



Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animaker terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar

Galuh Maheswari^{1✉}, Puri Pramudiani²

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia^{1,2}

E-mail : galuhmahes9@gmail.com¹, puri.pramudiani@uhamka.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk dapat mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media *audio visual animaker* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV SDN Pekayon 12. Penelitian ini dilatarbelakangi dengan adanya penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa sebuah motivasi belajar siswa belum sesuai dengan yang diharapkan. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain penelitian *Post-Test Only Control Design*. Jumlah sampel pada penelitian berjumlah 46 peserta didik yaitu kelas IV B yang berjumlah 23 peserta didik sebagai kelas kontrol dan IV D yang berjumlah 23 peserta didik sebagai kelas eksperimen. Dalam perhitungan data analisis prasyarat penelitian menggunakan uji normalitas, homogenitas menggunakan uji-f, dan hipotesis uji-t. Hasil perhitungan hipotesis menggunakan Uji-t dinyatakan kedua kelas menunjukkan t_{hitung} sebesar $6,514 > t_{tabel}$ sebesar 1,680. Maka dapat disimpulkan H_1 diterima. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dibuktikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *audio visual animaker* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV SDN Pekayon 12.

Kata Kunci : Media Audio Visual Animaker, Motivasi Belajar, IPA.

Abstract

This study aims to determine the effect of media audio-visual animaker on the science learning motivation of fourth grade students at SDN Pekayon 12. This background of this research based on previous studies showing that students's learning motivation was not as expected. The research method used was quantitative research design with Post-Test Only Control Design. The number of samples in the study amounted to 46 students, namely class IV B which amounted to 23 students as the control class and IV D, which amounted to 23 students as the experimental class. In calculating the research prerequisite analysis data used the normality test, homogeneity using the f-test, and the t-test hypothesis. The results of the hypothesis analysis using t-test stated that the two classes showed tcount of $6.514 > t_{table}$ of 1.680. Therefore, it can be concluded that H_1 is accepted. This study proves that there is an effect of using media audio-visual animaker on the science learning motivation of fourth grade students at SDN Pekayon 12.

Keywords: Media Audio-visual Animaker, Learning Motivation, Science.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya mempersiapkan peserta didik agar mampu berperan di masa yang akan datang melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan pelatihan. Dalam proses pembelajaran, peserta didik tidak lepas dari bimbingan yang diarahkan oleh pendidik atau lebih dikenal dengan sebutan guru. Pendidik merupakan karakter utama dalam proses pembelajaran, keberhasilan peserta didiknya merupakan salah satu bentuk yang ada dalam program pendidikan. Untuk dapat menciptakan keberhasilan diperlukan kondisi pembelajaran yang optimal, pendidik harus memiliki ide-ide kreatif dan inovasi dalam menyampaikan materi yang disajikan serta mengetahui kriteria dalam memilih media pembelajaran.

Dalam menyampaikan isi atau materi pembelajaran di kelas, proses pembelajaran membutuhkan kehadiran media. Menurut pendapat Zayyadi dkk., (2017) menyatakan bahwa “Media pembelajaran adalah sesuatu yang terdiri dari bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dan membantu siswa memahami masalah yang abstrak”. Berfungsi sebagai alat belajar sekaligus sebagai sumber belajar yang dapat dijadikan sebagai wadah bahan belajar bagi siswa. Dalam memilih media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pelajaran, situasi, dan kondisi yang berpengaruh besar terhadap prestasi.

Salah satu mata pelajaran yang penting di sekolah dasar adalah IPA. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran utama yang terdapat dalam kurikulum pendidikan sekolah dasar (SD) di Indonesia. Menurut Permendikbud Nomor 58 tahun 2014 dinyatakan bahwa “IPA merupakan mata pelajaran yang dimulai dari jenjang Sekolah Dasar hingga jenjang Sekolah Menengah Atas”. Ilmu Pengetahuan Alam disebut juga sebagai pengetahuan yang dihasilkan melalui proses kegiatan berupa fakta, konsep, dan teori. Proses pengajaran kepada peserta didik di kelas melakukan penelitian yang dilakukan sendiri oleh peserta didik, maka mata pelajaran IPA tidak bersifat hafalan belaka. Inilah sebabnya mengapa sulit bagi pendidik untuk mengajarkan sains di sekolah dasar. Sehingga pendidik harus berusaha untuk dapat mengubah cara penyampaian materi atau isi dalam pelajaran IPA dan mempermudah dalam menerima materi pembelajaran.

Membantu peserta didik untuk memahami sains secara lebih luas membutuhkan motivasi belajar. Menurut Muliastri dkk., (2020) kenyataannya penyampaian materi pembelajaran masih cenderung menggunakan metode konvensional yang terkesan sederhana, respon siswa kurang baik, dan menyebabkan siswa tidak mau belajar. Dalam hal ini motivasi belajar dikatakan sangat penting karena dapat memicu kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar, dan memberikan pedoman bagi motivasi belajar siswa secara keseluruhan, sehingga tujuan yang diharapkan dari objek pembelajaran dapat tercapai. Pendapat Patandung (2017) mengungkapkan “Motivasi belajar merupakan faktor yang banyak berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar peserta didik serta berguna untuk mencapai keberhasilan belajar secara optimal.”. Sedangkan pendapat Fallah (2014) bahwa “Motivasi dikatakan kombinasi usaha serta keinginan untuk mencapai tujuan belajar yang didukung dengan sikap dalam menghadapi proses pembelajaran”. Oleh sebab itu, apabila proses pembelajaran terhadap motivasi peserta didik dapat ditingkatkan maka kinerja peserta didik dapat menunjukkan hasil yang baik, begitu pula adanya alat bantu sangat mempengaruhi adanya keinginan belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SDN Pekayon 12 terungkap bahwa penggunaan media terlihat sangat sederhana, pembelajaran yang disajikan hanya dengan gambar yang terdapat dalam buku siswa, motivasi belajar masih rendah, serta peserta didik belum mampu menghubungkan materi IPA dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga dampak yang terjadi menyebabkan peserta didik kurang antusias, cenderung bosan dengan pembelajaran, dan kurang bersemangat sehingga membuat pembelajaran kurang diminati.

Dari latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya serta sebagai bagian dari inovasi atau kebaruan dalam penelitian ini, maka diterapkan suatu media pembelajaran yang diharapkan mampu memotivasi siswa dalam pembelajaran IPA. Hal ini sesuai dengan apa yang dinyatakan oleh Syaparuddin & Elihami (2020) bahwa media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga

siswa mendapatkan umpan balik yang baik dalam proses belajar di kelas. Adapun media yang diterapkan dalam penelitian ini adalah media video *animaker*. Penggunaan media *audio visual* berperan dalam meningkatkan pemahaman terhadap isi atau materi pembelajaran yang diamati melalui indera penglihatan dan indera pendengar. Peserta didik juga dapat merasakan pengalaman langsung melalui media *audio visual*. Pada umumnya pembelajaran IPA membutuhkan media yang kreatif dan menyenangkan, agar peserta didik dapat merasakan pembelajaran sesuai dengan dirinya dan lingkungan sekitarnya agar dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *audio visual animaker* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV SDN Pekayon 12 pada semester genap tahun ajaran 2020/2021. Motivasi belajar yang disampaikan oleh Pebriani (2017) bahwa motivasi belajar dikatakan sebagai dorongan yang berperan besar dalam belajar karena melahirkan seseorang yang berhasil sesuai dengan keinginan sendiri itu melalui sebuah motivasi. Itulah mengapa motivasi belajar sangat begitu penting.

Dalam kajian Mashuri (2009) bahwa beragam fitur yang menarik dimiliki pada software *Animaker* diantaranya animasi, gambar-gambar yang didukung musik, tersedia efek transisi yang lebih hidup, serta disediakan *software* melalui *website* dengan proses pengolahan mudah dan murah. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik dapat memberikan kesan baik pada peserta didik.

Berdasarkan fenomena di atas, terlihat bahwa pemilihan media *audio visual animaker* merupakan bentuk layanan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami isi pembelajaran IPA serta cara untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan kata lain, dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya melalui media *audio visual animaker* pendidik lebih mudah dalam melakukan cara perbaikan dan penyempurnaan proses pembelajaran. Maka dari uraian tersebut peneliti melakukan penelitian dengan mengkaji pengaruh penggunaan media *audio visual animaker* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV SDN Pekayon 12.

METODE PENELITIAN

Metode pada penelitian ini yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif. Menurut Emzir disajikan dalam jurnal Hermawan (2019) mengemukakan bahwa, “Penelitian kuantitatif merupakan sesuatu pendekatan penelitian yang secara primer dengan menggunakan paradigma *post positivisme* dalam pengembangan ilmu pengetahuan (seperti pemikiran tentang sebab akibat, reduksi kepada variabel, hipotesis serta pertanyaan spesifik, menggunakan strategi penelitian seperti eksperimen dan survei yang memerlukan data statistik.”. Jenis penelitian ini adalah *quasi eksperiment* (eksperimen semu) menggunakan jenis *Posstest Only Control Design*.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Perlakuan	Post Test
Kelas Eksperimen	X	O1
Kelas Kontrol		O2

Keterangan :

X : Perlakuan dengan menggunakan media *audio visual animaker*.

O1 : Hasil *post-test* menggunakan media *audio visual animaker*

O2 : Hasil *post-test* tanpa ada perlakuan

Proses penelitian berada di SDN Pekayon 12 pada semester genap tahun ajaran 2020/2021. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu *Probability Sampling* dengan jenis teknik *simple random sampling* atau sampel sederhana. Populasi dilaksanakan di SDN Pekayon 12 dengan jumlah 46

orang terdiri dari kelas IV B sebagai kelas kontrol berjumlah 23 orang dan kelas IV D sebagai kelas eksperimen berjumlah 23 orang. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data melalui instrumen kuesioner (angket) serta dokumentasi. Kuesioner yang diberikan ke peserta didik digunakan untuk mengukur sikap seseorang dalam sebuah kejadian atau gejala yang diberikan melalui *google form* yang berisi daftar pertanyaan menggunakan skala *likert*. Sedangkan dokumentasi bertujuan untuk dapat melihat gambaran dengan visualisasi aktivitas dalam mencari data. Variabel bebas pada penelitian ini adalah penggunaan media *audio visual animaker*, sedangkan variabel terikat pada penelitian ini adalah motivasi belajar IPA. Dalam pengolahan data penelitian ini diukur melalui uji validitas serta reliabilitas bertujuan untuk mendapatkan soal valid atau tidaknya suatu butir angket dengan *Alpha Cronbach*. Teknik analisis data angket yang digunakan pada penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji Fisher, dan uji-t dengan taraf signifikan 5%.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Sebelum pelaksanaan penelitian dilakukan, diperlukan untuk uji coba instrumen angket yang akan disebarkan kepada peserta didik. Tujuan diadakan uji coba validitas instrumen untuk dapat melihat butir valid atau tidaknya dalam sebuah instrumen. Uji validitas dari instrumen angket diketahui siswa berjumlah 29 dan total keseluruhan butir soal sebanyak 30. Setelah diperhitungkan jumlah angket yang valid sebanyak 26 butir, sebagian butir angket tidak valid karena besarnya korelasi item dengan skor total lebih besar dari $t_{tabel} = 0,367$.

Tahap selanjutnya setelah uji validitas yaitu pengujian reliabilitas. Menurut Riduwan (2015) uji reliabilitas dimaksud untuk mengetahui apakah butir-butir tersebut telah valid dan memiliki sifat dipercaya. Dengan ketentuan angka *Alpha Cronbach* $> 0,70$ (Yusup, 2018) sehingga dapat dinyatakan instrumen tersebut reliabel. Motivasi belajar IPA memperoleh angka lebih besar dari 0,70 maka dalam artian hasil uji coba instrumen penelitian dinyatakan valid atau reliabel dengan butir soal 30 menjadi 26 butir soal. Dari data uji reliabilitas memperoleh $r_{hitung} = 0,919$ yang artinya data sangat reliabel karena telah memenuhi syarat $r_{hitung} > 0,70$ sehingga dapat dinyatakan data reliabel atau sangat tinggi.

Kegiatan penelitian ini dilakukan di SDN Pekayon 12 pada kelas IV B sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen yang diberikan perlakuan diterapkan media pembelajaran berupa media *audio visual animaker* sedangkan kelas kontrol menggunakan media pembelajaran pada umumnya. Sebelum penelitian ini dilakukan terlebih dulu untuk menetapkan materi pembelajaran serta menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan diterapkan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang memuat pembahasan materi yaitu sumber energi, energi dan perubahannya, serta sumber energi alternatif.

Kemudian dalam penelitian ini menunjukkan hasil perolehan angket yang disajikan dalam sebuah deskripsi yang ada dalam kelas eksperimen serta kelas kontrol melalui *Microsoft Excel* pada tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 2. Deskripsi Data Hasil Angket Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Keterangan	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Nilai Tertinggi	129	116
Nilai Terendah	94	73
Mean	118,348	97,435
Median	123	98
Modus	129	98
Varians	114,783	124,711
Simpangan Baku	10,714	11,167
N	23	23

Berdasarkan analisis data dalam tabel 1 maka hasil *posttest* angket tertinggi dicapai pada kelas eksperimen dengan diperoleh nilai tertinggi sebesar 129, dan nilai terendah sebesar 94, dan simpangan baku diperoleh sebesar 10,714 dengan jumlah data responden 23 peserta didik. Sedangkan di kelas kontrol diperoleh nilai tertinggi 116, nilai terendah 73, dan simpangan baku diperoleh sebesar 11,167 dengan jumlah data responden 23 peserta didik. Dalam hal ini deskripsi pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol memiliki perbedaan yang signifikan.

Tahap berikutnya, perhitungan analisis data dengan menggunakan uji normalitas *lilliefors*. Pengujian ini dilakukan dengan taraf 0,05 atau 5% dalam jumlah responden pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan responden yang sama yaitu 23. Sehingga menunjukkan L_{hitung} pada kelas eksperimen 0,109 dan L_{hitung} pada kelas kontrol 0,069 maka data dinyatakan berdistribusi normal karena L_{hitung} lebih kecil dari L_{tabel} ($L_o < L_{tabel}$). Dengan hal ini kedua kelas hasil *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal, sehingga dapat dilanjutkan dalam uji homogenitas.

Uji homogenitas memiliki tujuan untuk mengetahui pengukuran hasil dari varians apakah sama ataupun beda. Penelitian ini menggunakan uji homogenitas berupa uji *fisher* dengan kriteria bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$. Dari hasil perhitungan kedua kelas, maka diperoleh nilai F_{tabel} sebesar 2,03 dan harga F_{hitung} sebesar 1,086 dengan dk pembilang = 22, dk penyebut = 22 serta taraf signifikan $\alpha = 0,05$ atau 5%. Itu artinya $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,086 < 2,03$ maka H_o diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua data di atas bersifat homogen.

Setelah beberapa proses hasil uji prasyarat analisis (uji normalitas dan uji homogenitas) menunjukkan bahwa kedua kelompok berdistribusi normal serta simpangan baku kelompok tersebut homogen. Uji selanjutnya adalah pengujian hipotesis penelitian dengan menggunakan Uji-t. Dalam buku (Ismail, 2018) tujuan pada perhitungan Uji-t bahwa untuk mengetahui terdapat atau tidaknya sebuah pengaruh dalam menggunakan media *audio visual animaker* terhadap motivasi belajar IPA. Kriteria pengujian H_0 Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka tidak terdapat pengaruh penggunaan media *audio visual animaker* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV SDN Pekayon 12. Sedangkan H_1 jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka terdapat pengaruh penggunaan media *audio visual animaker* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV SDN Pekayon 12. Berikut tabel hasil perhitungan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 3. Data Hasil Uji Hipotesis

Kelas	Mean	db	t_{hitung}	t_{tabel}	Kriteria	Keputusan	Keterangan
Eksperimen	118,348	44	6,514	1,680	$6,514 > 1,680$	H_0 ditolak	Terdapat Pengaruh
Kontrol	97,435						

Berdasarkan tabel 2. data hasil uji hipotesis, diperoleh t_{hitung} pada kedua kelas sebesar 6,514 dan dan t_{tabel} diperoleh sebesar 1,680. Kedua kelas menunjukkan t_{hitung} sebesar $6,514 > t_{tabel}$ sebesar 1,680. Maka dapat disimpulkan H_1 diterima bahwa kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menunjukkan pengaruh penggunaan media *audio visual animaker* terhadap motivasi belajar IPA.

Sebuah pembahasan penelitian ini di dukung dengan penelitian relevan yang telah dilakukan oleh pihak Wahyullah Alannasir (2016) dalam penelitian “Pengaruh penggunaan media animasi dalam pembelajaran ips terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Mannuruki”, serta sejalan dengan Melia (2018) bahwa terdapat pengaruh Pengaruh media audio visual terhadap motivasi belajar peserta didik mata pelajaran fiqh kelas IV MI Al-Muhajirin Panjang Bandar Lampung.

Berdasarkan hasil perhitungan pengujian normalitas membuktikan kelas eksperimen diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,101 < 0,44$) dengan taraf signifikan = 0,05, sementara kelas kontrol diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,186 < 0,444$) dengan taraf signifikan = 0,05. Maka hasil perhitungana kedua kelas berasal dari populasi berdistribusi normal. Tahap selanjutnya, hasil perhitungan pengujian homogentias pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada F_{hitung} ($0,645$) $< F_{tabel}$ ($2,168$) dengan taraf signifikan = 0,05. Kemudian pada pengujian hipotesis dengan rumus uji-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,409 > 2,024$ dengan signifikan 0,05. Dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, dengan hal ini menunjukkan terdapat pengaruh media audio visual terhadap motivasi belajar.

Sementara itu, perbedaan dalam penelitian sebelumnya bahwa desain penelitian menggunakan *true eksperimen* dengan jenis *pretest post test* dan nilai rata-rata kelas eksperimen 68,15. Sedangkan penelitian ini menggunakan *quasi eksperimen* dengan jenis *posstest only control design* dengan hasil nilai rata-rata pada kelas eksperimen adalah 118,348. Yang mana penggunaan media audio visual animaker pada lingkungan tersebut belum mengenal serta tidak banyak yang memanfaatkan sebagai bentuk media pembelajaran. Pada umumnya media pembelajaran yang telah digunakan di beberapa sekolah masih terbelah menggunakan media *powerpoint*, serta buku cetak siswa, yang mana *powerpoint* disajikan oleh pendidik hanya berupa tulisan, dan gambar. Itulah mengapa penelitian ini menggunakan media *audio visual animaker* karena menyesuaikan dengan perkembangan teknologi saat ini. Media *audio visual animaker* pada pembelajaran IPA di SD yang telah dibuat oleh peneliti dapat diakses pada link berikut ini.



Gambar 1. Visualisasi Video Animaker dalam sub tema pembelajaran IPA
<https://www.youtube.com/watch?v=3pKIrODj1eQ&t=114s>

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan secara empiris maka diperoleh hasil bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media *audio visual animaker* menunjukkan kegiatan proses pembelajaran peserta didik terlihat aktif, bergairah dalam belajar, serta menunjukkan sikap termotivasi pada saat pembelajaran berlangsung. Media audio visual yang diberikan di kelas eksperimen menyajikan *audio visual animaker* terdapat sebuah karakter-karakter yang unik seperti dalam sebuah animasi, memiliki transisi yang menarik, gerak dan suara yang membuat peserta didik memiliki ketertarikan dalam belajar IPA. Hal tersebut diperkuat dengan dukungan menurut Putri & Desyandri (2019) mengatakan bahwa untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, serta menyenangkan pendidik perlu untuk lebih kreatif dan inovatif dalam rangka menciptakan media pembelajaran. Dengan upaya yang dilakukan pendidik, diharapkan dapat memberikan pengaruh untuk menciptakan keinginan belajar, membangkitkan motivasi belajar dan minat yang baru, serta membawa pengaruh baik dalam psikologi terhadap peserta didik. Kemudian dukungan ditunjukkan oleh Sukiyasa (2018) dalam temuannya berpendapat bahwa dengan menggunakan media animasi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sedangkan menurut Pratama,dkk (2019) bahwa keberhasilan belajar siswa di kelas perlu ditingkatkan secara kontinu, motivasi belajar yang diperlukan untuk dapat menghasilkan yang baik dengan memberikan bahan ajar yang dikemas menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik sesuai dengan usia peserta didik sehingga terjadi peningkatan minat belajar. Dengan hal ini, bahwa terlihat penggunaan media *audio visual animaker* dapat meningkatkan serta mempengaruhi motivasi belajar yang ada dalam diri peserta didik.

Keterbatasan dalam penelitian ini penelitian yang dilaksanakan secara virtual, peneliti sudah melakukan berbagai usaha untuk dapat melaksanakan sesuai dengan prosedur yang ada. Namun demikian peneliti memiliki beberapa keterbatasan diantaranya, adanya keterbatasan jaringan dan kuota internet yang dialami oleh peneliti dan siswa sehingga membuat pembelajaran yang ditampilkan kurang maksimal. kurangnya kontrol yang dilakukan oleh peneliti dikarenakan pembelajaran dilakukan secara virtual. Keterbatasan berikutnya adalah ketika akan melakukan pembelajaran melalui *google meet* tidak semua peserta didik dapat bergabung sehingga sebagian siswa yang tidak ikut diarahkan untuk menyimak melalui link *youtube* yang

diberikan. Dengan semua keterbatasan yang ada penelitian ini melakukan sesuai dengan prosedur yang telah dirancang dengan baik sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran.

Motivasi belajar dalam penggunaan media *audio visual animaker* di kelas IV D sebagai kelas eksperimen dapat dikatakan berhasil diterapkan dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran dikemas menarik sehingga peserta didik aktif dalam belajar, mudah menerima materi, memotivasi peserta didik agar memahami pembelajaran, serta peserta didik dapat merasakan pembelajaran langsung melalui *audio visual animaker*. Sama dengan pendapat Yusantika dkk., (2018) menuturkan akan “Efektivitas yang terjadi dalam penggunaan media *audio visual* memberikan pelajaran yang bervariasi serta tidak monoton sehingga peserta didik dapat mengembangkan dan meningkatkan pemahaman pembelajaran secara mandiri.”

Keseluruhan hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa pengaruh penggunaan media *audio visual animaker* memberikan pengaruh positif serta signifikan terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV SDN Pekayon 12. Dengan demikian dalam penggunaan media *audio visual animaker* di kelas membuat pembelajaran menjadi lebih bervariasi sehingga peserta didik menjadi termotivasi dalam belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian di kelas IV SDN Pekayon 12 pada mata pelajaran IPA dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *audio visual animaker* terhadap motivasi belajar IPA di kelas IV SDN Pekayon 12. Kesimpulan dari pengolahan data statistika bahwa dinyatakan peserta didik menjadi termotivasi belajar IPA karena penggunaan media *audio visual animaker* merupakan media yang efektif digunakan dalam proses belajar mengajar baik jarak jauh maupun dekat. Penggunaan media *audio visual animaker* pada mata pelajaran IPA memudahkan bagi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan pendidik dalam proses pembelajaran daring, siswa menjadi aktif, pembelajaran menjadi menarik, peserta didik dapat merasakan pembelajaran langsung melalui *audio visual animaker*, serta video pembelajaran dapat dilihat sewaktu-waktu. Secara keseluruhan peserta didik dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Dalam hal penggunaan media *audio visual animaker* peserta didik dapat merasakan pembelajaran secara langsung yang dikemas dengan menarik menjadi video pembelajaran animasi serta peserta didik termotivasi dalam belajar IPA. Maka sebagai pendidik perlu menambah pengetahuan serta keterampilan mengenai media *audio visual animaker* yang digunakan baik dalam proses pembelajaran secara daring maupun tatap muka.

DAFTAR ISI

- Fallah, N. (2014). Willingness To Communicate In English, Communication Self-Confidence, Motivation, Shyness And Teacher Immediacy Among Iranian English-Major Undergraduates: A Structural Equation Modeling Approach. *Learning And Individual Differences*, 30, 140–147. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2013.12.006>
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Dan Mixed Methode* (C. S. Rahayu (Ed.)). Hidayatul Quran Kuningan.
- Ismail, F. (2018). *Statiska Untuk Penelitian Pendidikan Dan Ilmu-Ilmu Sosial* (Ed. . (M. Astuti (Ed.)). Prenadamedia Group.
- Mashuri, D. K. (2009). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V. *Pengembangan Media Video Animasi*, 1–11.
- Muliastrini, N. K. E., Handayani, N. N. L., & Universitas Pendidikan Ganesha, 2STAHN Mpu Kuturan Singaraja. (2020). *Widyalya : Jurnal Ilmu Pendidikan*. 1(1), 47–57.
- Patandung, Y. (2017). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar IPA

- 2538 *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animaker terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar – Galuh Maheswari, Puri Pramudiani*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.872>
- Siswa. *Journal Of Educational Science And Technology (EST)*, 3(1), 9.
<https://doi.org/10.26858/Est.V3i1.3508>
- Pebriani, C. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 11. <https://doi.org/10.21831/jpe.V5i1.8461>
- Putri. (2019). Pengaruh Motivasi Belajar IPA Siswa Terhadap Hasil Belajar. *EDUKATIF : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 280–286. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index%0APENGARUH>
- Putri, E. N. D., & Desyandri, D. (2019). Penggunaan Media Lagu Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 233–236. <https://doi.org/10.31004/edukatif.V1i3.52>
- Riduwan. (2015). *Belajar Mudah Penelitian*. Alfabeta.
- Sukiyasa. (2018). Media Animasi Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Basicedu*.
- Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video Pada Pembelajaran Pkn Di Sekolah Paket C. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 187–200.
- Yusantika, F. D., Suyitno, I., & Furaidah. (2018). Pengaruh Media Audio Dan Audio Visual Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan*, 3(2), 252. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/> EISSN: 2502-471X DOAJ-SHERPA/Romeo-Google Scholar-IPI%0ajurnal
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17–23. <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.V7i1.2100>
- Zayyadi, M., Supardi, L., & Misriyana, S. (2017). Pemanfaatan Teknologi Komputer Sebagai Media Pembelajaran Pada Guru Matematika. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Borneo*, 1(2), 25. <https://doi.org/10.35334/jpmb.V1i2.298>