

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA

Hasriani

Universitas Sulawesi Tenggara
hasrianinia30@gmail.com

Ahmad

Universitas Sulawesi Tenggara
ahmadedukasi@gmail.com

Erwin Eka Saputra

Universitas Sulawesi Tenggara
erwinekasaputra08@gmail.com

Abstract: *This research is an experimental quantitative research. The sampling technique in this study used cluster random sampling technique with a sample in this study of 60 students in grade IV of SDN 10 Mowila. The data collection technique in this study used a questionnaire and documentation. The data analysis technique in this study was the paired sample t-test and independent sample t-test. Based on the hypothesis testing using the paired sample t-test, it shows that; (1) there is a difference in the initial and final conditions of the control class with the results of the calculation of the significance value of $0.000 < 0.05$, then H_0 is rejected, meaning that there is a significant difference, students' learning motivation after being given treatment is more effective compared to before being given treatment using conventional media, (2) there is a difference in the initial and final conditions of the experimental class with the results of the calculation of the significance value of $0.000 < 0.05$, then H_0 is rejected, meaning that there is a significant difference, students' learning motivation after being given treatment is more effective compared to before being given treatment using animated video media, (3) there is an effect of the use of learning media on the Learning Motivation of class IV students of SDN 10 Mowila in the 2023/2024 academic year with the results of the calculation of the independent sample t-test showing that the significance value of $0.000 < 0.05$, then H_0 is rejected, meaning that there is an effect of the use of learning media on the Learning Motivation of class IV students of SDN 10 Mowila in the 2023/2024 academic year.*

Keywords: *Learning Media, Interactive Animated Video Media, Science*

Abstrak : Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik cluster random sampling dengan sampel dalam penelitian ini sebanyak 60 orang siswa di kelas IV SDN 10 Mowila. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner atau angket dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah uji paired sample t-test dan independent sample t-test. Berdasarkan dari pengujian hipotesis dengan menggunakan uji paired sample t-test menunjukkan bahwa; (1) terdapat perbedaan kondisi awal dan akhir kelas kontrol dengan hasil perhitungan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak artinya, ada perbedaan yang signifikan, motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan lebih efektif dibandingkan dengan sebelum diberikan perlakuan menggunakan media konvensional, (2) terdapat perbedaan kondisi awal dan akhir kelas eksperimen dengan hasil perhitungan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak artinya, ada perbedaan yang signifikan, motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan lebih efektif dibandingkan dengan sebelum diberikan perlakuan menggunakan media video animasi, (3) terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap Motivasi Belajar siswa kelas IV SDN 10 Mowila TA 2023 / 2024 dengan hasil perhitungan uji independent sample t-test menunjukkan bahwa nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak artinya, ada pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap Motivasi Belajar siswa kelas IV SDN 10 Mowila TA 2023 / 2024.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Media Interaktif Video Animasi, IPA

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi media yang mempunyai pengaruh untuk menentukan arah kesuksesan negara. Pendidikan menjadi pilar dalam upaya pengembangan sumber daya manusia. Pilar pendidikan tersebut yaitu belajar untuk mengetahui, belajar dengan melakukan, belajar untuk hidup dalam kebersamaan, dan belajar menjadi diri sendiri. Adanya pilar tersebut diperlukan suatu upaya dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satunya dengan membimbing siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar mengajar. Tujuannya untuk membantu siswa agar berkembang dengan kemampuan intelektualnya dan menguatkan pemahaman siswa terhadap berbagai konsep yang diajarkan (Budi Harsiwi, dkk, 2020).

Pembelajaran IPA mempunyai konsep-konsep yang abstrak dan menuntut pemahaman siswa dalam mempelajarinya. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang mempelajari mengenai alam sekitar beserta isinya (Kumala, 2016) . Tujuan IPA SD/MI menurut BNSP meliputi: menumbuhkan kepercayaan atau keyakinan terhadap kekuasaan Tuhan Yang Maha Esa atas segala ciptaan-Nya, menumbuhkan sikap positif, menumbuhkan rasa ingin tahu untuk mengembangkan pemahaman konsep IPA yang bermanfaat dalam kehidupan,

mengembangkan keterampilan untuk memecahkan suatu masalah dan mengambil keputusan, menumbuhkan kesadaran dan kepedulian untuk menjaga lingkungan, dan sebagai modal untuk meneruskan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi (Krismayoni, dkk, 2020). Pembelajaran IPA SD/MI sangat penting sebab konsep IPA sangat bermanfaat dan berguna untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu hal dalam pembelajaran yang harus ada yaitu interaksi. Interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran dipengaruhi oleh lingkungan sekitar. Lingkungan ini terdiri dari guru, murid, warga sekolah, bahan ajar dan berbagai fasilitas lain-lainnya (Made Wesyatha , dkk. 2022). Interaksi sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang menekankan pada interaksi (ketrampilan bertanya siswa) disebut model pembelajaran interaktif. Model ini dirancang agar siswa akan bertanya dan kemudian menemukan jawaban pertanyaan mereka sendiri. Pembelajaran interaktif membantu guru mengambil langkah khusus untuk mengumpulkan, memilah, dan mengubah sebuah pertanyaan sehingga terbentuk suatu struktur pembelajaran.

Pembelajaran yang efektif juga dapat dilihat dari sarana yang digunakan oleh

pendidik dalam menyampaikan materi (Mila Agustin et al, 2021). Sarana yang digunakan disini yaitu media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi kepada siswa agar materi lebih mudah untuk difahami dan pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien.

Guru atau pendidik harus membuat rancangan pembelajaran yang tepat sebelum melaksanakan proses belajar mengajar, salah satu yang terpenting adalah menyediakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya macam media tersebut, maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat agar dapat digunakan dengan tepat (Kustandi, dkk, 2020).

Salah satu media teknologi dalam pembelajaran yang cocok untuk pembelajaran di masa sekarang ini adalah media belajar berupa animasi. Media interaktif animasi merupakan media berupa gambar yang bergerak disertai dengan suara dan merupakan perkembangan dari IPTEK. Penggunaan media interaktif animasi ini sangat berpengaruh bagi siswa itu sendiri dalam proses belajarnya serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Media interaktif

animasi memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa sekolah dasar.

Anak usia sekolah sebagian besar tertarik dengan media interaktif animasi. media interaktif animasi berkembang pesat sejak awal kemunculannya di Indonesia sampai sekarang. Anak-anak yang menonton animasi pada dasarnya secara langsung maupun tidak langsung dapat terpengaruh, baik secara sosiologis maupun psikologis. Anak-anak di Indonesia yang termasuk dalam batasan umur 7-12 tahun yang duduk di bangku sekolah dasar gemar menonton televisi yang menyiarkan tayangan hiburan termasuk animasi itu sendiri (Razzaq, 2018).

Media pembelajaran yang tepat diberikan kepada siswa sangatlah berpengaruh terhadap motivasi. Penggunaan media pembelajaran memiliki dampak dalam keberhasilan pembelajaran yang dilakukan guru. Siswa menjadi lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, peningkatan kemampuan pemahaman terhadap materi yang semakin baik. Branch dalam hamid (2020) memaparkan bahwa media yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran dikatakan efektif jika memfasilitasi dalam membangun dan meretensi pengetahuan dan keterampilan. Media digunakan dengan maksud untuk memperkaya pengalaman

belajar dengan menggunakan berbagai objek berwujud yang bertujuan untuk mencapai tujuan instruksional.

Motivasi belajar merupakan salah satu hal yang penting dalam pembelajaran. Jika motivasi belajar siswa tinggi, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermakna, begitupun kebalikannya apabila motivasi belajar siswa itu rendah mengakibatkan pengalaman belajar siswa kurang bermakna. Pembelajaran yang bermakna akan menghasilkan siswa yang berkualitas sehingga mutu pendidikan nasional juga berkualitas. Motivasi sangat penting bagipendidikan, terutama pada siswa sekolah dasar. Motivasi belajar akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, jika siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi maka hasil belajar siswa tersebut akan bagus, begitupun sebaliknya jika motivasi belajar siswa rendah maka hasil belajar siswa tersebut akan rendah (Nurindah, dkk 2018).

Motivasi memiliki tiga fungsi yaitu: pertama, motivasi mendorong manusia untuk berbuat. Motivasi merupakan penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan. Kedua, motivasi menentukan arah perbuatan, yakni

mengarahkan ke tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya. Ketiga, motivasi menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan. Motivasi membantu seseorang untuk menentukan prioritas suatu tindakan yang dapat mendukung tercapainya apa yang diharapkan, sehingga seseorang cenderung akan mengabaikan hal yang tidak berguna dalam pencapaian harapan atau tujuan. Seorang siswa yang akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan waktunya untuk bermain ponsel atau membaca komik, sebab tidak selaras dan berguna dalam mencapai tujuannya.

Kemp & Dayton dalam Wahyullah (2016) juga mengemukakan bahwa manfaat Media Video Animasi diantaranya menjadi kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif, kualitas pengajaran menjadi meningkat, sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari dapat ditingkatkan, dapat mengubah peran positif guru, serta memotivasi dan membangkitkan kemauan untuk bertindak.

Menurut Arsyad (2016) menyebutkan “media berbasis visual animasi (image atau

perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran”. Media visual animasi dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual animasi pula dapat menumbuhkan motivasi siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual animasi sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (image) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.

Penggunaan media interaktif animasi dalam pembelajaran memberikan suasana yang baru dan menyenangkan bagi siswa serta dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Pemanfaatan media interaktif animasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar, karena interaktif animasi bersifat menarik. Jika media interaktif animasi ini sudah menarik perhatian siswa, maka diharapkan informasi akan mudah dimengerti, karena sebanyak mungkin indera terlibat, terutama telinga dan mata yang digunakan untuk menyerap informasi (Bahtiar, dkk, 2020).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas IV di SDN 10 Mowila pada tanggal 22 Januari 2024

menunjukkan bahwa ketika proses pembelajaran berlangsung siswa tidak tertarik untuk mendengarkan dan mengikuti alur proses pembelajaran. Indikasinya adalah terdapat siswa yang mengantuk, siswa yang ramai dan siswa yang sibuk dengan dunianya sendiri. Peneliti menemukan beberapa permasalahan saat proses pembelajaran mata pelajaran IPA yang menunjukkan kurangnya motivasi belajar siswa pada kegiatan belajar mengajar. Guru dalam menyampaikan materi masih menggunakan metode konvensional serta media pembelajaran yang digunakan berupa buku guru dan buku siswa. Guru juga kurang maksimal dalam memanfaatkan media pembelajaran sehingga siswa merasa jenuh terhadap suatu pembelajaran.

Peneliti akan mencoba menggunakan media pembelajaran interaktif animasi pada pembelajaran IPA siswa kelas IV SDN 10 Mowila karena dianggap media tersebut efektif digunakan untuk membantu siswa untuk meningkatkan motivasi belajarnya dan keaktifan saat proses pembelajaran berlangsung. Peneliti berharap media pembelajaran interaktif animasi dapat memberikan pengaruh baik terhadap motivasi belajar siswa dan keberlangsungan proses pembelajaran. Guru juga dapat

menggunakan media ini dalam pembelajaran selanjutnya.

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan, maka penulis ingin mengetahui lebih dalam mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif animasi terhadap motivasi belajar siswa melalui penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN 10 Mowila”.

METODE

Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendalikan (Sugiono, 2016). Jadi dalam metode penelitian eksperimen ini ada yang dipengaruhi dan mempengaruhi. Yang dipengaruhi disebut variabel terikat dan yang mempengaruhi disebut variabel bebas.

Pada penelitian ini desain yang digunakan adalah Quasi eksperimen. Dijelaskan Sugiono (2016) bahwa bentuk desain quasi eksperimen merupakan pengembangan dari true experimental design, yang sulit dilaksanakan. Peneliti memilih rancangan desain Nonequivalent Control Group Design. Pada design ini

kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SD Negeri 10 Mowila Sampel dalam penelitian ini sekaligus populasi yaitu semua siswa kelas IV di SD Negeri 10 Mowila. Penelitian kuantitatif ini bersifat deskriptif data yang diambil melalui Angket, observasi, wawancara dan dokumentasi.

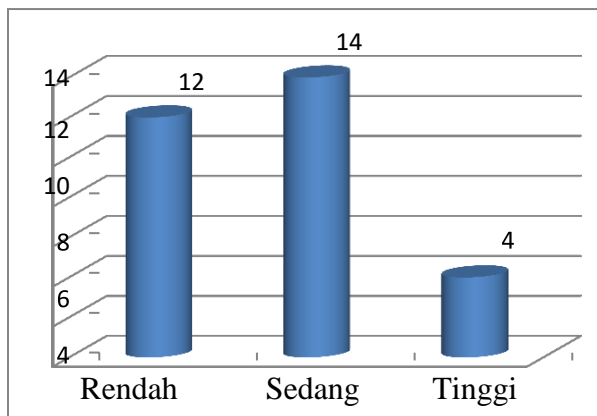
Teknik analisis data penelitian ini melalui dua tahap sebagai berikut: (1) Statistik Deskriptif, mengolah data awal untuk mencari rata-rata, median, modus, simpangan baku, nilai maksimum dan minimum, (2) Statistik Inferensial, yakni dengan proses pengujian analisis normalitas dan homogenitas, (3) Pengujian Hipotesis, uji hipotesis dalam penelitian menggunakan bantuan program komputer SPSS Versi 24 Rumus korelasi produk moment karena teknik ini dapat mengetahui ada tidaknya korelasi antara kedua variabel setelah diketahui nilai korelasi maka langkah selanjutnya adalah memberikan interpretasi terhadap koefisien korelasi atau “r” Product Moment.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

a. Kelas Kontrol Kondisi Awal

Hasil data angket motivasi belajar kelas kontrol pada kondisi awal yang diolah dengan bantuan SPSS for windows versi 24 diperoleh skor tertinggi motivasi belajar adalah 220, dan skor terendah motivasi belajar adalah 44. Berdasarkan hasil perhitungan dengan bantuan SPSS for windows versi 24 diperoleh nilai rata-rata = 176,37, median = 178,50, modus = 176, dan standar deviasi = 10,63. Berikut ini adalah gambaran motivasi belajar IPA kelas IV menggunakan media konvensional yang disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi.

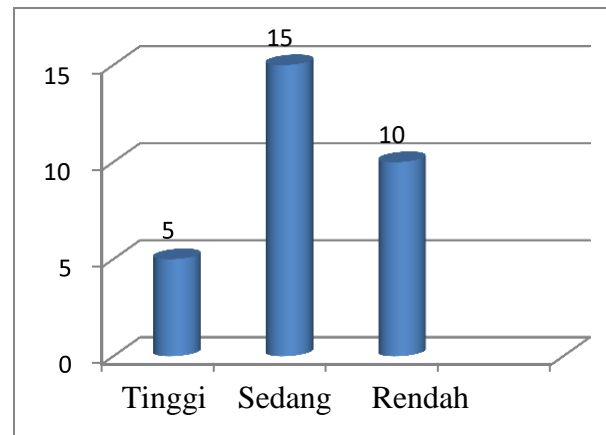


Gambar 1 Histogram Kelas Kontrol Kondisi Awal

Berdasarkan gambar di atas diketahui bahwa motivasi belajar IPA siswa pada kelas kontrol kondisi awal menunjukkan kategori rendah sebanyak 12 siswa, pada kategori sedang sebanyak 14 siswa dan kategori tinggi sebanyak 4 siswa.

b. Kelas Kontrol Kondisi Akhir

Hasil data angket motivasi belajar kelas kontrol pada kondisi akhir yang diolah dengan bantuan SPSS for windows versi 24 diperoleh skor tertinggi motivasi belajar adalah 220, dan skor terendah motivasi belajar adalah 44. Berdasarkan hasil perhitungan dengan bantuan SPSS for windows versi 24 diperoleh nilai mean = 188,10, median = 189,50, modus = 197, dan standar deviasi = 10,06. Berikut ini adalah gambaran motivasi belajar IPA kelas IV menggunakan media konvensional yang disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi.

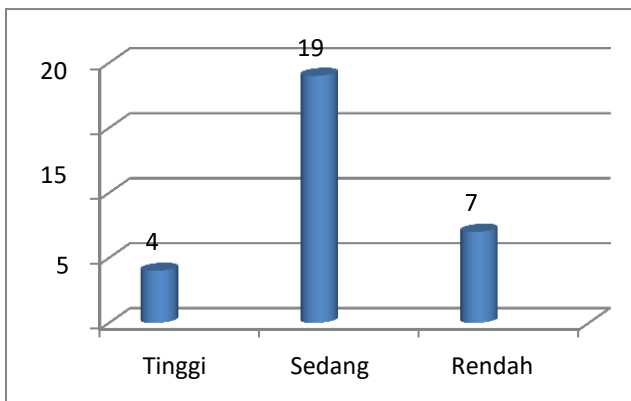


Gambar 2 Histogram Kelas Kontrol Kondisi Akhir

Berdasarkan Gambar di atas diketahui bahwa motivasi belajar IPA siswa pada kelas kontrol kondisi akhir menunjukkan kategori rendah sebanyak 10 siswa, pada kategori sedang sebanyak 15 siswa dan kategori tinggi sebanyak 5 siswa

c. Kelas Eksperimen Kondisi Awal

Hasil data angket motivasi belajar kelas eksperimen pada kondisi awal yang diolah dengan bantuan SPSS for windows versi 24 diperoleh skor tertinggi motivasi belajar adalah 220, dan skor terendah motivasi belajar adalah 44. Berdasarkan hasil perhitungan dengan bantuan SPSS for windows versi 24 diperoleh nilai mean = 179,17, median = 184,50, modus = 188, dan standar deviasi = 14,44. Berikut ini adalah gambaran motivasi belajar IPA kelas IV menggunakan media video animasi yang disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi

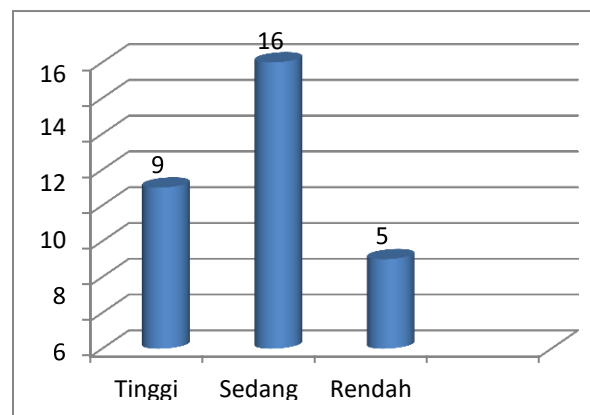


Gambar 3 Histogram Kelas Eksperimen Kondisi Awal

Berdasarkan gambar di atas diketahui bahwa motivasi belajar IPA siswa pada kelas eksperimen kondisi awal menunjukkan kategori rendah sebanyak 7 siswa, pada kategori sedang sebanyak 19 siswa dan kategori tinggi sebanyak 4 siswa

d. Kelas Eksperimen Kondisi Akhir

Hasil data angket motivasi belajar kelas eksperimen pada kondisi akhir yang diolah dengan bantuan SPSS for windows versi 24 diperoleh skor tertinggi motivasi belajar adalah 220, dan skor terendah motivasi belajar adalah 44. Berdasarkan hasil perhitungan dengan bantuan SPSS for windows versi 24 diperoleh nilai mean = 196,37, median = 192, modus = 179, dan standar deviasi = 12,18. Berikut ini adalah gambaran motivasi belajar IPA kelas V menggunakan media audio visual yang disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi.



Gambar 4 Histogram Kelas Eksperimen Kondisi Akhir

Berdasarkan gambar di atas diketahui bahwa motivasi belajar IPA siswa pada kelas eksperimen kondisi akhir menunjukkan kategori rendah sebanyak 5 siswa, pada kategori sedang sebanyak 16 siswa dan kategori tinggi sebanyak 9 siswa

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dari penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN 10 Mowila. Untuk mencapai tujuan tersebut dilakukan penelitian dengan metode kuantitatif eksperimen diuji dengan uji t. Penelitian ini dilakukan dengan pengambilan data berupa angket yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui motivasi belajar siswa menggunakan media pembelajaran di SDN 10 Mowila TA 2023 / 2024.

Hasil angket motivasi belajar siswa kelas kontrol kondisi awal diperoleh hasil berupa skor, yang mana skor tertinggi adalah 220 dan skor terendah adalah 44 serta rata-rata skor 176,37. Sedangkan dari angket motivasi belajar siswa kelas kontrol kondisi akhir diperoleh hasil berupa skor, yang mana skor tertinggi adalah 220 dan skor terendah adalah 44 serta rata-rata skor 188,10. Data hasil kelas eksperimen kondisi awal diperoleh hasil berupa skor, yang mana skor tertinggi adalah 220 dan skor terendah adalah 44 serta rata-rata skor 164,93. Sedangkan dari angket motivasi belajar siswa kelas eksperimen kondisi akhir diperoleh hasil berupa skor, yang mana skor

tertinggi adalah 220 dan skor terendah adalah 44 serta rata-rata skor 208,60. Pengambilan populasi berjumlah 90 siswa dan sebagai sampel 60 siswa dengan menggunakan cluster random sampling.

Berdasarkan deskripsi data diperoleh hasil penelitian yang menunjukkan motivasi belajar siswa kelas kontrol kondisi awal dalam kategori rendah 12 siswa atau 40%, kategori sedang sebanyak 14 siswa atau 46,6%, kategori tinggi 4 siswa atau 13,3%. Sedangkan hasil penelitian yang menunjukkan motivasi belajar siswa kelas kontrol kondisi akhir dalam kategori rendah 10 siswa atau 33,3%, kategori sedang sebanyak 15 siswa atau 50%, kategori tinggi 5 siswa atau 16,7%,. Hasil penelitian yang menunjukkan motivasi belajar siswa kelas eksperimen kondisi awal dalam kategori rendah 7 siswa atau 23,4%, kategori sedang sebanyak 19 siswa atau 63,3%, kategori tinggi 4 siswa atau 13,3%. Sedangkan hasil penelitian yang menunjukkan motivasi belajar siswa kelas eksperimen kondisi akhir dalam kategori rendah 5 siswa atau 16,7%, kategori sedang sebanyak 16 siswa atau 53,3%, kategori tinggi 9 siswa atau 30%.

Untuk mengetahui signifikansi antara media pembelajaran (media video animasi dan media konvensional) menggunakan uji sampel berpasangan, dengan hasil

perhitungan nilai Sig. $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak, artinya ada perbedaan yang signifikan antara penggunaan media media video animasi dan media. Kemudian untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa menggunakan uji t-test independent sample. Hasil dari perhitungan diperoleh nilai Sig. (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa media video animasi dan media konvensional berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN 10 Mowila TA 2023 / 2024. Hasil penelitian yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa kelas yang menggunakan media video animasi memiliki motivasi belajar lebih tinggi dari pada kelas yang menggunakan media konvensional.

Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Dale dalam Azhar (2013) bahwa banyak manfaat yang dapat diberikan dari bahan audio visual dengan guru berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Diantaranya, meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas, membuahkan perubahan yang signifikan tingkah laku peserta didik, memperlihatkan hubungan antara mata pelajaran dan kebutuhan serta minat siswa dengan meningkatnya motivasi belajar siswa,

membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa: Penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA Kelas IV SDN 10 Mowila TA 2023 / 2024 selain dapat memberikan pengaruh dalam motivasi belajar siswa, juga membuat siswa lebih antusias dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran video animasi sedikit lebih efektif dan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, siswa lebih memahami materi yang disampaikan dan memperoleh motivasi belajar siswa yang lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad,. 2016. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bahtiar, Muhammad Kafrawi, and Sri Yeni. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Menggunakan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa MTs. Al Intishor Sekarbela,," Orbtita, Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendiikan Fisika 6, no. November (2020): 207–212.
- Cecep Kustandi and Daddy Darmawan.

2020. Pengembangan Media Pembelajaran, Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat. Edisi Pert. Jakarta: Kencana.
- Farida Nur Kumala. 2016. Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Journal of Chemical Information and Modeling*. vol. 8, 2016.
- Juwairiyah, A., Parisu, C. Z. L., Kasmawati, K., Anidi, A., Sisi, L., & Ekadayanti, W. (2025). Pengaruh Penggunaan Alat Bantu Pembelajaran Berbasis AI dalam Proyek STEAM terhadap Keterampilan Guru SD dalam Mengajar IPA. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(1), 338-343.
- Mustofa Abi Hamid et al.. 2020. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Nashrur Razzaq, "Media Animasi Promosi Kesehatan Tentang Pencegahan Jajan Sembarangan Untuk Siswa SDN Banjarwati Lamongan," *Jurnal Promkes Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Airlangga*, Surabaya 6, no. No. 2 (2018): 169.
- Parisu, C. Z. L., Sisi, L., & Juwairiyah, A. (2025). Pengembangan Literasi Sains pada Siswa Sekolah Dasar melalui Pembelajaran IPA. *Sultra Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 1(1), 11-19.
- Parisu, Chairan Zibar L., Erwin Eka Saputra, Kasmawati Kasmawati, Lasisi Lasisi, Waode Ekadayanti, Arna Juwairiyah, Ahmad Ahmad, Ashari Usman, and Ridwan Ardi. "Pelatihan Pembuatan Soal Hots Pada Materi IPA Di Sekolah Dasar." *Journal Of Human And Education (JAHE)* 3, no. 4 (2023): 190-195.
- Putu Ayu Windha Krismayoni and Ni Ketut Suarni. 2020. Pembelajaran IPA Dengan Model Pembelajaran Children Learning In Science Meningkatkan Hasil Belajar Ditinjau Dari Minat Belajar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 3, no. 2 (2020): 138. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/25258>
- Riza Nurindah, Andi Nurochmah, and Ibnu Hurri. 2018. Pengaruh Multimedia Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan* Volume 3, (2018): 43–48.
- Saputra, E. E. (2023). Penerapan Metode Permainan Baca-Lakukan Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*

FKIP UNKRISWINA (Vol. 1, No. 1).

Saputra, E. E., & Parisu, C. Z. L. (2023).

Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) terhadap hasil belajar ipa siswa kelas IVSD Negeri 05 Enano. *Jurnal Sultra Elementary School*, 4(1), 6-12.

Saputra, E. E., Adelina, E., Yolanda, W.,

Arwanti, E., & Novikasari, N. (2024).

Studi Literature: Peran Pendidikan IPA dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Catha: Journal of Creative and Innovative Research*, 1(1), 34-44.

Saputra, E. E., Veronika, F., & Wulandari,

S. (2024). Studi Literatur: Eksplorasi

Pembelajaran IPA Berbasis

Lingkungan untuk Mendorong

Kesadaran Lingkungan Pada Anak.

Indonesian Journal of Innovation

Science and Knowledge, 1(1), 21-34.