yaitu adanya tampilan dan fitur-fitur yang menarik, sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar. Kekurangan dari media *powtoon* yaitu koneksi internet harus stabil.

2.1.12 Materi Pembentukan Tanah

Penelitian yang akan dilakukan mempelajari berkaitan materi pembentukan tanah. Materi ini akan membahas proses pembentukan batuan di bumi, di mana proses pembentukan batuan akan mengalami pelapukan. Batuan yang mengalami

pelapukan akan membentuk berbagai lapisan tanah dan berbagai jenis tanah. Pada materi ini akan dipelajari tentang jenis-jenis batuan, jenis-jenis pelapukan, jenis lapisan tanah, dan jenis-jenis tanah (Azmiyawati, Omegawati, & Kusumawati, 2008:123-133; Sulistyanto & Wiyono (2008:150-161); Rositawaty & Muharam (2008:119-123).

Karakteristik dari materi pembentukan tanah adalah materi yang proses pembelajarannya menggunakan media. Pada dasarnya anak usia sekolah dasar masih berpikir kongkret, sehingga diperlukan sebuah media pembelajaran untuk menyampaikan materi dan memperjelas materi yang tidak dapat dijangkau secara langsung. Materi pembentukan tanah mempelajari tentang terjadinya proses pembentukan tanah. Oleh karena itu, diperlukan media untuk menyampaikan isi materi. Media pembelajaran tersebut salah satunya yaitu media *powtoon*.

Media *powtoon* memiliki berbagai fitur-fitur animasi yang sudah tersedia dan menarik sehingga dapat membantu guru dalam membuat dan menyajikan materi pelajaran yang menarik dan siswa dapat lebih fokus dalam kegiatan belajar. Spitalnik (2013:39) menyatakan bahwa *“This is where we add animations, graphics, background, props, images, and characters to our slides/scenes”*. Pendapat tersebut dapat diartikan bahwa fitur-fitur tersebut bertujuan untuk menyampaikan pesan teks melalui gambar animasi. Fitur yang sudah tersedia dapat dipilih dan disesuaikan dengan materi, sehingga menghasilkan bahan materi presentasi animasi yang dapat dipahami oleh siswa. *“It is critical to remember that when you create a piece of media, such as a PowToon, it has to work for your audience and not just for you ...”* (Graham, 2015:18). Berdasarkan pendapat tersebut diartikan bahwa media *powtoon* ditujukan kepada peserta dengan tujuan

agar terjadi interaksi satu sama lain. Hasil akhir dari media *powtoon* tersebut berupa video animasi sehingga siswa tidak merasa jenuh di kelas.

2.1.13 Pembelajaran IPA Menggunakan Media *Powtoon*

Guru harus membuat perencanaan sebelum melaksanakan proses pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui rangkaian kegiatan yang akan dilaksanakan selama proses belajar mengajar. Kaufman (1972) dalam Sanjaya (2015:26) menyatakan bahwa perencanaan merupakan menentukan arah melalui menyusun langkah-langkah kegiatan yang efektif untuk mencapai tujuan.

Berkaitan dengan perencanaan, guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai pedoman dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. RPP di dalamnya terdapat identitas sekolah, tujuan pembelajaran, metode atau media yang digunakan, dan kegiatan pembelajaran (pendahuluan, inti, dan penutup). Proses pelaksanaannya termuat dalam RPP yang terdapat pada lampiran.

Guru akan memaparkan secara sekilas kegiatan pembelajarannya. Kegiatan pendahuluan, guru menyiapkan media *powtoon* yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dan mengondisikan siswa agar siap untuk belajar. Selanjutnya guru mengucapkan salam, menanyakan kabar, dan berdoa bersama siswa. Guru melakukan apersepsi dengan mengkaitkan materi yang akan dipelajari dengan materi sebelumnya dan guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru bersama dengan siswa bernyanyi dengan sebuah lirik lagu berkaitan materi pelajaran. Hal ini dilakukan supaya siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Kegiatan inti terdapat kegiatan eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Kegiatan eksplorasi guru akan menampilkan materi proses pembentukan tanah dan

gambar jenis-jenis batuan melalui media *powtoon*. Guru menjelaskan proses pembentukan tanah, jenis-jenis batuan, ciri-ciri, dan manfaat. Kegiatan elaborasi guru akan mengelompokkan siswa untuk melakukan kegiatan diskusi. Kemudian masing-masing kelompok dapat memaparkan hasil diskusi. Kegiatan konfirmasi, guru mengonfirmasikan jawaban dari setiap kelompok. Kemudian guru membagikan gambar *smile* (senyum) sebagai bentuk penghargaan atas kerja keras dalam mengerjakan soal. Selanjutnya guru membagikan soal tes akhir dan siswa mengerjakan soal tersebut. Pada kegiatan penutup, guru bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran. Guru juga tidak lupa memberikan tindak lanjut pembelajaran kepada siswa. Peneliti menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Djamarah dan Zain (2015:136) menyatakan bahwa terdapat langkah-langkah dalam menggunakan media yaitu: (1) terlebih dahulu merumuskan tujuan pengajaran dengan penggunaan media *powtoon* yaitu siswa menguasai kompetensi pembelajaran yang akan dicapai; (2) persiapan guru dalam memilih dan menetapkan media yang sesuai dengan antara tujuan, materi, dan karakteristik siswa. Pada langkah ini, guru dapat memilih materi yang akan diajarkan dan membuat bahan untuk memaparkan pada media *powtoon*; (3) persiapan kelas dan fasilitas. Pada langkah ini siswa sudah mempersiapkan berbagai perlengkapan sekolah seperti alat tulis, buku paket, seragam, dan perlengkapan lainnya sebelum datang ke sekolah. Sebelum proses pembelajaran dilakukan, guru memberitahukan kepada siswa untuk memperhatikan materi yang akan diajarkan menggunakan media *powtoon*. Persiapan lain yang harus dilakukan yaitu fasilitas pendukung seperti LCD, proyektor, pengeras suara (*spiker*), tempat duduk, dan perlengkapan

tambahan lainnya; (4) langkah penyajian pelajaran dan pemanfaatan media dapat berjalan lancar dengan keahlian guru dalam menggunakan media, guru dapat membuat dan menyajikan materi menggunakan media *powtoon* yang sudah dibuat dengan menarik, sehingga siswa dapat bersemangat dalam belajar; (5) langkah kegiatan belajar siswa dengan memanfaatkan media yang terdapat di dalam kelas ataupun di luar kelas yaitu dengan memanfaatkan media *powtoon* sebagai media pembelajaran dan buku paket sebagai bahan materi; dan (6) lembar evaluasi pengajaran digunakan untuk mengevaluasi mengenai tercapainya tujuan pembelajaran dengan menganalisis tingkat keefektifan media *powtoon* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

2.2 Kajian Empiris

Penelitian yang sudah dilaksanakan mempunyai peranan yang penting bagi peneliti karena hasil dari penelitian tersebut dapat dijadikan sebagai referensi dalam penelitian. Hasil penelitian tersebut antara lain:

- (1) Penelitian yang telah dilakukan oleh Wahyudin, Sutikno, & Isa (2010) dari Universitas Negeri Semarang dalam *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 6(1) yang berjudul *Keefektifan Pembelajaran Berbantuan Multimedia Menggunakan Metode Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Siswa*. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata pada pemahaman siswa. Pemahaman siswa meningkat dari 60% siswa yang dinyatakan tidak paham pada siklus I menjadi 5% yang dinyatakan tidak paham untuk siklus II. Hasil analisis tanggapan siswa terhadap pengajaran diperoleh rata-rata tanggapan siswa sebelum tindakan sebesar 72,90%, sedangkan setelah

tindakan rata-rata tanggapan siswa terhadap pengajaran meningkat menjadi 76,81%.

- (2) Penelitian yang telah dilakukan oleh Hamdu & Agustina (2011) dalam *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1) yang berjudul *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar (Studi Kasus terhadap Siswa Kelas IV SDN Tarumanagara Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas IV SDN Tarumanagara memberikan tanggapan baik mengenai motivasi belajar karena nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 87,46 termasuk dalam kategori ≥ 61 , sedangkan prestasi belajar kelas IV SDN Tarumanagara dapat diinterpretasikan baik karena nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 88,46 berada dalam kategori $X \geq 61$. Berdasarkan pengolahan dan analisis data menggunakan program SPSS 16.0 diperoleh nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,693 yang berarti bahwa terdapat pengaruh secara signifikan motivasi belajar terhadap prestasi belajar IPA.
- (3) Penelitian yang telah dilakukan oleh Aksoy (2012) dalam *Jurnal Scientific Research*, 3(3) yang berjudul *The Effects of Animation Technique on the 7th Grade Science and Technology Course*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh teknik animasi terhadap prestasi akademik siswa di Manusia dan Lingkungan yang diajar sebagai bagian dari kursus Sains dan Teknologi kelas tujuh di pendidikan dasar. Sampel penelitian terdiri dari 58 siswa yang menghadiri kelas 7 sekolah dasar Erzurum MEB Yildizkent IMKB di bawah dua kelas yang berbeda selama tahun akademik 2011-2012. Sementara kuliah di kelas yang ditunjuk sebagai kelompok animasi diberikan dengan teknik animasi, di kelas yang ditunjuk

sebagai presentasi kelompok kontrol *PowerPoint* digunakan bersama dengan metode pengajaran tradisional. Menurut temuan ini bahwa teknik animasi lebih efektif daripada metode pengajaran tradisional dalam hal meningkatkan prestasi siswa. Ditentukan dalam penelitian bahwa, presentasi *PowerPoint* yang digunakan bersama dengan metode pengajaran tradisional yang diberikan kepada kelompok kontrol secara signifikan membantu siswa untuk meningkatkan prestasi akademik.

- (4) Penelitian yang telah dilakukan oleh Khoiruddin, Wahyuningsih, & Teguh (2013) dalam *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1) yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Mindjet Mindmanager 9 untuk Siswa SMA pada Pokok Bahasan Alat Optik*. Hasil penelitian menunjukkan media berbasis *Mindjet Mind Manager* sangat baik dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada siswa SMA kelas X pokok bahasan alat optik. Hal ini ditunjukkan dengan hasil penelitian ahli materi, ahli media, dan siswa memberikan penilaian rata-rata 91,7%.
- (5) Penelitian yang telah dilakukan oleh Trisnawati, Laksmi, Suarni, & Agung (2014) dalam *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1) yang berjudul *Penerapan Metode Picture and Picture dengan Media Cerita Gambar Berseri untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Kelompok A TK Dirgantara Buruan, Kecamatan Penebel, Kabupaten Tabanan*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan perkembangan bahasa anak dengan media cerita gambar berseri pada siklus I sebesar 66,20% yang berada pada kategori sedang dan pada siklus II meningkat menjadi sebesar 83,30% yang berada pada kategori tinggi.

- (6) Penelitian yang dilakukan oleh Nanni (2015) dari Mahidol University International College dalam jurnal *The 35 th Thailand TESOL International Conference Proceedings 2015 English Language Education in ASIA: Reflections and Directions January 29-31, 2015 The Ambassador Hotel, Bangkok, Thailand* yang berjudul *Teaching English Through the Use of Cloud-Based Animation Software*. Berdasarkan hasil penelitian pada *paper* tersebut menunjukkan bahwa *powtoon* merupakan perangkat lunak berbasis *Cloud* yang menawarkan pembuatan video animasi pendek. Fungsi *powtoon* yang terdapat dalam makalah ini adalah konsisten dengan metode *Task-Based Learning*, di mana metode ini merupakan metode pembelajaran yang selaras dengan pendekatan komunikatif untuk pembelajaran bahasa. Semakin banyak teknologi pendidikan yang tersedia untuk guru bahasa dan refleksi penggunaan teknologi ini semakin penting, akan tetapi guru harus memastikan mereka yang menerapkan teknologi ini sesuai dengan prinsip pedagogis. Guru dapat mewujudkan potensi dalam mengajar pembelajaran bahasa melalui media pembelajaran salah satunya *powtoon*.
- (7) Penelitian yang dilakukan oleh Julianingrum, Muchsini, & Adi (2015) dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Akuntansi dan Keuangan "Pengembangan Pendidikan Akuntansi dan Keuangan yang Berkelanjutan"* yang berjudul *Model Pembelajaran Artikulasi dengan Media Animasi Powtoon untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan*. Hasil penelitian menunjukkan sebelum dilakukan perlakuan, prestasi belajar pada aspek kognitif yaitu 25%, aspek afektif 43,75%, dan aspek psikomotorik

yaitu 62,5%. Prestasi belajar pada siklus I dilihat dari aspek afektif memperoleh 56,25%, aspek kognitif memperoleh 56,25% dan aspek psikomotor memperoleh 62,5%, sedangkan prestasi belajar pada siklus II aspek afektif memperoleh 84,38%, aspek kognitif memperoleh 87,5% dan aspek psikomotor memperoleh 100%. Berdasarkan data tersebut, disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran artikulasi dengan media animasi *powtoon* dapat meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran akuntansi keuangan.

- (8) Penelitian yang telah dilakukan oleh Gajek (2015) dari Institute of Applied Linguistics, University of Warsaw, Poland dalam *Universal Journal of Educational Research* 3(1) yang berjudul *Implications from the Use of ICT by Language Teachers – Participants of International Projects*. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa semua guru berpartisipasi aktif dalam program tersebut dalam aspek penggunaan TIK dalam pengajaran bahasa dengan memiliki akses yaitu komputer dan laptop atau notebook dalam penggunaannya; menggunakan media sosial untuk mengambil foto, mendengarkan, dan membaca teks dalam bahasa; presentasi *power point* dan papan tulis digunakan secara teratur; dan dalam menangani masalah dapat diselesaikan dengan mencari sumber di internet dan berdiskusi dengan teman atau keluarga. Dalam penggunaan TIK secara teratur oleh guru dalam berpartisipasi dalam proyek ini yang terpenting adalah akses nyaman ke teknologi, kepercayaan pada diri atas keterampilan TIK dan ketekunan dalam menangani masalah teknis, kemauan untuk menggunakan internet sebagai seorang profesional alat pengembangan dan apresiasi yang kuat terhadap motivasi peran komunikasi internasional dan kolaborasi remaja melalui TIK untuk membuat rasa belajar.

- (9) Penelitian yang telah dilakukan oleh Istiqomah, Hartini, & Purwanti (2015) dari Universitas Negeri Semarang dalam *Joyful Learning Journal (JLJ)*, 4(2) yang berjudul *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model Quantum Teaching dengan Media Audiovisual*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) keterampilan guru pada siklus I memperoleh skor 21 (baik), siklus II memperoleh skor 27 (sangat baik), meningkat pada siklus III dengan skor 30 (sangat baik); (2) aktivitas siswa pada siklus I memperoleh skor 19 (cukup); siklus II memperoleh skor 23 (baik), siklus III meningkat menjadi 28 (sangat baik); (3) hasil belajar siswa pada siklus I mengalami ketuntasan klasikal sebesar 66% (baik), siklus II menjadi 73% (baik), dan siklus III meningkat menjadi 81% (sangat baik).
- (10) Penelitian yang telah dilakukan oleh Setiawati, Dantes, & Candiasa (2015) dari Universitas Pendidikan Ganesa dalam Program Studi Penelitian dan Evaluasi Pendidikan 5(1) yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Flash Card terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VI SDLBB Negeri Tabanan*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran dengan media gambar *flash card* terhadap minat belajar IPA siswa dengan harga t_{hitung} sebesar 26,58 di mana harga t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% diperoleh sebesar 2,201, sehingga dapat dinyatakan harga t yang diperoleh signifikan dan rata-rata skor minat diperoleh 86,28. dan terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran dengan media gambar *flash card* terhadap hasil belajar IPA siswa dengan harga t_{hitung} sebesar 22,54 di mana harga t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% diperoleh sebesar 2,201, sehingga

dapat dinyatakan harga t yang diperoleh signifikan dan rata-rata hasil belajar IPA sebesar 84,58.

- (11) Penelitian yang telah dilakukan oleh Putri & Isnani (2015) dari Universitas Negeri Malang dalam *Jurnal Pendidikan Bisnis dan Manajemen*, 1(2) yang berjudul *Pengaruh Minat dan Motivasi terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Pengantar Administrasi Perkantoran*. Hasil penelitian menunjukkan minat pada siswa dapat dikategorikan cukup baik, motivasi siswa dapat dikategorikan baik, dan sebagian besar siswa memiliki hasil belajar yang tinggi. Adanya pengaruh positif yang signifikan antara minat terhadap hasil belajar.
- (12) Penelitian yang telah dilakukan oleh Miftakh & Samsi (2015) dalam *Jurnal Ilmiah Solusi*, 2(5) yang berjudul *Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Mahasiswa*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media audio visual, kemampuan menyimak mahasiswa mengalami sedikit peningkatan dilihat dari hasil tes menyimak yang dilakukan oleh mahasiswa memperoleh nilai rata-rata pada siklus 1 yaitu 57,11 dan pada siklus II sebesar 66,34 dan mahasiswa dalam belajar menggunakan media audio visual pada materi menyimak dalam bahasa Inggris memiliki rasa antusias dan termotivasi, sedangkan kemampuan menyimak sebelum menggunakan media audio visual memperoleh skor rata-rata 50,76.
- (13) Penelitian yang telah dilakukan oleh Musakkir (2015) dalam *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1) yang berjudul *Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi*

Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Kabupaten Tanah Tidung. Hasil penelitian menunjukkan perhitungan ANOVA dua jalur pada baris antar Media Pembelajaran (A) diperoleh data $f_{hitung} > f_{tabel}$ ($4,789 > 4,260$) artinya H_0 ditolak dan dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa yang belajar menggunakan media berbasis kearifan lokal dan yang menggunakan media berbasis presentasi. Pada baris interaksi AxB diperoleh data $f_{hitung} < f_{tabel}$ ($2,628 < 4,260$) artinya H_0 diterima dan dikatakan tidak terdapat pengaruh interaksi media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. Kesimpulan dari data diatas yaitu penggunaan media berbasis kearifan lokal memberikan hasil lebih baik daripada penggunaan media berbasis presentasi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV.

- (14) Penelitian yang telah dilakukan oleh Andaryani (2016) Dosen Universitas Negeri Semarang dalam *Jurnal Seni dan Pendidikan Seni* yang berjudul *Proses Terjadinya Suatu Karya Seni*. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa seni sebagai realitas estetis, di mana keindahannya dapat memancarkan kreativitas. Keberadaannya ada di dalam maupun di luar lingkungan pada saat di lahirkan. Relitas estetis yang ditampilkan dari sebuah karya seni merupakan sebuah keutuhan, baik material maupun formal. Karya seni yang hadir dalam realitas adalah karya dari manusia (seniman), di mana pada prosesnya menitikberatkan pada dimensi estetis dan kreativitas seorang seniman yang di dahului dari sebuah proses lahirnya suatu karya seni.
- (15) Penelitian yang telah dilakukan oleh Liesdiani, Sysodih, & Mariam (2016) dalam *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi (JP2EA)*, 2(2)

yang berjudul *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Audio Visual Powtoon untuk Meningkatkan Motivasi Belajar*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran berbasis audio visual *powtoon* lebih efektif untuk digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa daripada tidak menggunakan multimedia pembelajaran audio visual *powtoon*.

- (16) Penelitian yang telah dilakukan oleh Rumidjan, Sumanto, & Badawi (2017) dalam *Jurnal Sekolah Dasar*, 26(1) yang berjudul *Pengembangan Media Kartu Kata untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas 1 SD*. Hasil penelitian menunjukkan data dari kelompok kecil memperoleh hasil kesenangan (100%), keamanan (100%), kemudahan (100%), dan aspek bahasa (96,87%). Sedangkan data kelompok besar memperoleh kesenangan (94%), keamanan (100%), kemudahan (94%), dan aspek bahasa (97,18%). Dengan demikian, media kartu kata dapat dijadikan sebagai media pembelajaran di sekolah.
- (17) Penelitian yang telah dilakukan oleh Sari, Suryanti, Manurung, & Sintia (2017) dalam *Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan (JPFK)*, 3(2) yang berjudul *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik terhadap Pembelajaran Fisika Kelas XI MIPA 1 SMA Titian Teras Muaro Jambi*. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa rata-rata pada motivasi belajar berada pada kriteria sedang menunjukkan bahwa dorongan yang ada dalam diri siswa untuk berprestasi cukup baik dan memiliki kemandirian yang sangat tinggi.

- (18) Penelitian yang telah dilakukan oleh Marlina, Caska, & Mahdum (2017) dari Universitas Riau dalam *Pekbis Jurnal* yang berjudul *Hubungan Minat Baca dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMAN 10 Pekanbaru*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan antara kepentingan ekonomi dalam membaca hasil studi ekonomi. Demikian juga, ada hubungan yang signifikan antara motivasi untuk belajar ekonomi dengan hasil studi ekonomi. Ada hubungan yang signifikan antara minat ekonomi dalam membaca dan motivasi belajar ekonomi dengan hasil studi ekonomi. Semakin tinggi bacaan dan motivasi siswa, semakin tinggi hasil belajar ekonomi yang dicapai oleh siswa. Sebaliknya semakin rendah minat membaca dan motivasi belajar siswa juga menurunnya hasil belajar yang diperoleh siswa.
- (19) Penelitian yang telah dilakukan oleh One (2017) dari Universitas Tanjungpura Pontianak dalam *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(3) yang berjudul *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Madrasah Aliyah*. Berdasarkan data hasil penelitian sebelum eksperimen diperoleh rata-rata motivasi belajar siswa adalah 67,86. Sedangkan hasil penelitian setelah eksperimen diperoleh rata-rata motivasi belajar siswa adalah 80,06. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dilihat terjadi peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah diberikan eksperimen, sehingga apabila dilihat selisihnya terjadi peningkatan motivasi belajar siswa setelah diberi eksperimen adalah sebesar 12,20.
- (20) Penelitian yang telah dilakukan oleh Trina, Kamaruddin, & Rahmani (2017) dalam *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah*, 2(2)

yang berjudul *Penerapan Media Animasi Audio Visual Menggunakan Software Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS SMP Negeri 16 Banda Aceh* .

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 93,3% siswa menyatakan pembelajaran dengan menggunakan *software* animasi *powtoon* sangat menarik dan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.

(21) Penelitian yang telah dilakukan oleh Wisnarni, Erviyenni, & Haryati (2017) dari Universitas Riau dalam *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 4(1) yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Pokok Bahasan Koloid di SMA/MA*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 91,14% dinyatakan valid oleh ahli media dan ahli materi, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk digunakan. Hasil pengembangan telah diujicobakan secara terbatas pada 15 siswa dan mendapatkan skor sebesar 86,13%. Penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *powtoon* yang digunakan dalam penelitian dapat dinyatakan valid dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

(22) Penelitian yang telah dilakukan oleh Pais, Nogués, & Muñoz (2017) dari Universidad Católica del Maule, Maule, Chile dalam *iJET*, 12(6) yang berjudul *Incorporating Powtoon as a Learning Activity into a Course on Technological Innovations as Didactic Resources for Pedagogy Programs*. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa penggunaan *powtoon* dalam pengembangan kegiatan pembelajaran mendapat respon positif dari siswa terkait dengan pendidikan guru sarjana di kursus TIDR terutama di unit aspek pengetahuan masyarakat. Sebagian besar siswa perempuan menganggap *powtoon* sebagai alat motivasi

yang digunakan untuk membuat materi interaktif melalui animasi dan video dalam mendukung proses belajar mengajar dan cocok untuk pembelajaran isi dan pengembangan keterampilan di sekolah dasar. *Powtoon* juga dapat digunakan di kelas mana saja. Kendala yang terdapat pada penelitian ini berkaitan dengan penggunaan *powtoon* yaitu menggunakan bahasa Inggris yang sulit diatasi oleh siswa, lebih sering menggunakan *PowerPoint*, sehingga belum terbiasa menggunakan *powtoon*, dan diakses melalui langganan berbayar yang pada akhirnya tidak dapat menyimpan file yang telah dibuat.

(23) Penelitian yang telah dilakukan oleh Meianti (2018) dari Universitas Negeri Surabaya dalam *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 6(23) yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Powtoon pada Kompetensi Dasar Menerapkan Promosi Produk Kelas X Pemasaran SMK Negeri Mojoagung*. Kesimpulan dari penelitian tersebut adalah media pembelajaran berbasis audio visual *powtoon* pada kompetensi dasar menerapkan promosi produk kelas X Pemasaran SMK Negeri Mojoagung layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran.

(24) Penelitian yang telah dilakukan oleh Basriyah & Sulisworo (2018) dalam *Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNIMUS 2018* yang berjudul *Pengembangan Video Animasi Berbasis Powtoon untuk Model Pembelajaran Flipped Classroom pada Materi Termonamika*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil penilaian yang dilakukan oleh 30 siswa secara keseluruhan yaitu 85,35% dan dari validator memperoleh rata-rata skor sebesar 83,50%, sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar dengan video *powtoon* layak digunakan

sebagai bahan ajar dan video animasi *powtoon* layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam membuat video dari materi-materi yang lain.

(25) Penelitian yang telah dilakukan oleh Syafitri, Asib, & Sumardi (2018) dari Universitas Sebelas Maret dalam *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding* yang berjudul *An Application of Powtoon as a Digital Medium: Enhancing Students' Pronunciation in Speaking*. Hasil penelitian menunjukkan *powtoon* sebagai media digital dapat meningkatkan dalam pengucapan siswa di kelas berbicara dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest*, *posttest 1*, dan *posttest 2* menunjukkan adanya peningkatan pada pengucapan siswa dan motivasi belajar siswa yang tinggi dilihat dari keaktifan, keinginan, minat, dan sikap siswa.

(26) Penelitian yang telah dilakukan oleh Safitri (2018) dari Universitas Negeri Surabaya dalam *JUPE*, 6(3) yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Powtoon pada K.D 3.5 Mendeskripsikan Bank Sentral, Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran dalam Perekonomian Indonesia di Kelas X IIS SMA*. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *powtoon* layak digunakan sebagai media pembelajaran. Ditunjukkan dengan proses pengembangan media pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013, uji validitas materi memperoleh persentase 90,52% dengan kriteria sangat kuat dan hasil uji validitas media memperoleh persentase sebesar 93,33% dengan kriteria sangat kuat, sedangkan efektifitas media pembelajaran *pretest* yang tidak tuntas sebanyak 8 siswa dan hasil *posttest* siswa tidak tuntas hanya 2 siswa

dinyatakan sangat efektif dan hasil respons siswa memperoleh persentase sebesar 98,5% dengan kriteria sangat setuju.

Berdasarkan pembahasan tentang penelitian yang relevan, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Penelitian yang relevan sebelumnya menggunakan variabel minat, prestasi belajar, dan hasil belajar, sedangkan yang menggunakan variabel motivasi hanya beberapa saja. Perbedaan lainnya yaitu pada jenjang pendidikan, jenjang pendidikan yang digunakan oleh peneliti yaitu di (SD), sedangkan penelitian yang relevan terdahulu menerapkan pada jenjang SMP dan SMA/SMK. Perbedaan lainnya yaitu pada materi pelajaran yang digunakan dalam penelitian. Persamaannya penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu menggunakan media *powtoon* dalam pembelajaran dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu belum ada yang membahas tentang keefektifan media *powtoon* terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas V sekolah dasar pada materi pembentukan tanah. Oleh karena itu, peneliti akan melaksanakan penelitian dengan berjudul “Keefektifan Media *Powtoon* dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SDN Harjosari Lor 03 Kabupaten Tegal”. Variabel yang digunakan oleh peneliti yaitu motivasi dan hasil belajar.

2.3 Kerangka Berpikir

IPA merupakan salah satu dari sepuluh mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah. Siswa diberikan kesempatan mengembangkan kemampuan yang dimiliki untuk menumbuhkan keingintahuan dalam mempelajari berbagai keadaan yang ada dilingkungan sekitarnya melalui cara ilmiah seperti berdiskusi,

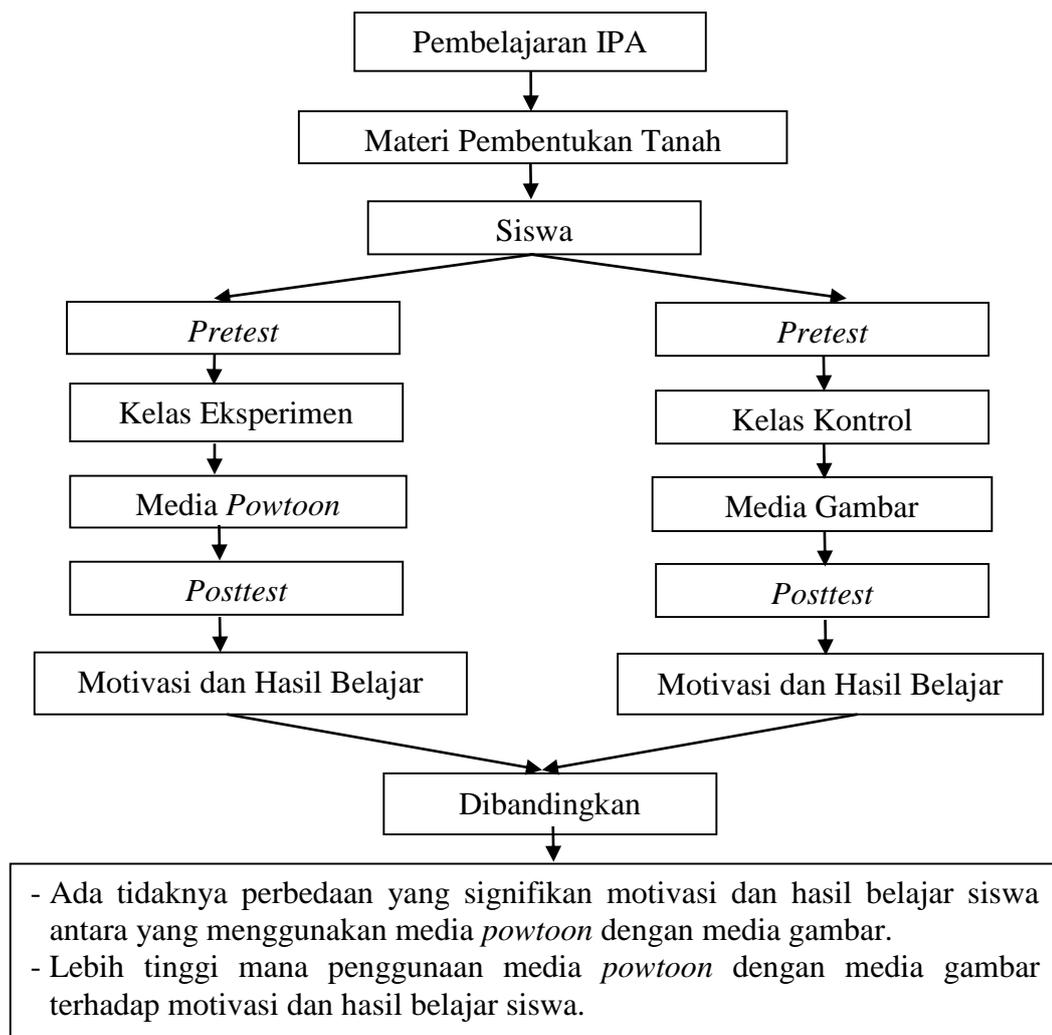
memecahkan masalah, dan tanya jawab sehingga diharapkan siswa memiliki sikap ilmiah.

Membelajarkan IPA di sekolah memang bukan hal yang sangat mudah seperti membalikkan telapak tangan, akan tetapi dibutuhkan proses agar siswa dapat mengerti dari isi materi tersebut. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan harus interaktif yang dapat melibatkan siswa dalam pembelajaran dan menciptakan suasana yang menyenangkan. Siswa usia sekolah dasar termasuk dalam tahap berpikir operasional konkret, di mana pada usia tersebut masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak.

Materi yang terdapat pada kelas V SD salah satunya yaitu materi pembentukan tanah. Di mana pada materi tersebut terdapat jenis-jenis batuan, lapisan tanah, dan jenis-jenis tanah, sehingga dalam proses pembelajarannya diperlukan media pembelajaran yang dapat memahami secara mendalam. Pada umumnya materi tersebut diajarkan dengan media gambar sehingga siswa hanya melihat sebagian saja, sehingga membuat siswa sulit memahami secara nyata jenis-jenis batuan dan tanah yang ada di lingkungannya, akibatnya menurunnya hasil belajar karena siswa kurang motivasi belajar. Oleh karena itu, guru dapat membelajarkan dengan cara-cara yang kreatif, dapat memanfaatkan sumber belajar dan media pembelajaran.

Guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk menarik perhatian, memotivasi belajar siswa, dan menciptakan suasana yang menyenangkan yaitu dengan menggunakan media *powtoon*. Media *powtoon* sebagai salah satu bentuk dari kemajuan bidang teknologi. Setiap media pembelajaran mempunyai berbagai kekurangan dan kelebihan masing-masing, termasuk juga media *powtoon* yang mempunyai kekurangan dan kelebihan.

Kelebihan dari media *powtoon* yaitu memotivasi belajar siswa karena didalamnya terdapat beberapa pilihan animasi yang sudah tersedia dan hasil akhirnya berupa video animasi sehingga dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran, fitur-fitur yang sudah tersedia sehingga dapat menarik siswa, dan menumbuhkan rasa ingin tahu dalam proses pembelajarannya. Kekurangannya yaitu koneksi internet harus stabil, membutuhkan waktu dan biaya dalam proses pembuatannya. Siswa diharapkan dapat memiliki motivasi belajar dan mendapatkan hasil belajar yang baik dalam menggunakan media *powtoon*. Berdasarkan penjelasan diatas, alur dalam penelitiannya terdapat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2017:99) menjelaskan bahwa hipotesis yaitu jawaban sementara dari rumusan masalah yang terdapat pada penelitian. Rumusan masalah ini berupa kalimat yang berbentuk pertanyaan. Jawaban dapat dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan berdasarkan teori yang relevan dan belum berdasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

H₀₁: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA materi pembentukan tanah antara yang proses pembelajarannya menggunakan media *powtoon* dan yang menggunakan media gambar ($\mu_1 = \mu_2$).

H_{a1}: Terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA materi pembentukan tanah antara yang proses pembelajarannya menggunakan media *powtoon* dan yang menggunakan media gambar ($\mu_1 \neq \mu_2$).

H₀₂: Tidak ada perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA materi pembentukan tanah antara yang proses pembelajarannya menggunakan media *powtoon* dan yang menggunakan media gambar ($\mu_1 = \mu_2$).

H_{a2}: Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA materi pembentukan tanah antara yang proses pembelajarannya menggunakan media *powtoon* dan yang menggunakan media gambar ($\mu_1 \neq \mu_2$).

- H₀₃: Motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA materi pembentukan tanah yang proses pembelajarannya menggunakan media *powtoon* tidak lebih tinggi daripada yang menggunakan media gambar ($\mu_1 \leq \mu_2$).
- H_{a3}: Motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA materi pembentukan tanah yang proses pembelajarannya menggunakan media *powtoon* lebih tinggi daripada yang menggunakan media gambar ($\mu_1 > \mu_2$).
- H₀₄: Hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA materi pembentukan tanah yang proses pembelajarannya menggunakan media *powtoon* tidak lebih tinggi daripada yang menggunakan media gambar ($\mu_1 \leq \mu_2$).
- H_{a4}: Hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA materi pembentukan tanah yang proses pembelajarannya menggunakan media *powtoon* lebih tinggi daripada yang menggunakan media gambar ($\mu_1 > \mu_2$).

BAB V

PENUTUP

Bab ini merupakan bagian penutup yang berisi simpulan dan saran. Simpulan merupakan ringkasan hasil penelitian yang telah dianalisis. Simpulan tersebut merupakan jawaban dari rumusan masalah penelitian. Selain simpulan, pada bagian penutup terdapat saran. Penjelasan lengkapnya sebagai berikut:

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian eksperimen yang dilaksanakan dan pembahasan pada pembelajaran IPA materi pembentukan tanah menggunakan media *Powtoon* pada siswa kelas V SDN Harjosari Lor 03 dapat disimpulkan sebagai berikut:

- (1) Terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA materi pembentukan tanah antara yang proses pembelajarannya menggunakan media *powtoon* dan yang menggunakan media gambar. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,291 > 2,006$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$).
- (2) Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA materi pembentukan tanah antara yang proses pembelajarannya menggunakan media *powtoon* dan yang menggunakan media gambar. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,978 > 2,006$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$).

- (3) Motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA materi pembentukan tanah antara yang proses pembelajarannya menggunakan media *powtoon* lebih tinggi daripada yang menggunakan media gambar. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($9,014 > 1,706$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$).
- (4) Hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA materi pembentukan tanah antara yang proses pembelajarannya menggunakan media *powtoon* lebih tinggi daripada yang menggunakan media gambar. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,163 > 1,706$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$).

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan tersebut, media *powtoon* efektif terhadap motivasi dan hasil belajar IPA kelas V materi pembentukan tanah di SDN Harjosari Lor 03 Kabupaten Tegal. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan sebuah saran yaitu:

5.2.1 Bagi Guru

Guru dapat menggunakan media *powtoon* dalam proses pembelajaran karena sudah terbukti efektif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V materi pembentukan tanah dengan mempersiapkan materi dan membuat media *powtoon* dengan menambahkan berbagai animasi yang sudah tersedia didalamnya sesuai dengan materi serta memotivasi siswa agar lebih giat dalam kegiatan belajarnya baik dirumah maupun disekolah sehingga memperoleh hasil yang optimal.

5.2.2 Bagi Sekolah

Memberikan motivasi dan sosialisasi kepada guru untuk menggunakan media pembelajaran salah satunya media *powtoon* dalam proses pembelajaran agar guru mengetahui bahwa media *powtoon* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dan memberikan fasilitas dan kelengkapan sarana prasarana dalam menunjang proses pembelajaran.

5.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti lain dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi untuk mengkaji lebih dalam berkaitan dengan media *powtoon* dengan melihat kelebihan dan kelemahan yang terdapat pada media *powtoon*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agria, H. 2014. *Powtoon Quick Reference. The Center for Teaching and Learning. Mesa CTL*. Tersedia di http://atanswers.com/LATImoodle/pluginfile.php/1840/mod_resource/content/1/PowToonQuickReference.pdf (diunduh 30 Desember 2018).
- Aksoy, G. (2012). The Effects of Animation Tecnuque on 7th Grade Science and Technology Course. *Scientific Research*, 3(3): 304-308. Tersedia di https://www.google.com/search?q=https%3A%2F%2Ffile.scirp.org%2Fpdf%2FCE20120300004_21145992.pdf.&ie=utf-8&oe=utf8&client=firefox-b-ab (diunduh 11 Januari 2019).
- Alannasir, W. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Animasi dalam Pembelajaran IPS terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Mannuruki. *Journal of EST*, 2(2): 81-90. Tersedia di <http://ojs.unm.ac.id/JEST/article/view/2561> (diunduh 25 maret 2019).
- Andaryani, E. T. (2016). Proses Terbentuknya Suatu Karya Seni. *Jurnal Seni dan Pendidikan Seni*, 14(2): 1-13. Tersedia di <https://journal.uny.ac.id/index.php/imaji/article/view/12179> (diunduh 23 Mei 2019).
- Anita, R. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Teks Anekdote Berbasis Animasi pada Siswa Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan. *Tesis*. Lampung: Program Magister Universitas Lampung. Tersedia di <http://digilib.unila.ac.id/23169/> (diunduh 11 Januari 2019).
- Aqib, Z. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Putra.
- Ariyanto, R., Kantun, S., Sukidin. (2018). Penggunaan Media *Powtoon* untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi Kelas VIIID SMP Nurul Islam Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. 12(1): 122-7. Tersedia di <http://repository.unej.ac.id/handle/123456789/86678> (diunduh 11 Januari 2019).
- Arnold, R. B. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Powtoon* pada Mata Pelajaran Pelayanan Penjualan di SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 6(4): 145-150. Tersedia di <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/view/25565/2349> (diunduh 11 Maret 2019).

- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asmani, J. M. 2010. *Tips Efektif Aplikasi KTSP di Sekolah*. Yogyakarta: Diva Press.
- Asyhar, R. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Perss.
- Aunurrahman. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Azmiyawati, C., Omegawati, W. H., & Kusumawati, R. (2008). *IPA Salingtemas untuk Kelas V SD/MI*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Basriyah, K., & Sulisworo, D. (2018). Pengembangan Video Animasi Berbasis *Powtoon* untuk Model Pembelajaran Flipped Classroom pada Materi Termodinamika. *Seminar Nasional Edusainstek*: 152-6. Tersedia di <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/psn12012010/article/view/4118/3823> (diunduh 20 April 2019).
- Besral. 2010. *Pengolahan dan Analisa Data-1 Menggunakan SPSS*. Depok: Universitas Indonesia.
- BSNP. (2006). Panduan Penyusunan KTSP Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah. Tersedia di https://bsnp-indonesia.org/wp-content/uploads/kompetensi/Panduan_Umum_KTSP.pdf (diunduh 1 Januari 2019).
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto., & Karim, S. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media.
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi *Powtoon* sebagai Media Pembelajaran. *Prosiding*. 4. Tersedia di <http://repository.uki.ac.id/345/> (diunduh 13 Februari 2019).
- Djamarah, S. B. 2012. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. 2015. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Lantanida*, 5(2): 93-196. Tersedia di <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lantanida/article/view/2838> (diunduh 04 April 2019).
- Fajar, S., Riyana, C., & Hanoum, N. (2017). Pengaruh Penggunaan Media *Powtoon* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu (Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas VII SMPN 25 Kota

- Bandung). *Jurnal Edutcehnologia, Universitas Pendidikan Indonesia*, 3(2): 101-114. Tersedia di <http://ejournal.upi.edu/index.php/edutechnologia/article/view/8957> (diunduh 11 Januari 2019).
- Febriani, C. (2017). Pengaruh Media Video terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Prima Edukasia Universitas Negeri Yogyakarta*, 4(2): 11-21. Tersedia di <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/8461> (diunduh 11 Januari 2019).
- Ferdinand, A. (2014). *Metode Penelitian Manajemen Pedoman Penelitian untuk Penulisan Skripsi, Tesis, dan Disetasi Ilmu Manajemen*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gajek, E. (2015). Implications from the Use of ICT by Language Teachers – Participants of International Projects. *Universal Journal of Educational Research*, 3(1): 1-7. Tersedia di <https://eric.ed.gov/?id=EJ1053913> (diunduh 25 maret 2019).
- Graham, B. 2015. *Power Up Your Powtoon Studio Project*. Birmingham: PACKT Publishing.
- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran dan Pendidikan Dasar*. Tersedia di <http://pasca.um.ac.id/conferences/index.php/sntepnpdas/article/view/849/521> (diunduh 18 Maret 2019).
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. Indiana University. Tersedia di <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf> (diunduh 20 Februari 2019).
- Hamalik, O. 2014. *Proses Belajar Dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1): 90-96. Tersedia di https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Hamdu+%26+Agustina.+%282011%29.+Pengaruh+Motivasi+Bela+jar+Siswa+terhadap+Prestasi+Belajar+IPA+di+Sekolah+Dasar+%28Studi+Kasus+terhadap+Siswa+Kelas+IV+SDN+Tarumanagara+Kecamatan+Tawang+Kota+Tasikmalaya%29.+Jurnal+Penelitian+Pendidikan%2C+12%281%29%3A+.&btnG= (diunduh 16 Januari 2019).

- Hermawan, A. H., Susilana, R., & Julaeha, S. (2014). *Materi Pokok Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Istiqomah., Hartati, S., Purwanti, E. (2015). Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA melalui Model *Quantum Teaching* dengan Media Audiovisual. *Joyful Learning Journal*, 4(2): 50-60. Tersedia di <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj/article/view/7500> (diunduh 02 Maret 2019).
- Julianingrum, I. R., Muchsini, B., Adi, W. (2015). Model Pembelajaran Artikulasi dengan Media Animasi *Powtoon* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Akuntansi dan Keuangan*. Tersedia di <http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snpak/article/view/6730> (diunduh 01 Mei 2019).
- Kadaruddin. 2016. *Buku Referensi Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Khoirudin, N., Wahyuningsih, D., & R, D. T. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Mindjet Mindmanager 9 untuk Siswa SMA pada Pokok Bahasan Alat Optik. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 1(1). 1-10. Tersedia di <http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pfisika/article/view/1722> (diunduh 15 Februari 2019).
- Kurnia, A. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Visual terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X Semester Genap SMA Negeri 1 Pekalongan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi dan Bisnis*. Tersedia di <http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snpe/article/view/6982> (diunduh 1 Januari 2019).
- Liesdiani, D., Sysodih, E., & Mariam, P. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Audio Visual *Powtoon* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi (JP2EA)*, 2(2):139-149. Tersedia di <http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/jp2ea/article/view/135> (diunduh 01 Mei 2019).
- Makarius, E. E. (2017). Edutainment: Using Technology to Enhance the Management Learner Experience. *Management Teaching Review*, 2(1): 17-25. Tersedia di <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/23798116680600> (diunduh 9 Januari 2019).
- Marlina, L., Caska., & Mahdum. (2017). Hubungan Minat Baca dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMAN 10 Pekanbaru. *Pekbis Jurnal*. 9(1): 33-47. Tersedia di <https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&assdt=0%2C5&q=HUBUNGAN+MINAT+BACA+DAN+MOTIVASI+BELAJAR+DENGAN+HASIL+BELA>

JAR+EKONOMI+SISWA+KELAS+XI+IPS+SMAN+10+PEKANBARU
&btnG= (diunduh 15 Februari 2019).

- Meianti, A. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual *Powtoon* pada Kompetensi Dasar Menerapkan Promosi Produk Kelas X Pemasaran SMK Negeri Mojoagung. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, 6(1): 109-114. Tersedia di <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/view/24751> (diunduh 02 Februari 2019).
- Miftakh, F., & Samsi, Y. G. (2015). Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Solusi*, 2(5): 17-24. Tersedia di <https://journal.unsika.ac.id/index.php/solusi/article/view/171> (diunduh 05 Januari 2019).
- Munib, A., Budiyono., & Suryana, S. 2015. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Musakkir. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Kabupaten Tanah Tidung. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1): 36-47. Tersedia di <http://pps.unj.ac.id/journal/jpd/article/view/313/0>. (diunduh 04 April 2019).
- Nanni, A. (2015). Teaching English Through the Use of Cloud-Based Animation Software. *Makalah*. The 35 th Thailand TESOL International Conference Proceedings 2015 English Language Education in ASIA: Reflections and Directions January 29-31, 2015 The Ambassador Hotel, Bangkok, Thailand. Tersedia di https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Alexander+Nanni+%2C+Teaching+English+Through+the+Use+of+Cloud+Based+Animation+Software&btnG= (diunduh 25 maret 2019).
- One. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual *Powtoon* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Madrasah Aliyah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Tanjungpura Pontianak*, 8(3): 4-9. Tersedia di <https://www.neliti.com/publications/210239/efektivitas-penggunaan-media-pembelajaran-audiovisual-powtoon-dalam-meningkatkan-motivasi-belajar-siswa-di-madrasah-aliyah> (diunduh 11 Januari 2019).
- Pais, M. H. R., Nogués, F. P., Muñoz, B. R. (2017). Incorporating Powtoon as a Learning Activity into a Course on Technological Innovations as Didactic Resources for Pedagogy Programs. *Paper. iJET*, 12(6): 120-131. Tersedia di <https://online-journals.org/index.php/i-jet/article/view/7025> (diunduh 25 maret 2019).
- Pangestu, M. D., & Wafa, A. A. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif *Powtoon* pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebijakan Moneter untuk Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Singosari. *Jurnal Pendidikan*

Ekonomi, 11(1): 71-9. Tersedia di <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpe/article/view/3129> (diunduh 26 Februari 2019).

Priyatno, D. 2010. *Paham Statistika dan Analisa Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Mediakom.

Priyatno, D. 2012. *Belajar Praktis Analisis Parametrik dan Non Parametrik dengan SPSS*. Yogyakarta: Gava Media.

Purwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Putri, D. T. N., & Isnani, G. (2015). Pengaruh Minat dan Motivasi terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Pengantar Administrasi Perkantoran. *Jurnal Pendidikan Bisnis dan Manajemen*, 1(2): 118-124. Tersedia di <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpbm/article/view/1673/945> (diunduh 11 Januari 2019).

Riduwan. 2015. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.

Rifa'i, A., & Anni, C. T. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.

Rositawaty, S., & Muharam, A. 2008. *Senang Belajar Ilmu Pengetahuan Alam untuk Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Rumidjan., Sumanto., & Badawi, A. (2017). Pengembangan Media Kartu Kata untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas 1 SD. *Sekolah Dasar*. 26(1): 62-68. Tersedia di <http://journal2.um.ac.id/index.php/sd/article/view/1331> (diunduh 13 Februari 2019).

Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., Harjito. 2014. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: Raja Wali Pers.

Sadirman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Safitri, D. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi *Powtoon* pada K.D 3.5 Mendeskripsikan Bank Sentral, Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran dalam Perekonomian Indonesia di Kelas IIS SMA. *JUPE*. 6(3). Tersedia di <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jupe/article/view/25352> (diunduh 18 Februari 2019).

Samatowa, U. 2018. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks.

Sanjaya, W. 2015. *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

- Sari, N., Suryanti, K., Manurung, S. M., & Sintia. (2017). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik terhadap Pembelajaran Fisika Kelas XI MIPA 1 SMA Titian Teras Muaro Jambi. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan (JPFK)*, 3(2): 110-112. Tersedia di <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPFK/article/view/1297> (diunduh 25 maret 2019).
- Setiawati, N. L. M., Dantes, N., & Candiasa, I. M. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Flash Card terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VI SDLBB Negeri Tabanan. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*. 5(1): 1-10. Tersedia di <http://oldpasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/jurnalep/article/view/1549> (diunduh 20 Februari 2019).
- Siregar, E. dan Nara, H. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Spitalnik, I. 2013. *Cartoons in the Classroom*. Birmingham UK: Packt Publishing Ltd. Tersedia di <http://s3.amazonaws.com/powtoon/books/Cartoons-in-the-Classroom-Book.pdf> (diunduh 07 Januari 2019).
- Sudjana, N. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2016. *Metodologi Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiyasa, K., & Sukoco. (2013). Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. 3(1): 126-137. Tersedia di <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/view/1588> (diunduh 20 Februari 2019).
- Sulistyanto, H., & Wiyono, E. 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam 5: untuk SD dan MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Sumantri, M. 2013. *Materi Pokok Perkembangan Peserta didik*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Suryani, N., Setiawan, A., dan Putria, A., 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suryansyah, T., & Suwarjo. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SD.

Jurnal Prima Edukasia Universitas Negeri Yogyakarta, 1(2): 209-221. Tersedia di <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/8393> (diunduh 11 Januari 2019).

Susanto, A. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.

Syafitri, A., Asib, A., & Sumardi. (2018). An Application of Powtoon as a Digital Medium: Enhancing Student's Pronunciation in Speaking. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*. 5(2): 295-317. Tersedia di <https://ijmmu.com/index.php/ijmmu/article/view/359> (diunduh 25 maret 2019).

Thoifah, I. 2016. *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang: Madani.

Triana, Z., Kamaruddin, T., & Rahmani, D. (2017). Penerapan Media Animasi Audio Visual Menggunakan Software *Powtoon* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS SMP Negeri 16 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah*. 2(2): 156-169. Tersedia di <http://www.jim.unsyiah.ac.id/geografi/article/view/5205> (diunduh 28 Februari 2019).

Trisnawati, N. N. L., Suarni, N. K., & Agung, A. A. G. (2014). Penerapan Metode Picture and Picture dengan Media Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa pada Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 2(1): 1-10. Diunduh dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/3149/2617> (diunduh 20 Februari 2019).

Triyanto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2013. Jogjakarta: Buku Biru.

Uno, H. B. 2017. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wahyudin., Sutikno., & Isa, A. (2010). Keefektifan Pembelajaran Berbantuan Multimedia Menggunakan Metode Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 6(1): 58-62. Tersedia di <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPMI/article/view/1105> (diunduh 02 Maret 2019).

- Wardani, dkk. 2014. *Materi Pokok Prespektif Pendidikan SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Widoyoko, E. P. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wisnarni, E. J., Erviyenni., Haryati, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* pada Pokok Bahasan Koloid di SMA/MA. *Jurnal Online Mahasiswa*, 4(1): 1-10. Tersedia di <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFKIP/article/view/13338> (diunduh 20 Februari 2019).
- Yonny, A, dkk. 2010. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.