

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT*
BERBANTU *MOTION GRAPHIC* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI
DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA MIN 1 LAMONGAN**

TESIS

**Disusun untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Magister dalam Program Studi Pendidikan Guru Madrasah**

Ibtidaiyah



Oleh :

Nina Rohmatul Fauziah

NIM. 02041021011

PASCASARJANA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

2022

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Nina Rohmatul Fauziyah

NIM : 02041021011

Program Studi : Magister PGMI

Institusi : Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa Tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya atau karya saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar diketahui oleh dewan penguji.

Surabaya, 08 Januari 2023

Saya yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a yellow 1000 Rupiah meter stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'SERBUK HIRSI RUPIAH', '1000', 'TBL', 'METERAI TEMPEL', and the serial number '21BA0CAKX352444476'.

Nina Rohmatul Fauziyah

PENGESAHAN PEMBIMBING

Tesis yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT BERBANTU MOTION GRAPHIC DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA MIN 1 LAMONGAN" yang ditulis oleh Nina Rohmatul Fauziah ini telah disetujui pada tanggal 9 Januari 2023

Oleh :

Pembimbing 1



Dr. Siti Lailiyah, M.Si
NIP. 197607122007101000

Pembimbing II



Dr. H. Aliwafa, M.Ag
NIP. 196801291003031001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Berbantu Motion Graphic Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa MIN 1 Lamongan” yang ditulis oleh Nina Rohmatul Fauziah ini telah diuji Januari 2023

Tim Penguji:

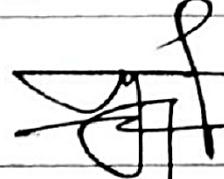
1. (Ketua Penguji)

Dr. Siti Lailiyah, M.Si

:  13/1-2023

2. (Sekretaris Penguji)

Dr. H. Aliwafa, M.Ag

:  13/1/2023

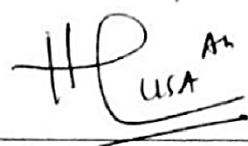
3. (Penguji I)

Dr. H. Nadlir, M.Pd.I

: 

4. (Penguji II)

Dr. Mukhlisah AM, M.Pd

:  USA^{AM} 13/01 2023



Prof. H. Masdar Hilmy, S.Ag, MA, Ph.D
NIP. 197103021996031002

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nina Rohmatul Fauziah
NIM : 02041021011
Fakultas/Jurusan : Pascasarjana/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
E-mail address : ninauinsby@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

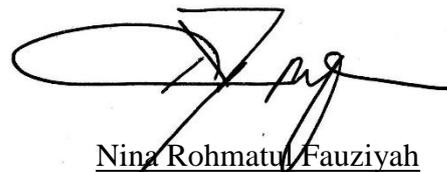
Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Berbantu Motion Graphic dalam
Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa MIN 1 Lamongan

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Penulis



Nina Rohmatul Fauziah

ABSTRAK

Nina Rohmatul Fauziah, 2023. Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* Berbantu *Motion Graphic* Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa MIN 1 Lamongan. Tesis. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing: Dr. Siti Lailiyah, M.Si, Dr. H. Aliwafa, M.Ag

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran *Power Point*, *Motion Graphic*, Motivasi, Hasil Belajar, IPA

Pembelajaran IPA merupakan salah satu pembelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian besar siswa, sehingga perlu adanya inovasi dan kreativitas guru dalam proses pembelajaran agar materi yang diajarkan dapat tersampaikan dengan baik terhadap siswa. Dalam hal ini penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Maka dari itu, untuk memanfaatkan kecanggihan teknologi yang ada peneliti mengembangkan media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic*. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan desain pengembangan media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA, untuk mengetahui efektivitas pengembangan media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada pelajaran IPA.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *R&D* dengan model ADDIE. Subjek pada penelitian ini adalah 56 siswa kelas VI MIN 1 Lamongan. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah wawancara, observasi, angket, tes dan dokumentasi. Data yang telah dikumpulkan akan dianalisis menggunakan teknik analisis validitas dan analisis efektivitas.

Hasil dari penelitian ini antara lain: 1) Desain dari media yang dikembangkan mengacu pada kebutuhan peserta didik, karakteristik peserta didik, karakteristik materi dan telah mendapatkan validasi dari ahli media dan ahli materi dengan kategori sangat layak; 2) Uji efektivitas dilaksanakan melalui uji *Paired Sample T-Test* dan uji *Independent Sample T-Test* dengan nilai *T-test* sig 0,000. Berdasarkan hasil kedua uji tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

ABSTRACT

Nina Rohmatul Fauziah, 2023. *Development of Power Point Learning Media Assisted by Motion Graphic in Improving Motivation and Learning Outcomes of Science for Students at MIN 1 Lamongan.* Thesis. Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program. Postgraduate, Sunan Ampel State Islamic University Surabaya. Supervisors: Dr. Siti Lailiyah, M.Si, Dr. H. Aliwafa, M.Ag

Kata Kunci: Development, *Power Point Learning Media*, *Motion Graphic*, Motivation, Learning Outcomes, Science

Science learning is one of the subjects that is considered difficult by most students, so there is a need for teacher innovation and creativity in the learning process so that the material being taught can be conveyed well to students. In this case the use of learning media can help teachers and students understand learning material. Therefore, to take advantage of existing technological sophistication, researchers developed *power point* learning media assisted by *motion graphics*. The purpose of this study was to produce a design for the development of motion graphics assisted power point learning media in increasing motivation and learning outcomes in science, to determine the effectiveness of developing *power point* learning media assisted by *motion graphics* in increasing motivation and learning outcomes in science lessons.

This study used an *R&D* type of research with an ADDIE model. The subjects in this study were 56 students from class VI MIN 1 Lamongan. The data collection techniques used in this study were interviews, observation, questionnaires, tests and documentation. The data that has been collected will be analyzed using validity analysis techniques and effectiveness analysis.

The results of this study include: 1) The design of the media developed refers to the needs of students, the characteristics of students, the characteristics of the material and has received validation from media experts and material experts with very feasible category; 2) The effectiveness test is carried out through the paired sample t-test and the independent sample t-test with value sig 0,000. Based on the results of the two tests, it can be concluded that *power point* learning media assisted by *motion graphics* is effective in increasing student motivation and learning outcomes.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi dan Batasan Masalah.....	9
C. Rumusan Masalah	10
D. Tujuan Penelitian	10
E. Kegunaan Penelitian.....	11
F. Spesifikasi Produk.....	12

BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran	14
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	14
2. Ciri Media Pembelajaran	16
3. Jenis Media Pembelajaran.....	16
4. Fungsi Media Pembelajaran.....	18
B. <i>Power Point</i>	22
1. Pengertian <i>Power Point</i>	22
2. Manfaat <i>Power Point</i> Sebagai Media Presentasi	23
3. Kelebihan dan Kekurangan <i>Power Point</i>	23
4. Pengertian <i>Motion Graphic</i>	25
5. Kelebihan dan Kekurangan <i>Motion Graphic</i>	26
6. Proses Produksi <i>Motion Graphic</i> Di Dalam <i>Power Point</i>	27

C. Motivasi Belajar	29
1. Pengertian Motivasi Belajar	29
2. Jenis Motivasi Belajar.....	30
3. Prinsip Motivasi Belajar	31
4. Fungsi Motivasi Belajar.....	33
5. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	34
6. Indikator Motivasi Belajar	35
D. Hasil Belajar.....	37
1. Pengertian Hasil Belajar	37
2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	42
E. Penelitian Terdahulu.....	45
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	51
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	53
C. Posedur Pengembangan.....	55
D. Populasi dan Sampel	62
E. Sumber Data.....	63
F. Teknik Pengolahan Data.....	64
G. Instrumen Penelitian.....	71
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Profil Obyek Penelitian	90
B. Hasil Penelitian	90
C. Uji Prasyarat Analisis	120
D. Analisis Uji Keefektifan	123
E. Pembahasan	126
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	133
B. Saran.....	134
DAFTAR KEPUSTAKAAN.....	135
LAMPIRAN	141

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator dan Sub Indikator Motivasi Belajar IPA	36
Tabel 3.1 Rincian Waktu Pelaksanaan Penelitian	54
Tabel 3.2 Aktivitas Pengembangan Model ADDIE	62
Tabel 3.3 Matrik Pengumpulan Data	70
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Wawancara Guru.....	71
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Observasi Siswa	72
Tabel 3.6 Lembar Validasi Ahli Media	73
Tabel 3.7 Lembar Validasi Ahli Materi	75
Tabel 3.8 Lembar Motivasi Belajar Siswa	77
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Hasil Belajar.....	81
Tabel 3.10 Kriteria Lembar Validasi Ahli Media dan Ahli Materi	84
Tabel 3.11 Kriteria Lembar Motivasi Belajar Siswa	84
Tabel 3.12 Kriteria Penilaian Kelayakan Produk	85
Tabel 3.13 Kriteria Penilaian Kelayakan Instrumen Motivasi	85
Tabel 4.1 Hasil Wawancara Guru.....	91
Tabel 4.2 Hasil Observasi Siswa	93
Tabel 4.3 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Pembelajaran IPA kelas VI	96
Tabel 4.4 Hasil Rekapitulasi Data Validasi Media.....	106
Tabel 4.5 Hasil Saran Perbaikan Validasi Media	107
Tabel 4.6 Hasil Rekapitulasi Data Validasi Materi	109

Tabel 4.7 Hasil Saran Perbaikan Validasi Materi.....	110
Tabel 4.8 Hasil Rekapitulasi Data Validasi Instrumen Motivasi	111
Tabel 4.9 Nilai <i>Pre-test</i> Hasil Belajar Siswa Kelas VI A	113
Tabel 4.10 Nilai <i>Pre-Test</i> Hasil Belajar Siswa Kelas VI B	115
Tabel 4.11 Nilai <i>Post-Test</i> Hasil Belajar Siswa Kelas VI A.....	116
Tabel 4.12 Nilai <i>Post-Test</i> Hasil Belajar Siswa Kelas VI B	117
Tabel 4.13 Nilai <i>Post-Test</i> Hasil Belajar Siswa Kelas VI B	119



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah-Langkah Pengembangan ADDIE.....	53
Gambar 4.1 Flowchart Media Pembelajaran Power Point berbantu Motion Graphic	99
Gambar 4.2 Desain Produk Tampilan Judul, KD dan Indikator	101
Gambar 4.3 Desain Produk Tampilan Daftar Isi Materi Magnet	102
Gambar 4.4 Desain Produk Tampilan Sifat Kemagnetan	103
Gambar 4.5 Desain Produk Tampilan <i>Games</i>	104
Gambar 4.6 Desain Produk Tampilan Latihan Soal	105
Gambar 4.7 Hasil SPSS Uji Normalitas.....	121
Gambar 4.8 Hasil SPSS Uji Homogenitas	122
Gambar 4.9 Hasil SPSS <i>Paired Sampel T-Test</i>	123
Gambar 4.10 Hasil SPSS <i>Independent Sampel T-Test</i>	124
Gambar 4.11 Hasil SPSS Grup Statistik Independent Sampel T-Test	125

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Surat Izin Penelitian
Lampiran 2	: Surat Keterangan Penelitian
Lampiran 3	: Angket Validasi Media
Lampiran 4	: Angket Validasi Materi
Lampiran 5	: Angket Validasi Instrumen Motivasi
Lampiran 6	: Hasil Motivasi Belajar Siswa
Lampiran 7	: Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen
Lampiran 8	: Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol
Lampiran 9	: Penilaian Motivasi Siswa
Lampiran 10	: RPP Kelas Eksperimen
Lampiran 11	: RPP Kelas Kontrol
Lampiran 12	: Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan Kelas Eksperimen dan Kontrol
Lampiran 13	: Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Abad Pendidikan ke-21 membawa peran guru dalam arus perubahan yang tidak hanya sebagai *transfer of knowledge* dalam dunia pendidikan, namun peran guru juga sangat fundamental dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan IPTEK mampu mendorong upaya dalam pembaharuan proses belajar.¹ Guru abad ke-21 adalah guru yang kreatif dan mampu menguasai serta mengola teknologi informasi dan komunikasi kedalam dunia Pendidikan. Semakin berkembangnya IPTEK maka semakin kuat tuntutan pendidik dalam mengembangkan upaya pembaharuan dengan memanfaatkan hasil teknologi kedalam dunia pendidikan khususnya dalam lingkup proses pembelajaran.²

Perkembangan teknologi dimanfaatkan dalam dunia Pendidikan khususnya dalam digitalisasi media pembelajaran. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Assosiation of Education and Communcation Technolofi/AECT*) di Amerika, membatasi pemahaman media sebagai wadah dan saluran yang digunakan seseorang untuk menyampaikan pesan/

¹ Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Fajar Interpretama Mandiri, 2013). Hal. 13.

² Munir, *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2013). Hal. 6.

informasi. Sedangkan Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memberikan pengertian bahwa media sebagai bentuk dari sebuah komunikasi tercetak maupun secara audiovisual.³ Perkembangan dunia Pendidikan tidak lain dipengaruhi oleh dunia teknologi yang memberi tuntutan dunia Pendidikan sehingga harus mamantaskan standar dunia Pendidikan untuk melahirkan calon-calon lulusan yang berkompeten dibidangnya sebagai seorang pendidik yang berkompeten.

Profesionalisme pendidik mencakup beberapa hal seperti kemampuan mendidik, kemampuan dalam mengolah informasi serta membentuk lingkungan belajar yang nyaman, penilaian, serta mengembangkan keterampilan untuk membuat media pembelajaran sebagai upaya dalam mencapai tujuan pengajaran yang diinginkan.⁴ Pernyataan ini menegaskan bahwa calon pendidik harus mampu membuat media pembelajaran untuk memberi fasilitas belajar bagi peserta didik yang bertujuan mempermudah mereka dalam memahami materi dan menjadi solusi dalam mengubah bagaimana pembelajaran itu mampu diarahkan sedemikian.⁵ Fakta yang terjadi di lapangan yang menuntut pendidik untuk lebih baik lagi itu bukan dari kesadaran peserta didik melainkan tuntutan dan tantangan zaman, sehingga disinilah peran pendidik untuk bisa

³ Arief S Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012). Hal. 7.

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013). Hal. 50.

⁵ Munir, *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*.

mendigitalisasikan sebuah media dan mengarahkannya mereka dengan tujuan untuk mempermudah proses pembelajaran.

Computer Teknologi Reaserch memaparkan pentingnya penggunaan dari media dengan landasan bahwa daya cakup ingatan manusia mampu menampung 20% kapasitasnya dari apa yang terlihat, 30% dari pendengarannya dan 50% dari keduanya serta 80% kemampuan mengingatnya jika apa yang sudah terlihat, didengar dan dilakukannya.⁶ Dalam penggunaan media pembelajaran tidak hanya sekedar membantu guru dalam proses mengajar tetapi lebih ditujukan untuk memudahkan siswa agar lebih memahami materi yang diberikan⁷. Pentingnya media dalam proses pembelajaran dalam kerucut pengalaman oleh Sanjaya bahwa pengetahuan itu dapat diperoleh melalui pengalaman langsung dan tidak langsung, semakin langsung objek dipelajari maka semakin kongkret pengetahuan diperoleh.⁸ Pendidik yang berkompeten harus mampu memanfaatkan media yang berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Menjadikan media sebagai digitalisasi dalam pendidikan merupakan kesesuaian dengan paradigma *sociocultural revolution* dalam proses belajar mengajar sehingga menjadikan pendidik sebagai sumber daya manusia yang mampu menjawab tantangan abad global.⁹

⁶ Munir. Hal. 6.

⁷ Sukarno, "Perancangan Motion Graphic Ilustratif Mengenai Majapahit Untuk Pemuda-Pemudi," *Journal Visual Communication Design*, 2014.

⁸ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kharisma Putra Utama, 2012). Hal. 12.

⁹ Muhammad Thobroni, *Belajar Dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2017). Hal. 174.

Menurut Rusman seiring dengan pesatnya perkembangan media pembelajaran, baik *software* maupun *hardware* akan membawa perubahan bergesernya peranan guru sebagai penyampai pesan, guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran.¹⁰ Digitalisasi media pembelajaran saat ini menurut Andriani adalah memanfaatkan media *power point* sebagai *software* dalam proses pembelajaran yang memang dirancang dalam mewujudkan pembelajaran yang interaktif.¹¹ Media *power point* adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menjelaskan sesuatu yang abstrak dengan perannya sebagai media presentasi terbaik. Bukan menjadi rahasia umum jika *power point* sering digunakan di kalangan dunia pendidikan namun hal tersebut belum dipadukan dengan rendering, maka dengan adanya perkembangan zaman hadirlah pemikiran baru sekitar abad 20 yakni tentang desain animasi *motion graphic*.¹²

Motion graphics adalah sebuah subset dari multimedia yang menggunakan elemen grafis dan prinsipnya dalam desain grafis dalam konteks pembuatan film atau produksi video melalui sebuah animasi atau Teknik perfilman sehingga menciptakan sebuah karya beresensial, dinamis dan menarik.¹³ *Motion graphics* adalah teknologi animasi untuk

¹⁰ Rusman, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013). Hal. 35

¹¹ Maria Resti Andriani, "Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik Untuk Pembelajaran Tematik Inegratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang," *Scholaria*, 2016.

¹² Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung: Citra Aditya, 2008).

¹³ Enden Siti Romadonah and Isma Nasiti Maharani, "Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran," *Jurnal Utile* Volume V, (2019): Hal 115-122.

menciptakan sebuah ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan sebuah audio untuk digunakan dalam sebuah *output*.¹⁴ *Motion graphic* di dalam *power point* akan menjadi sebuah media visual yang menarik, efektif, efisien serta mudah digunakan namun tetap mengutamakan informasi pengetahuan yang mudah dipahami bagi anak usia Sekolah Dasar dalam meningkatkan motivasi serta semangat belajar dalam mengenal dan memahami sebuah materi bahan ajar.

Menimbang akan pentingnya pemanfaatan *motion graphic* sebagai media yang menarik bagi siswa maka dalam penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran menggunakan *power point* berbantu animasi *motion graphic*. Hal ini didasarkan pada hasil kunjungan peneliti pada tanggal 7 Desember 2022 saat melakukan kegiatan observasi dan wawancara dengan guru kelas VI dan siswa kelas VI MIN 1 Lamongan. Guru kelas VI menyampaikan bahwa masih banyak kendala yang dihadapi dalam proses belajar di kelas utamanya pada mata pelajaran IPA materi magnet. Hal ini dibuktikan dengan perolehan hasil belajar siswa dengan rata-rata 75 pada 30 siswa dengan Kriteria Ketuntasan Minimal 80. Artinya masih 63% siswa merasa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Sejalan dengan hal itu guru kelas hanya mampu memanfaatkan buku pelajaran yang tersedia di sekolah dan media sederhana sehingga hasilnya

¹⁴ Huznul Khatima Rahmat, "PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA SEKOLAH DASAR," *Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar*, n.d.

masih kurang maksimal. Kurangnya konsentrasi dan rendahnya hasil belajar merupakan masalah yang serius dan harus dihadapi dengan solusi terbaik sebagai pemecahan masalah.

Berkaitan dengan akar permasalahan yang terjadi di kelas VI MIN 1 Lamongan dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, maka dalam penelitian ini memilih mengembangkan digitalisasi media pembelajaran berbasis *power point* dengan mengolah beberapa fitur di dalamnya hingga membentuk sebuah *motion graphic* sederhana yang diharapkan dapat memberikan dampak besar dan solusi terbaik untuk proses belajar siswa akan materi yang telah disampaikan oleh guru. Peneliti memilih dalam pengembangan media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa diperkuat dengan hasil penelitian terdahulu yang relevan.

Adapun penelitian yang membahas berkaitan dengan pemanfaatan media *power point* dan *motion graphic* dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar adalah penelitian dari Abiy Risabethe yang memaparkan unsur animasi yang terkandung dalam media *power point* mampu mempertahankan perhatian siswa.¹⁵ Dalam penelitiannya peneliti memilih model pengembangan Borg & Gall dengan 9 macam langkah pengembangan. Dengan hasil *posttest* dan 32 sampel

¹⁵ Abiy Risabethe and Budi Astuti, "DEVELOPING LEARNING MEDIA TO ENHANCE THE LEARNING MOTIVATION AND NATIONALISM CHARACTER OF THE 5 Th GRADE STUDENTS OF ELEMENTARY SCHOOLS," *Jurnal Pendidikan Karakter* 8 (n.d.), <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpk.v7i1.15498>.

motivasi belajar siswa memperoleh nilai tertinggi 83 dari sebelumnya pada hasil *pretest* 81. Dengan adanya hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa pemanfaatan animasi yang terkandung dalam *power point* mampu menciptakan motivasi belajar siswa. Dalam penelitian yang akan dilakukan, peneliti akan menggunakan 5 fase dalam melaksanakan pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE dengan memadukan antara *power point* dengan animasi *motion graphic* untuk memaksimalkan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Penelitian yang lainnya juga dilakukan oleh Romadonah dalam memanfaatkan *motion graphic* sebagai media pembelajaran.¹⁶ Dipaparkan dengan menggunakan *study* pustaka dengan hasil pemaparannya bahwa *motion graphic* sebagai pemanfaatan media teknologi sangat tepat jika digunakan sebagai media pembelajaran karena faktor dari kekuatan media dengan gabungan audio visual yang dapat merangsang otak untuk mendapatkan perhatian, pemahaman dan daya ingat yang kuat. Maka dalam penelitian yang akan dilakukan peneliti akan menggabungkan *power point* berbantu *motion graphic* dengan menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif model pengembangan ADDIE untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program-program, proses dan hasil pembelajaran yang didapat.

¹⁶ Romadonah and Maharani, "Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran."

Hasil penelitian tersebut mampu membuktikan bahwasanya motivasi belajar siswa dapat tercipta di dalam suguhan media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* menggunakan bahan dan cara yang menarik seperti penggunaan film, peragaan, dan pemanfaatan video animasi dengan menyajikan unsur audio dan visual yang menarik.¹⁷ Hal ini sependapat dengan pemikiran Slavina bahwa unsur-unsur animasi mampu mempertahankan perhatian siswa dalam konsentrasi belajar semangat.¹⁸ Dengan demikian semakin tinggi motivasi belajar maka akan semakin tinggi hasil belajar yang diperoleh siswa.¹⁹

Maka pengembangan media pembelajaran *power point* ini akan didesain dengan bantuan *motion graphic* dalam upaya memaksimalkan tujuan yang ditetapkan. Dengan menyadari betapa penting sebuah media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar, maka peneliti melalui penelitian ini tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *power point* berbantu *motion graphic* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA di MIN 1 Lamongan.

¹⁷ A. D Kahraman, "Animation Use as an Educational Material and Animation Technique. International Conference on Communitation, Media, Technology and Design," *KTO Karatay University. Istambul: Karatay University*, n.d.

¹⁸ R.E Slavin, *Psikologi Pendidikan Teori Dan Praktik (Edisi Kedelapan) Jilid 2* (Jakarta Barat: Indeks, 2009).

¹⁹ Nyanyu Khodijah, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014). Hal. 27.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang yang diperoleh dari hasil observasi di MIN 1 Lamongan, maka dapat diuraikan sebagai identifikasi masalah seperti dibawah ini :

1. Kurangnya semangat siswa dalam belajar
2. Kesulitan siswa dalam memahami materi magnet
3. Perasaan jenuh yang dihadapi siswa selama proses belajar
4. Kurangnya konsentrasi dalam belajar
5. Tidak adanya ketertarikan dalam belajar IPA
6. Menurunnya hasil belajar
7. Tidak adanya media pembelajaran yang menunjang
8. Kurangnya kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi

Dasar dari permasalahan yang terjadi, maka peneliti akan membatasi masalah tersebut dalam penelitian ini yang akan berfokus pada solusi dalam memanfaatkan media berbasis teknologi secara efektif dan efisien dengan capaian hasil optimal dalam meningkatkan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran IPA pada materi magnet yang mana materi tersebut masih dirasa sulit untuk di pahami pada kelas VI sehingga nantinya akan berdampak baik pada hasil hasil belajar siswa di kelas.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka perlu adanya pembatasan masalah agar permasalahan tersebut lebih fokus. Untuk itu

masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah tentang pengembangan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *power point* dengan berbantu *motion graphic* pada sebuah *power point Microsoft 2019* pada pembelajaran IPA materi magnet dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik di kelas VI MIN 1 Lamongan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA siswa MIN 1 Lamongan?
2. Bagaimana efektifitas media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA siswa MIN 1 Lamongan?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui desain pengembangan media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA siswa MIN 1 Lamongan

2. Mengetahui efektifitas media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA siswa MIN 1 Lamongan.

E. Kegunaan Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi semua orang. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Teoritis

Secara keilmuan hasil dari penelitian dan pengembangan media ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* yang dapat diterapkan pada pembelajaran IPA guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa MI.

2. Praktis

a. Lembaga Pendidikan

Hasil penelitian ini mampu memberikan kontribusi dalam mengembangkan inovasi sehingga dapat meningkatkan mutu dari hasil pengembangan media pembelajaran dengan berbantu teknologi ini di MIN 1 Lamongan.

b. Pendidik

Hasil penelitian nanti diharapkan agar bisa digunakan sebagai solusi permasalahan yang ada serta pengembangan dari potensi

yang dimiliki lembaga sehingga media pembelajaran berbantu teknologi ini mampu diterapkan dalam proses pembelajaran. Serta menyadari akan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif bagi siswa.

c. Peserta didik.

Dalam pengembangan media pembelajaran ini diharapkan mampu lebih mudah dalam proses memahami suatu konsep, serta meningkatnya daya tarik mereka terhadap proses pembelajaran.

d. Peneliti.

Memiliki manfaat dalam hal pengalaman dan pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran IPA berbantu teknologi yang bertujuan dalam meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah *Microsoft power point* berbantu *motion graphic*. Desain animasi di dalam *power power* menggunakan *motion graphic* dalam penyajian materi pada slide. *Motion graphic* di desain secara sederhana oleh peneliti pada tampilan materi sejarah magnet. Konten yang termuat dalam *Microsoft power point* antara lain materi, gambar, permainan, dan latihan soal.

Pengguna bisa menggunakan serta merubah konten menggunakan *Microsoft power point 2019* dan mengubah *export* menjadi *PDF/XPS*, *video*, *package for CD*, *JPEG*, dan *power point 97-2003*.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sumber dan penerima.²⁰ *Assosiation of Education and Communication Technology (AECT)* di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk yang digunakan sebagai *transfer of information*. *National Education Association (NEA)* memiliki definisi yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun audiovisual serta peralatannya.²¹

Media juga dapat didefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.²²

Menurut Hamalik media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik

²⁰ Sharon E Smadino, *Teknologi Pembelajaran Dan Media Untuk Belajar* (Jakarta: Kencana, 2012). Hal. 7.

²¹ Arief S Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012). Hal. 6.

²² Basyiruddin, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002). Hal. 9.

yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.²³ Menurut Suprpto dkk, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan.²⁴

Dipertegas oleh Arsyad pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat- alat geografis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Secara lebih jelas dapat diartikan bahwa media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan-pesan pembelajaran.²⁵ Dari Falahudin juga menyampaikan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.²⁶

Sebagai kesimpulannya, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan pengirim pesan untuk menyampaikan pesannya kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian,

²³ Umar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung: Citra Aditya, 2008). Hal. 12.

²⁴ Mahfud, *Media Pendidikan Agama* (Bandung: Bina Islam, 2006). Hal. 4.

²⁵ Arsyad, *Media Pembelajaran*. Hal. 3.

²⁶ Iwan Falahudin, "Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran," *Jurnal Lingkar Widya* 4 (1) 104- (2014).

minat, serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga terjadi adanya proses belajar.

2. Ciri Media Pembelajaran

Ciri-ciri media pembelajaran menurut Gerlach yang dikutip oleh Arsyad memiliki tiga ciri yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dalam pembelajaran serta apa saja peran media dalam proses pembelajaran.²⁷

a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media pembelajaran dalam menyimpan, merekam, melestarikan suatu kejadian (peristiwa) yang berbentuk suatu objek. Suatu peristiwa dapat direkam melalui kamera video, tape, dan sebagainya untuk kemudian bisa diperlihatkan kembali.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu peristiwa (kejadian) bisa saja dimanipulasi, hal ini tentu saja sangat membantu perkembangan dalam pendidikan.

Misalnya perkembangan suatu larva kupu-kupu, kita tidak perlu menunggu sehari-hari untuk melihat perubahan larva menjadi kupu-kupu. Penggunaan media recording yang memakai teknik pengambilan gambar time lapse dapat menyajikan perkembangan

²⁷ Arsyad, *Media Pembelajaran*.

larva menjadi kupu-kupu hanya dalam beberapa menit. Sehingga dapat menghemat waktu dalam waktu yang relatif pendek.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri ini memungkinkan kita melihat peristiwa secara langsung pada tempat lain dalam waktu yang bersamaan. Sebagai contoh siaran langsung pertandingan sepak bola. Meski kita tidak datang ke tempat pertandingan tersebut namun kita bisa dengan mudah melalui televisi. Dari ketiga ciri yang telah dijelaskan di atas, kita ketahui bahwa media memiliki ciri utama, yaitu dapat menyimpan data yang dapat ditampilkan kembali, dapat memanipulasi data serta menyajikannya dengan lebih cepat, serta dapat menyajikan secara bersamaan dalam waktu yang sama meski di lokasi yang berbeda.

3. Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran menurut Sulaiman digolongkan menjadi beberapa jenis, yaitu:²⁸

- a. Alat-alat audio, yaitu alat-alat yang dapat menghasilkan bunyi atau suara. Seperti kaset, tape recorder serta radio.
- b. Alat-alat visual, yang meliputi :
 - 1) Alat visual dua dimensi, yang terdiri dari :

²⁸ Amir Hamzah Sulaiman, *Media Audio-Visual Untuk Pengajaran, Penerangan Dan Penyuluhan* (Jakarta: Gramedia, 1985). Hal. 26-27.

Alat visual dua dimensi pada bidang transparan. Contoh : slide, film strip, lembar transparan. Alat visual dua dimensi pada bidang tak transparan. Seperti : gambar di atas kertas, lembaran buku, grafik, foto, poster, bagan, gambar kartun, dan sebagainya.

- 2) Alat visual tiga dimensi, seperti : bak pasir, diorama, model specimen, dan benda asli.
- c. Alat-alat audio visual yaitu alat-alat yang dapat menghasilkan suara dan gambar dalam satu unit. Seperti komputer, televisi dan film suara.

4. Fungsi Media Pembelajaran

- a. Fungsi Media Pembelajaran sebagai Sumber Belajar.

Sumber belajar pada hakikatnya merupakan suatu komponen sistem instruksional yang meliputi orang, pesan, alat, teknik, dan lingkungan. Dengan kata lain, sumber belajar dapat dipahami sebagai segala macam sumber yang ada di luar diri peserta didik dan memungkinkan memberi kemudahan pada proses belajar.²⁹

- b. Fungsi Semantik.

Yakni kemampuan media dalam menambah kosa kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar bisa dipahami peserta didik. Jika sebuah kata merujuk pada satu peristiwa, sifat

²⁹ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta: GP Press Group, 2013). Hal. 37.

sesuatu, tindakan, hubungan konsep, dan lain-lain, misalnya kata iman, akhlak, etika, atau tanggung jawab maka masalah komunikasi verbal menjadi sangat rumit. Namun apabila seorang guru kreatif dalam menggunakan media, maka hal tersebut dapat diatasi. Misalkan dengan memberikan penjelasan melalui bahasa dramatisasi, simulasi, cerita mendongeng, cerita bergambar dan lain sebagainya.

c. Fungsi Manipulatif

Fungsi ini didasarkan pada karakteristik umum yang dimilikinya. Berdasarkan karakteristik umum ini, media memiliki dua kemampuan. Pertama, mengatasi batas-batas ruang dan waktu. Seperti kemampuan media menghadirkan objek atau peristiwa yang sulit dihadirkan dalam bentuk aslinya, kemampuan media menghadirkan kembali objek atau peristiwa yang telah terjadi di masa lampau, dan sebagainya. Kedua, mengatasi keterbatasan inderawi manusia. Salah satunya membantu peserta didik dalam memahami objek yang sulit diamati karena terlalu kecil.³⁰

d. Fungsi Psikologis

1) Fungsi Atensi

Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (*attention*) peserta didik terhadap materi ajar. Setiap orang memiliki sel

³⁰ Munadi. Hal. 39-40.

saraf penghambat, yakni sel khusus dalam sistem saraf yang berfungsi membuang sejumlah sensasi yang datang. Dengan adanya saraf penghambat ini para peserta didik dapat memfokuskan perhatiannya pada rangsangan yang dianggapnya menarik.

2) Fungsi Afektif

Fungsi afektif, yakni menggugah emosi, perasaan, dan tingkat penerimaan atau penolakan peserta didik terhadap sesuatu.

3) Fungsi Kognitif

Peserta didik yang belajar menggunakan media, akan memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi, baik objek tersebut berupa benda, orang, serta kejadian atau peristiwa. Objek-objek tersebut direpresentasikan dalam diri seseorang melalui tanggapan, lambang, atau gagasan, yang –dalam psikologi- semuanya merupakan sesuatu yang bersifat mental.

4) Fungsi Imajinatif

Media pembelajaran dapat mengembangkan dan meningkatkan imajinasi peserta didik. Imajinasi adalah proses menciptakan objek atau peristiwa tanpa pemanfaatan data sensoris. Imajinasi ini mencakup penimbulan atau kreasi objek-objek baru sebagai rencana bagi masa mendatang, atau dapat juga mengambil

bentuk khayalan yang didominasi kuat sekali oleh pikiran autistik.

5) Fungsi Motivasi

Motivasi merupakan seni mendorong peserta didik agar terdorong melakukan kegiatan belajar, sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Dengan demikian, motivasi merupakan usaha dari luar yang dalam hal ini adalah pendidik untuk mendorong, mengaktifkan serta menggerakkan peserta didiknya untuk ikut terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.³¹

e. Fungsi Sosio Kultural

Fungsi media dilihat dari sosio-kultural, yakni mengatasi hambatan sosio-kultural antar peserta didik. Sebab bukan hal yang mudah memahami peserta didik yang memiliki jumlah yang cukup banyak. Mereka memiliki karakteristik yang berbeda, terlebih jika dihubungkan dengan adat, lingkungan, keyakinan, pengalaman dan lain-lain.

³¹ Munadi. Hal. 43-46.

B. *Power Point*

1. *Pengertian Power Point*

Microsoft *power point* merupakan sebuah perangkat lunak dari program aplikasi untuk presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft*. Program aplikasi presentasi ini merupakan program yang paling populer dan paling banyak digunakan saat ini oleh kalangan perkantoran, para pendidik, para peserta didik, dan masyarakat umum untuk berbagai kepentingan presentasi, baik pembelajaran, presentasi produk, meeting, seminar, lokakarya, dan sebagainya.³²

Dengan menggunakan *power point*, pendidik dapat membuat presentasi secara professional dan jika perlu hasil presentasi tersebut dapat dengan mudah ditempatkan di *server web* sebagai halaman *web* untuk diakses, sebagai bahan pembelajaran atau informasi lainnya. Program aplikasi *power point* dirancang untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, serta murah karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data (*storage*) yang dapat mengubah file *power point* menjadi file *exe* atau *swf*. Sehingga dengan eksistensi tersebut program presentasi kita aman dari plagiasi dan manipulasi karena tidak dapat dimodifikasi dan ukuran file yang lebih kecil.³³

³² Sutarno, "Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Kemandirian Belajar Siswa SMP Di Kota Bandung," *Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 3 (2013).

³³ Rusman, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*.

2. Manfaat *Power Point* sebagai Media Presentasi

Setiap program tentu diciptakan dengan tujuan yang jelas, tidak terkecuali *power point*. Program atau *software* ini mempunyai beragam fungsi dan manfaat unggul diantaranya 1) memudahkan pengguna mengatur materi yang hendak disampaikan, 2) membuat *audience* lebih mudah memahami materi presentasi karena hanya menampilkan poin-poin utama yang disuguhkan dalam bentuk *slide*, 3) membuat penyajian materi lebih berkesan, apabila pengguna menambahkan animasi yang berfungsi mengurangi rasa bosan terhadap *audience* jika materi yang ditampilkan monoton.³⁴

3. Kelebihan dan Kekurangan *Power Point*

Seperti halnya program aplikasi yang lain, *power point* juga memiliki kelebihan serta kekurangan, di antara kelebihannya sebagai berikut;

- a. Memudahkan pengguna membuat slide presentasi.
- b. *Microsoft power point* memudahkan seseorang yang sering melakukan presentasi di depan umum, terutama memakai alat bantu seperti *screen projector*.

³⁴ Rudi Susilana and Cepi Riyana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan Dan Penilaian* (Bandung: CV. Wacana Prima, 2009).

- c. Dilengkapi beragam *tools*, seperti *text art*, *image*, *import*, *animation import*, *video import* dan lain-lain yang akan membuat slide terlihat menarik.
- d. *Template* beragam, merupakan salah satu fitur terbaiknya dalam *power point* untuk mempercantik *background* pada tampilan presentasi.
- e. *Ekport PDF* untuk memudahkan pengguna untuk berbagi file yang telah dibuat dalam *power point*.
- f. Fitur kolaborasi yang memungkinkan seseorang bisa mengubah file presentasi secara bersamaan dari komputer berbeda.
- g. Fitur *cloud* merupakan fitur *save to one cloud* yakni penyimpanan sebelum pengguna menaruhnya ke *local storage*.
- h. Fitur *authoring* untuk memproteksi dokumen dari pihak yang tidak bertanggung jawab yakni dengan *authorisasi*.

Selain kelebihan terdapat juga beberapa kelemahan dari aplikasi *microsoft power point* yaitu 1) hanya bisa digunakan pada *platform microsoft* sehingga pengguna mengunduh terlebih dahulu aplikasi *microsoft*, 2) ketidakamanan dokumen pada tiap versi, 3) tergolong program berat, hal ini membuat pengguna harus memiliki memori yang besar untuk bisa menjalankan program pada aplikasi tersebut, 4) mudah mengalami *hank* atau *crash*.

4. Pengertian *Motion Graphic*

Motion Graphic merupakan salah satu cabang ilmu desain *graphics*, dimana dalam *motion graphic* terdapat elemen desain seperti bentuk, raut, ukuran, arah, tekstur, didalamnya dengan secara sengaja digerakan atau diberi pergerakan.³⁵ Adapun menurut Saputra *motion graphic* merupakan *graphic* yang menggunakan video atau animasi untuk menciptakan ilusi dari gerak atau transformasi.³⁶ *Motion graphic* pada umumnya merupakan gabungan dari potongan potongan desain/animasi yang berbasis media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis. Ini dapat dicapai dengan memasukkan sejumlah elemen yang berbeda seperti 2D/3D video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, musik dan animasi.³⁷

Dari beberapa penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa *motion graphic* sebuah penggabungan dari media visual yang terkandung didalamnya bahasa film dengan desain grafis. *Motion graphic* berfungsi untuk memperdalam sebuah cerita dan sebagai media komunikasi dengan penonton.³⁸

³⁵ Gallagher, Rebecca, and Paldy, *Exploring Motion Graphics, The Art and. Techniques of Creating Imagery for Film and New Media* (Thomson, 2007).

³⁶ A.B Saputra, "Pembuatan Motion Graphic Sebagai Media Promosi Untuk Proyek Purna Jual Datsun Sigap.," *Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika Dan Komputer*, 2018, 84–97.

³⁷ Nugroho Fahrudin, *Perancangan Dan Pembuatan Animasi Motion Graphic Profil Kantor Wilayah Kementerian Agama Daerah Istimewa Yogyakarta*. (Yogyakarta: Naskah Publikasi, 1, 2017). Hal. 2.

³⁸ Suheri and Agus, "Animasi Multimedia Pembelajaran," *Jurnal Animasi Multimedia Pembelajaran* 2.(1), 27- (2006).

5. Kelebihan dan Kekurangan *Motion Graphic*

Romadonah mempertegas bahwa di dalam penelitiannya menemukan beberapa keuntungan dalam memanfaatkan *motion graphic* sebagai animasi dalam media pembelajaran diantaranya:

- a. *Motion graphic* yang sesuai dan dikerjakan dengan baik serta tidak membosankan dapat menambah motivasi belajar peserta didik
- b. *Motion graphic* dapat dikemas untuk menyampaikan berbagai jenis materi pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran, baik kognitif, efektif maupun psikomotor
- c. *Motion graphic* dalam pembelajaran menekan biaya produksi dibanding dengan menggunakan karya sesungguhnya
- d. *Motion graphic* dalam pembelajaran menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang
- e. *Motion graphic* lebih mudah dikerjakan sesuai dengan rancangan penulis

Disamping adanya kelebihan di atas maka ada pula beberapa kelemahan dalam memanfaatkan *motion graphic* diantaranya :

- a. *Motion graphic* bukan pekerjaan yang mudah, memerlukan keahlian khusus
- b. *Motion graphic* diperlukan komputer dengan spesifikasi yang lumayan

- c. *Motion graphic* akan menjadi satu hal yang biasa saja tanpa adanya suatu pengutan dalam beberapa desain vector dan kecocokan warnanya.³⁹

6. Proses Produksi *Motion Graphic* di dalam *Power Point*

Berikut pemaparan terhadap beberapa proses produksi *motion graphics* di dalam *power point* sebagai media pembelajaran, antara lain:⁴⁰

a. Konsep Awal

Konsep awal merupakan kerangka konseptual yang terkandung di dalam *power point* yang berisikan point-point tertentu dari materi yang akan disajikan.

b. *Animation*

Proses animasi ini berkaitan dengan produksi dari *motion graphic* dimana semua bagian-bagian mulai digabungkan bersama hingga menghasilkan gerak yang efektif. Berikut pedoman pada bagian pembuatan *motion graphic* yang perlu diperhatikan di dalam *power point* adalah pertama *spatial* atau penentuan ruang/tempat dalam membuat animasi yang berhubungan dengan ukuran objek, arah gerak, hasil dari perpaduan antar objek. Kedua temporal adalah pedoman dalam menentukan *time* dan *velocity* dalam koreografi

³⁹ Bentancourt and Michael, *The History of Motion Graphics* (United States: Wildside Press, 2013).

⁴⁰ Slembrouck and Paul Van, "How to Produce Motion Graphic," Rockcontent Blog, 2012.

video untuk membuat ilusi yang berkelanjutan. Ketiga tipografi adalah Teknik seni dalam mengatur teks dan huruf sehingga menjadikan media visual yang menarik.

- c. Identifikasi program, hal ini dimaksudkan untuk melihat kesesuaian antara program yang dibuat dengan materi, dengan sasaran peserta didik
- d. Mengumpulkan bahan pendukung sesuai dengan kebutuhan materi dan sasaran seperti video, gambar, animasi, suara.
- e. Setelah bahan terkumpul dan materi sudah dirangkum, maka selanjutnya adalah proses pengerjaan di *power point* hingga selesai. Selanjutnya mengubah hasil akhir presentasi apakah dalam bentuk *slide show*, *web pages*, atau *executable file (exe)*.
- f. Setelah program selesai dibuat sebaiknya dilakukan *review* terlebih dahulu. Baik *review* program dari segi bahasa, teks, tata letak, dan kebenaran konsep, selanjutnya direvisi dan siap digunakan.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

C. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi merupakan istilah yang lebih umum yang menunjuk pada seluruh proses gerakan, termasuk situasi yang mendorong, dorongan yang timbul dalam diri individu, tingkah laku yang ditimbulkannya, serta tujuan atau akhir dari gerakan atau perbuatan.⁴¹ Menurut Sardiman motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan mengalir dengan gejala kejiwaan, perasaan, dan emosi untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Semua itu didorong karena adanya tujuan, kebutuhan dan keinginan.⁴²

Pengertian lain menyebutkan bahwa motivasi merupakan penggerak atau dorongan-dorongan yang terdapat dalam diri manusia yang dapat menimbulkan, mengarahkan, serta mengorganisasikan tingkah lakunya. Hal ini terkait dengan upaya untuk memenuhi kebutuhan yang dirasakan, baik kebutuhan fisik maupun psikis.⁴³ Jadi, motivasi belajar adalah suatu dorongan yang muncul untuk mewujudkan

⁴¹ Alex Sobur, *Psikologi Umum* (Bandung: Pustaka Setia, 2009). Hal. 268.

⁴² Sardiman, *Interaksi Motivasi Dan Belajar Mengajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014).

⁴³ Asiqin Zuhdi, “Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS Pada Peserta Didik MI Mathlabul Huda Babat Kabupaten Lamongan Melalui Model Cooperative Learning,” *Antologi Kajian Islam*, n.d., Seri 18.

keinginan belajar demi mencapai suatu tujuan yang diharapkan. Seperti belajar karena ingin mendapat nilai atau hasil yang bagus dan sebagainya. Adapun indikator dalam motivasi belajar adalah : memiliki semangat belajar yang tinggi, memiliki rasa percaya diri, memiliki daya konsentrasi yang lebih tinggi, serta memiliki kesabaran dan daya juang yang tinggi.⁴⁴

2. Jenis Motivasi Belajar

Dilihat dari jenisnya, maka motivasi belajar memiliki dua jenis. Motivasi yang berasal dari dalam diri pribadi yang disebut motivasi intrinsik dan motivasi yang berasal dari luar diri seseorang atau disebut motivasi ekstrinsik.⁴⁵

a. Motivasi Instrinsik

Motivasi instrinsik menurut Winkel adalah motivasi yang timbul dalam diri seseorang tanpa bantuan orang lain. Sedangkan menurut Djamarah motivasi instrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang. Sebagai kesimpulannya, motivasi instrinsik adalah motivasi yang timbul dari dalam diri seseorang tanpa rangsangan dari luar.

⁴⁴ Ali Imran, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Pustaka Jaya, 2010). Hal. 87.

⁴⁵ Rosmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, Edisi 1, c (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015).

b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya rangsangan dari luar diri seseorang. Motivasi belajar terjadi apabila seseorang menempatkan tujuan belajarnya di luar faktor-faktor situasi belajar. Misalnya, peserta didik belajar karena ingin mencapai tujuan yang terletak di luar hal yang dipelajarinya, seperti ingin mendapat nilai yang tinggi, gelar, kehormatan dan sebagainya.⁴⁶

3. Prinsip Motivasi Belajar

Motivasi memiliki peranan penting dalam belajar seseorang. Tidak ada seorang yang belajar tanpa motivasi. Untuk itu peranan motivasi harus lebih optimal. Prinsip-prinsip motivasi dalam belajar harus diterangkan dalam aktivitas belajar mengajar. Adapun prinsip-prinsip motivasi dalam belajar yaitu:

a. Motivasi sebagai penggerak dasar yang mendorong aktivitas belajar.

Seseorang belajar karena ada yang mendorong untuk melakukannya.

Motivasi adalah dasar penggerak yang mendorong seseorang untuk belajar.

b. Motivasi instrinsik lebih utama daripada motivasi ekstrinsik dalam belajar. Motivasi instrinsik lebih utama daripada motivasi ekstrinsik

⁴⁶ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2011). Hal. 150.

disebabkan efek dari motivasi ekstrisik menyebabkan ketergantungan anak didik terhadap segala sesuatu di luar dirinya.

- c. Motivasi berupa pujian lebih baik dari pada motivasi berupa hukuman. Motivasi pujian diberikan ketika peserta didik mendapat sesuatu yang baik. Sementara motivasi hukuman diberikan kepada peserta didik untuk memberhentikan perilaku negatif peserta didik.
- d. Motivasi dapat memupuk optimisme dalam belajar. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar selalu yakin dapat menyelesaikan setiap pekerjaan yang dilakukan. Sebab dia yakin bahwa belajar bukanlah sesuatu yang sia-sia.
- e. Motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan dalam belajar. Kebutuhan yang tidak bisa dihindari oleh peserta didik adalah keinginannya untuk menguasai sejumlah ilmu pengetahuan. Oleh karena itu peserta didik belajar. Peserta didik giat belajar untuk memenuhi kebutuhannya demi memuaskan rasa ingin tahunya terhadap sesuatu.
- f. Motivasi melahirkan hasil belajar. Tinggi atau rendahnya motivasi selalu mempengaruhi hasil belajar. Untuk itu motivasi selalu dijadikan indikator baik buruknya hasil belajar seseorang.

4. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi mempunyai peranan penting dalam aktivitas belajar seseorang. Sebagaimana dijelaskan oleh Wahab bahwa terdapat tiga fungsi motivasi belajar, yaitu: motivasi sebagai penggerak perbuatan, motivasi sebagai pendorong perbuatan, dan motivasi sebagai pengarah perbuatan. Sebagaimana penjelasan di bawah ini⁴⁷ :

a. Motivasi Sebagai Penggerak Perbuatan.

Golongan psikologis yang melahirkan sikap terhadap peserta didik merupakan suatu kekuatan yang tak terbendung, yang kemudian terjelma dalam bentuk gerakan psikofisis.

b. Motivasi Sebagai Pendorong Perbuatan.

Pada mulanya seorang peserta didik tidak memiliki hasrat untuk belajar. Akan tetapi karena ada sesuatu yang dicari maka muncul minatnya untuk belajar. Sesuatu yang akan dicari itu dalam rangka untuk memuaskan keinginan tahuannya terhadap apa yang akan dipelajari. Sesuatu yang belum diketahui tersebut akhirnya mendorong peserta didik untuk belajar dalam rangka mencari tahu. Sikap itulah yang mendorong peserta didik ke arah sejumlah perbuatan dalam belajar.

⁴⁷ Wahab, *Psikologi Belajar*.

c. Motivasi Sebagai Pengarah Perbuatan.

Peserta didik yang memiliki motivasi dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan mana perbuatan yang sebaiknya diabaikan. Sesuatu yang dicari peserta didik merupakan tujuan belajar yang akan dicapainya. Tujuan belajar tersebut sebagai pengarah yang memberikan motivasi kepada anak didik dalam belajar.

5. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi dalam belajar juga dipengaruhi dua faktor diantaranya yang dikemukakan oleh Rizqi faktor keluarga dan sekolah.⁴⁸ Keluarga merupakan kelompok sosial terkecil di dalam masyarakat perannya sangat besar terhadap perkembangan social yang menjadi landasan serta tolak ukur dari kepribadian selanjutnya. Keluarga memberi dampak baik atau buruknya sesuai dengan pola asuh yang diberikan, dan pola asuh tersebut tergantung dari kesadaran pemahaman mereka terhadap Pendidikan.

Sedangkan faktor sekolah dipengaruhi oleh aturan yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah serta lingkungan dari asal sekolah itu sendiri yang mana didalamnya termuat berbagai macam siswa yang

⁴⁸ Annisa Afiananda Rizqi, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar," *Jurnal FKIP Unila*, 2018.

berasal dari latar belakang berbeda-beda serta tingkat motivasi dan dorongan dari dalam diri maupun luar diri yang berbeda pula.⁴⁹

6. Indikator Motivasi Belajar

Indikator merupakan acuan dalam mencapai tujuan atau sasaran yang telah ditentukan. Tujuan dari adanya indikator adalah sebagai pedoman atau acuan dalam menilai motivasi belajar siswa pada materi IPA di MIN 1 Lamongan menggunakan pengembangan media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic*. Dalam penelitian instrumen dalam menilai motivasi belajar akan dikembangkan sesuai dengan grand teori yang digunakan, yaitu mengacu pada aspek motivasi belajar yang dikembangkan berdasarkan teori Uno dalam menentukan indikator motivasi belajar.⁵⁰ Diperkuat oleh Krismony dalam hasil penelitian ilmiah tentang pengembangan instrument penilaian untuk mengukur motivasi belajar IPA, maka dalam penelitian ini penulis menjadikannya dasar menjadi sebuah indikator dalam mengukur motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA.⁵¹

⁴⁹ Djamarah, *Psikologi Belajar*. Hal. 149.

⁵⁰ B. Hamzah Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2010).

⁵¹ Ni Putu Aprilia Krismony, Desak Putu Parmiti, and I Gustu Ngurah Japa, "Pengembangan Instrumen Penilaian Untuk Mengukur Motivasi Belajar Siswa SD," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 3 Nomor 2 (2020): 2490257.

Tabel 2.1. Indikator dan Sub Indikator Motivasi Belajar IPA

Indikator Motivasi	Sub Indikator Motivasi Belajar
Motivasi Internal	
Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktif belajar 2. Senang belajar 3. Tidak cepat putus asa 4. Tidak cepat puas dengan hasil yang didapatkan 5. Ulet dalam menghadapi kesulitan belajar
Adanya dorongan dan kebutuhan berperilaku (belajar)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adanya tujuan dalam belajar 2. Rasa ingin tahu 3. Adanya <i>feed back</i> 4. Minat dalam belajar
Adanya harapan, tujuan dan cita-cita masa depan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tekun dalam belajar 2. Mencari hal yang berhubungan dengan pembelajaran
Motivasi Eksternal	
Termuat penghargaan dalam berperilaku	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendapatkan <i>reward</i> 2. Memperoleh hasil belajar baik
Lingkungan yang mendukung dan kondusif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Suasana tempat belajar 2. Senang dengan cara guru mengajar dikelas

Pada Tabel 2.1 yang didasarkan pada teori Uno di atas telah dirumuskan sebuah indikator beserta sub indikator penilaian motivasi belajar IPA. Berdasarkan indikator dan sub indikator yang telah disusun, tahap selanjutnya untuk merumuskan butir pernyataan angket/ kuisioner sebagai sumber data penelitian ini yang akan dibahas pada medologi peneltian pada penelitian ini.

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Anni mengungkapkan hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar.⁵² Menurut Suprijono hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa hal-hal berikut:

- a. Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik, kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah, maupun penerapan aturan.
- b. Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintetis, fakta-konsep, dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.

⁵² Anni, *Psikologi Belajar* (Semarang: UNNES, 2009). Hal. 85.

- c. Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- d. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- e. Sikap adalah kemampuan menerima dan menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilainilai sebagai standar perilaku.

Menurut Benyamin S. Bloom dalam Anni menyampaikan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, meliputi⁵³:

- a. Ranah kognitif (*cognitive domain*)

Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif mencakup kategori berikut:

- 1) Pengetahuan (*knowledge*). Pengetahuan didefinisikan sebagai perilaku mengingat atau mengenali informasi (materi pembelajaran) yang telah dipelajari sebelumnya.

⁵³ Anni. Hal. 86-90.

- 2) Pemahaman (*comprehension*). Pemahaman didefinisikan sebagai kemampuan memperoleh makna dari materi pembelajaran.
- 3) Penerapan (*application*). Penerapan mengacu pada kemampuan menggunakan materi pembelajaran yang telah dipelajari di dalam situasi baru dan kongkrit.
- 4) Analisis (*analysis*). Analisis yang mengacu pada kemampuan memecahkan material ke dalam bagian-bagian sehingga dapat dipahami struktur organisasinya.
- 5) Sintesis (*syhntesis*). Sintesis mengacu pada kemampuan menggabungkan bagian-bagian dalam rangka membentuk struktur yang baru.
- 6) Penilaian (*evaluation*). Penilaian mengacu pada kemampuan membuat keputusan tentang nilai materi pembelajaran (pernyataan, novel, puisi, laporan) untuk tujuan tertentu.

b. Ranah afektif

Kategori tujuan pembelajaran afektif sebagai berikut:

- a) Penerimaan (*receiving*). Penerimaan mengacu pada keinginan siswa untuk menghadirkan rangsangan atau fenomena tertentu (aktivitas kelas, buku teks, musik, dan sebagainya).
- b) Penanggapan (*responding*). Penanggapan mengacu pada partisipasi aktif pada diri siswa.

- c) Penilaian (*valuing*). Penilaian berkaitan dengan harga atau nilai yang melekat pada objek, fenomena atau perilaku tertentu pada diri siswa.
 - d) Pengorganisasian (*organization*). Pengorganisasian berkaitan dengan serangkaian nilai-nilai yang berbeda, memecahkan kembali konflik antar nilai, dan mulai menciptakan sistem nilai yang konsisten secara internal.
 - e) Pembentukan pola hidup (*organization by a value complex*). Pada tingkat ranah afektif ini, individu siswa memiliki sistem nilai yang mengendalikan perilakunya dalam waktu cukup lama sehingga mampu mengembangkannya menjadi karakteristik gaya hidupnya.
- c. Ranah psikomotorik

Kategori jenis perilaku untuk ranah psikomotorik adalah sebagai berikut:

- a) Persepsi (*perception*). Persepsi ini berkaitan dengan penggunaan organ penginderaan untuk memperoleh petunjuk yang memandu kegiatan motorik.
- b) Kesiapan (*set*). Kesiapan mengacu pada pengambilan tipe kegiatan tertentu.

- c) Gerakan terbimbing (*guided response*). Gerakan terbimbing berkaitan dengan tahap-tahap awal di dalam belajar keterampilan kompleks.
- d) Gerakan terbiasa (*mechanism*). Gerakan terbiasa berkaitan dengan tindakan untuk kerja gerakan yang telah dipelajari itu telah menjadi biasa dan gerakan dapat dilakukan dengan sangat menyakinkan dan mahir.
- e) Gerakan kompleks (*complex overt response*). Gerakan kompleks berkaitan dengan kemahiran untuk kerja dari tindakan motorik yang mencakup pola-pola gerakan yang kompleks.
- f) Penyesuaian (*adaptation*). Penyesuaian berkaitan dengan ketrampilan yang dikembangkan sangat baik sehingga individu siswa dapat memodifikasi pola-pola gerakan sesuai dengan persyaratan-persyaratan baru.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada siswa akibat adanya pemberian perlakuan yang dilakukan oleh guru kepada siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Faktor-Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Tingkat intelegensi atau kecerdasan peserta didik memang merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Namun hal itu bukanlah faktor utama. Ada faktor-faktor lain yang mendukung hasil belajar yang diperoleh peserta didik.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar seseorang peserta didik sebagaimana berikut:

a. Faktor Internal

1) Faktor fisiologis seperti kondisi kesehatan dan kebugaran fisik, serta kondisi panca inderanya terutama mental, penglihatan dan pendengaran.

2) Faktor psikologis seperti :

Pertama intelegensi pada umumnya diartikan dengan kecerdasan. Dalam proses belajar tingkat intelegensi peserta didik sangat berpengaruh terhadap hasil peserta didik. Hal ini berarti semakin tinggi tingkat kecerdasan peserta didik, semakin besar peluang peserta didik berhasil dalam proses pelajarannya.

Kedua bakat yang merupakan potensi atau kemampuan. Orang tua kadang kadang tidak memperhatikan faktor bakat ini. Sering anak diarahkan sesuai dengan kemampuan orang tuanya. Seorang anak yang tidak berbakat

teknik tetapi karena keinginan orang tuanya, anak itu disekolahkan pada jurusan tehnik, akibatnya bagi anak sekolah dirasakan sebagai suatu beban, tekanan, dan nilai-nilai yang didapat anak buruk serta tidak ada kemauan lagi untuk belajar.

Ketiga minat merupakan suatu gejala psikis yang berkaitan dengan objek atau aktivitas yang menstimulus perasaan senang pada individu. Seorang yang menaruh minat pada suatu bidang akan mudah mempelajari bidang itu.

Kelima kreativitas merupakan kemampuan untuk menyelesaikan masalah. Kreatifitas memberi pengaruh positif dalam proses akademik terutama dalam pola pikir untuk meninggalkan cara klasik dalam pembelajaran.⁵⁴

Keenam motivasi adalah dorongan yang menggerakkan seseorang untuk melakukan sesuatu dengan sungguh-sungguh. Dalam konteks hasil belajar, motivasi dibagi menjadi dua jenis. Motivasi belajar dan motivasi berprestasi.⁵⁵ Motivasi belajar adalah suatu dorongan yang muncul untuk mewujudkan keinginan belajar demi mencapai suatu tujuan yang diharapkan. Sedangkan motivasi

⁵⁴ Moh. Zaiful Rosyid, Mustajab, and Aminul Rosid Abdullah, *Prestasi Belajar*, ed. Halimatus Sa'diyah, Cetakan 1, (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2019).

⁵⁵ Azza Salsabila and Puspitasari, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Pandawa: Jurnal Pendidikan Dan Dakwah* 2, Nomor, (220AD): 278–88.

berprestasi adalah motivasi yang akan mendorong individu untuk meraih hasil belajar yang tinggi.

b. Faktor Eksternal

- 1) Lingkungan sekolah yang merupakan faktor eksternal dalam mempengaruhi hasil belajar siswa yang terdiri dari *school physical environmental* dan *class climate environment*. *school physical environmental* atau lingkungan fisik sekolah merupakan sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah yang mana akan berpengaruh baik terhadap meraih hasil belajar siswa. Sedangkan *class climate environment* atau lingkungan sosial sekolah adalah suasana yang terjadi selama proses belajar mengajar baik di kelas atau di lingkungan sekitar sekolah.
- 2) Lingkungan keluarga merupakan media pertama dan utama yang secara langsung atau tidak langsung berpengaruh terhadap perilaku dalam perkembangan anak didik. Pendidikan keluarga adalah fundamen atau dasar dari pendidikan anak selanjutnya. Hasil-hasil pendidikan yang diperoleh anak dalam keluarga menentukan pendidikan anak itu selanjutnya, baik di sekolah maupun di masyarakat. Lingkungan keluarga yang dimaksud adalah cara mendidik anak, hubungan orang tua dan anak, sikap

orang tua terhadap anak, ekonomi orangtua dan suasana dalam keluarga.

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan sumber penelitian yang pernah dilakukan peneliti sebelumnya yang kemudian menjadi pembanding dan untuk mengindari anggapan kesamaan dalam penelitian ini. Berikut hasil penelusuran peneliti dengan berbagai literat lainnya diantaranya:

1. Artikel yang diangkat dengan judul “Perancangan *Motion Graphic* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Sekolah Dasar” oleh Huznul Khatima Rahmat.⁵⁶ Hasil penelitian menunjukkan bahwa memanfaatkan *motion graphic* sebagai desain dari media pembelajaran mampu dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan antusias siswa dalam memahami materi adab dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan memanfaatkan aplikasi *Procreate*, *Capcut* sebagai proses produksi *motion graphic*. Perbandingan penelitian dahulu dengan penelitian ini terletak pada pemanfaatan desain *motion graphic* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Sedangkan perbedaannya pada aspek materi, produksi *motion*

⁵⁶ Rahmat, “PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA SEKOLAH DASAR.”

graphic, dan sasaran penelitian. Materi yang digunakan pada penelitian ini adalah materi Magnetik pada IPA dan proses produksi *motion graphic* menggunakan power point dan disasarkan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

2. Rika Wahyuni dalam penelitiannya dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif Berbasis *Information And Communication Technologies (ICT)* Pada Pembelajaran Tematik”.⁵⁷ Penelitian tersebut bertujuan dalam menghasilkan produk media *power point* interaktif berbasis ICT yang memuat didalamnya *games*, soal dan kuis guna meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar serta memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Prersamaan penelitian dahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama memanfaatkan media pembelajaran power-point dalam proses pembelajaran yang juga memiliki masalah dalam kesulitan siswa dalam memahami materi. Namun letak perbedaannya terletak pada aspek pengembangan *power point* serta tujuan pengembangan. Dilihat dari penelitian terdahulu *power point* dalam penggunaannya sebagai media dikembangkan menjadi media interaktif yang memuat game dan soal, sedangkan dalam penelitian ini *power point* didesain dengan tambahan *motion graphic* yang didalamnya juga akan dirancang permainan yang

⁵⁷ Rika Wahyuni, “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Information And Communication Technologies Pada Pembelajaran Tematik,” *TANGGAP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar* 1(2) (2021), <https://jurnal.stkipggitrenggalek.ac.id/index.php/tanggap/article/view/93>.

menghibur. Terlepas dari itu penelitian tersebut bertujuan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi dalam penelitian ini dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

3. Kajian empirik yang ditulis oleh Abiy Risabethe dengan Budi Astuti berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Semangat Kebangsaan Siswa Kelas V Sd”.⁵⁸ Dalam penelitian ini menghasilkan pengembangan produk vidio yang ditampilkan dalam *power point* dan menurut ahli materi dan ahli media menunjukkan hasil produk tersebut dengan kategori baik dan terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi serta karakter semangat kebangsaan siswa kelas V. Persamaan penelitian terdahulu tersebut adalah sama dalam memanfaatkan *power point* sebagai hasil pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Perbedaannya terletak pada penelitian terdahulu mengembangkan *power point* dengan memasukan vidio kedalamnya menggunakan fitur *hyperlink file* sedangkan penelitian ini mendesain *power point* dengan melibatkan banyak fitur hingga membentuk *motion graphic* sederhana.
4. Widya Wijayanti dan Stefanus Christian R jengan judulnya “Pengembangan Media *Power Point* IPA Untuk Siswa Kelas IV SD

⁵⁸ Risabethe and Astuti, “DEVELOPING LEARNING MEDIA TO ENHANCE THE LEARNING MOTIVATION AND NATIONALISM CHARACTER OF THE 5 Th GRADE STUDENTS OF ELEMENTARY SCHOOLS.”

Negeri Samirano”.⁵⁹ Peneliti memilih model ADDIE dalam model pengembangannya dengan 5 fase yakni analisis, perancangan, pengembangan, implementasi serta evaluasi. Dengan hasil validasi materi 75,5% kategori tinggi dan hasil validasi media pembelajaran 46,25% dengan kategori tinggi. Hasil pencapaian ini menunjukkan bahwa penelitian tersebut berhasil mencapai target tujuan meningkatkan ketertarikan para siswa terhadap materi tematik dikelas V. Persamaan dalam penelitian terdahulu ini adalah dengan memanfaatkan *power point* sebagai media berbasis teknologi dalam dunia Pendidikan, serta kesamaan dalam pemilihan model ADDIE dalam metode penelitiannya. Perbedaan terletak pada produk yang dihasilkan pada penelitian terdahulu hanya membuat *power point* sederhana dengan memasukkan gambar dan warna tertentu, sedangkan dalam penelitian ini mengembangkan media *power point* yang dibantu animasi *motion graphic* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

5. Anissyafa’at Nurlatifah dengan judul penelitiannya “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Microsoft Office Power Point* Interaktif Pada Siswa Kelas IV Sd Negeri Ngrukeman Kasihan Bantul”.⁶⁰ Hasil penelitian terdahulu ini menghasilkan pernyataan

⁵⁹ Widya Wijayanti and Stefanus C Relmasira, “Pengembangan Media PowerPoint IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirano,” *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 3, no. 2 (2019): 77–83, <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17381>.

⁶⁰ Anissyafa’at Nurlatifah, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS MICROSOFT OFFICE POWER POINT INTERAKTIF PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI

bahwa menggunakan media pembelajaran *power point* yang dibuat telah layak digunakan sebagai pendukung dalam pembelajaran IPA dan terbukti efektif dengan perolehan skor 17,15% dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah pemanfaatan program *power point* dalam penelitian. Sedangkan perbedaannya adalah terletak pada produk yang dihasilkan. Pada penelitian terdahulu *power point* hanya di desain sederhana dengan menambahkan media gambar, animasi, tulisan dan warna yang tertentu sesuai dengan materi yang disajikan. Sedangkan penelitian ini mengembangkan *power point* sebagai media pembelajaran berbantu *motion graphic* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

6. Hasil penelitian oleh Eka Riris Luthiawati dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Power Point* Pada KD Kerjasama Ekonomi Internasional Mapel Ekonomi Untuk Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Gondang”.⁶¹ Tujuan dalam penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan 6 tahap penelitian yaitu pengkajian keadaan, perencanaan, pembuatan produk awal, uji coba awal, perbaikan produk, dan uji coba sebenarnya. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah pada aspek

NGRUKEMAN KASIHAN BANTUL,” *Repository Universitas PGRI Yogyakarta*, 2015, <http://repository.upy.ac.id/id/eprint/212>.

⁶¹ Eka Riris Luthiawati, “Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphics Berbasis Power Point Pada KD Kerjasama Ekonomi Internasional Mapel Ekonomi Untuk Siswa Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 1 Gondang” (Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2019).

produk yang mana penelitian ini juga memanfaatkan *power point*. Sedangkan perbedaannya terletak pada tujuan dan tahapan pengembangan. Pada penelitian ini guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar dengan menggunakan 5 tahapan pengembangan oleh ADDIE.

7. Artikel penelitian yang ditulis Seruni Olivia Gita yang berjudul “Pengembangan Media Power Point Dengan Menggunakan Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa Dalam Pengajaran Koloid”.⁶² Bertujuan dalam meningkatkan prestasi belajar dengan menggunakan media power point sederhana dan dibantu dengan pembelajaran kontekstual. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada media pengembangan yakni *power point* dalam meningkatkan motivasi belajar. Sedangkan perbedaannya terletak pada produk pengembangan yang dilakukan. Pada penelitian terdahulu hanya menggunakan *power point* sederhana berbantu model pembelajaran kontekstual. Sedangkan dalam penelitian ini pengembangan media pembelajaran *power point* berbantu animasi *motion graphic* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

⁶² Seruni Olivia Gita, “PENGEMBANGAN MEDIA POWER POINT DENGAN MENGGUNAKAN PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI SISWA DALAM PENGAJARAN KOLOID,” *Prosiding SEMIRATA MIPA*, 2015, 601–6.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) yang merupakan sebuah metode penelitian yang digunakan dengan tujuan untuk menghasilkan produk tertentu serta untuk menguji keefektifannya.⁶³ Pengertian penelitian pengembangan menurut Borg & Gall merupakan sebuah proses yang dipakai untuk mengembangkan serta memvalidasi sebuah produk pendidikan yang merupakan usaha untuk mengembangkan suatu sistem desain yang efektif untuk digunakan sekolah, bukan untuk menguji teori.⁶⁴ Dalam dunia pendidikan penelitian pengembangan merupakan sebuah kajian yang disusun secara sistematis yang bertujuan untuk merancang, mengembangkan serta mengevaluasi program yang telah dilaksanakan pada proses pelaksanaan hingga memperoleh hasil pembelajaran.⁶⁵

Model penelitian pengembangan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and

⁶³ Sigit Purnama, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)," *Literasi* Vol. IV, N (2013).

⁶⁴ Muhammad Ali and Muhammad Asrori, *Metodologi Dan Aplikasi Riset Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014). Hal. 103.

⁶⁵ Yudi Hadi Rayanto, "Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori, Dan Praktek," *Lembaga Academic & Research Institute*, 2020. Hal. 20

Carry untuk merancang sistem pembelajaran.⁶⁶ Model ADDIE merupakan proses instruksional yang terdiri dari lima tahapan pengembangan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi yang dinamis. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program-program, proses dan hasil pembelajaran.⁶⁷

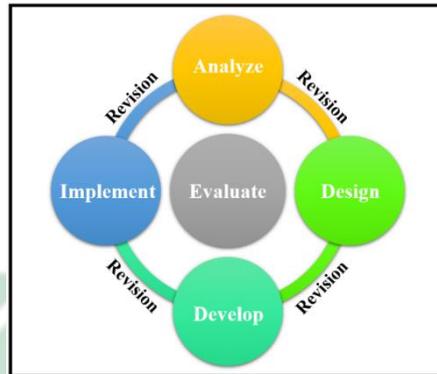
Dalam proses pengembangan memerlukan pengujian oleh tim ahli, subyek penelitian yang dilakukan secara individu, pengambilan dengan skala terbatas atau luas, dan pelaksanaan revisi yang bertujuan dalam penyempurnaan pada produk akhir sehingga meskipun prosedur pengembangan pada tahapan ADDIE memuat hanya lima tahapan pengembangan namun didalamnya sudah mencakup proses pengujian dan revisi sehingga produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria produk yang baik, teruji secara empiris dan sempurna.⁶⁸ Peneliti memilih model ADDIE dalam penelitian ini karena model ADDIE disusun secara terprogram serta mudah dalam pelaksanaannya dengan urutan atau fase kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah yang berkaitan dengan proses belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik

⁶⁶ Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2013). Hal. 100.

⁶⁷ Rayanto, "Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori, Dan Praktek."

⁶⁸ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model," *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (June 5, 2019): 35-42, <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.

siswa. Berikut langkah-langkah yang termuat dalam model pengembangan ADDIE:



Gambar 3.1 Langkah-Langkah Pengembangan ADDIE

Pada gambar 3.1 di atas terlihat bahwa pada model pengembangan ADDIE di fase evaluasi berada di posisi tengah yang mengartikan bahwa fase evaluasi menjadi sentral yang dapat digunakan untuk menilai tahapan dari hasil analisis, desain, pengembangan dan implementasi.⁶⁹

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* ini dilakukan di MIN 1 Lamongan Desa Balwirejo, Kecamatan Kedungpring.

⁶⁹ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (USA: Springer, 2009).

2. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian pengembangan ini dimulai pada ketika peneliti melaksanakan pengajuan proposal hingga selesai laporan penelitian. Dilaksanakan dari tanggal 5 Desember 2022 sampai 3 Januari 2023 dengan rincian :

Tabel 3.1 Rincian Waktu Pelaksanaan Penelitian

No	Tanggal	Kegiatan
Efektivitas Media Pembelajaran <i>Power Point</i> Berbantu <i>Motion Graphic</i> Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa MIN 1 Lamongan		
1	10-20 Desember 2022	<i>Development</i> 1. Pengembangan produk media pembelajaran <i>power point</i> berbantu <i>motion graphic</i> 2. Penilaian produk media pembelajaran <i>power point</i> berbantu <i>motion graphic</i> oleh validator media dan materi. 3. Penialain instrumen motivasi oleh validator motivasi belajar.
2	21-22 Desember 2022	<i>Implementation</i> 1. Pelaksanaan <i>pre-test</i> , <i>post-test</i> , dan hasil motivasi siswa pada kelas VI di MIN 1 Lamongan menggunakan media pembelajaran <i>power point</i> berbantu <i>motion graphic</i>
3	23 Desember – 03 Januari 2023	<i>Evaluation</i> 1. Analisis data yang diperoleh pada penggunaan media pembelajaran <i>power point</i> berbantu <i>motion graphic</i> yang sudah dilaksanakan di kelas VI MIN 1 Lamongan berupa motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran IPA

C. **Prosedur Pengembangan**

Seperti penjelasan sebelumnya, penulis menggunakan model pengembangan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Action, Evaluate*) berikut 5 langkah dalam prosedur pengembangan yang dilakukan peneliti di MIN 1 Lamongan dalam penelitian ini yaitu:

1. **Analyze atau Analisis**

Analisis merupakan sebuah rangkaian model yang mengawali semua kegiatan desain pembelajaran. Kegiatan analisis bertujuan dalam memperoleh data berupa analisis kebutuhan, analisis materi pembelajaran, analisis lingkungan serta karakteristik akademik sebagai bagian dari kemampuan prasyarat dan gaya belajar.⁷⁰ Pada penelitian ini kegiatan analisis berbentuk observasi dan wawancara. Kegiatan Observasi dilakukan kepada siswa kelas VI dan kegiatan wawancara dilakukan kepada guru kelas VI A MIN 1 Lamongan dan dilaksanakan pada 7 Desember 2022. Hasil dari kegiatan analisis ini digunakan dalam dasar dalam pengembangan media pembelajaran.

Hasil dari tahap analisis pada penelitian ini adalah 1) ditemukannya sebuah masalah dalam lemahnya siswa dalam memahami sebuah konsep materi ajar khususnya dalam mata pelajaran IPA karena kurangnya semangat dan daya dukung dalam proses belajar dikelas. 2) menurunnya hasil belajar siswa dalam materi tersebut. 3) Penerapan

⁷⁰ Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model."

media pembelajaran masih bersifat konvensional sehingga siswa mudah merasa bosan dan tidak berkonsentrasi. 4) Banyaknya materi sehingga siswa mengalami kesulitan dalam belajar dan memahami materi.

Kesimpulan dari hasil analisis di atas adalah dengan rendahnya semangat / motivasi belajar siswa akan mempengaruhi prestasi belajar. Oleh karena itu media berbasis *power point* Interaktif dengan bantuan *motion graphic* ini sangat mempunyai potensi besar untuk dikembangkan dalam pembelajaran. Sehingga guru juga akan lebih mudah untuk menyajikan materi dan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar karena dapat belajar dari media yang sangat mempermudah siswa dalam belajar secara mandiri.

2. *Design* atau Rancangan

Design adalah sebuah penentuan dari solusi berdasarkan temuan yang diperoleh dari analisis sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan yang bertujuan dalam merancang pembelajaran dalam menciptakan sesuatu yang baru dalam rangka membelajarkan.⁷¹ Kegiatan desain berbentuk rancangan dari realisasi produk dalam hal ini adalah media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Adapun kegiatan dalam *design* ini dilakukan peneliti

⁷¹ Cahyadi.

selama dua hari pada tanggal 8 dan 9 Desember 2022 dengan hasil rincian :

a. Model Desain Produk

Model desain produk adalah pelaksanaan awal dalam merancang sebuah media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic*.

Berikut hal yang perlu diperhatikan dalam merancang media pembelajaran:

- 1) Mengidentifikasi karakteristik siswa
- 2) Menentukan kompetensi dan indikator
- 3) Menganalisis materi bahan ajar
- 4) Menulis tes acuan
- 5) Mengembangkan media pembelajaran
- 6) Mendesain evaluasi dan revisi

b. Desain *Software*

Pembuatan desain *software* pembelajaran yang dikembangkan pada media pembelajaran berbasis *power point* berbantu *motion graphic* dalam pembelajaran IPA materi magnet adalah pengumpulan data yang berupa materi yang sudah ditentukan pada tahap penentuan permainan, materi, soal latihan dan skenario. Pembuatan *flowchart* merupakan sebagai pembentukan suatu bagan yang terdiri dari berbagai simbol yang menunjukkan langkah-langkah atau alur suatu program. *Flowchart* digunakan untuk

menggambarkan langkah-langkah kerja dari sistem yang dibuat, sehingga memudahkan dalam proses pembuatan.⁷² Dilanjutkan dengan proses *storyboard* sederhana dalam hal ini adalah pembuatan timeline yang disusun berurutan sesuai dengan alur cerita, dengan *storyboard* dapat mempermudah peneliti dalam menyampaikan ide dan cerita.⁷³

3. *Development* atau Pengembangan

Pengembangan merupakan sebuah rancangan dalam pembelajaran dengan menyiapkan segala kerangka konseptual yang terkait dengan pelaksanaan uji coba produk yang telah disesuaikan dengan materi yang telah ditentukan. Tujuan dari fase pengembangan adalah untuk memberikan hasil produk terbaik dalam pengembangannya dengan rancangan yang telah disusun hingga mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.⁷⁴ Kegiatan pengembangan pada penelitian ini berbentuk produk media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* yang telah dikembangkan, serta instrumen validasi produk. Kegiatan pengembangan produk dilakukan peneliti pada tanggal 10 sampai 19

⁷² Ilham Budiman, "Analisis Pengendalian Mutu Di Bidang Industri Makanan," *Jurnal Inovasi Penelitian* Vol. No. 1 (2021).

⁷³ Alfathur Jordani Rakadea, "Perancangan Storyboard Untuk Animasi 2D "Apresiasiimu: Dalam Meningkatkan Apresiasi Masyarakat Terhadap Desain Grafis" Vol. 8, No (2021).

⁷⁴ Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model."

Desember, dan kegiatan validasi yang dilakukan oleh validator materi dan media dilaksanakan pada tanggal 20 Desember 2021.

Hasil dari proses pengembangan ini adalah (a) melaksanakan analisis mandiri terhadap media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* sebelum dilaksanakannya pemvalidasian terhadap validator. (b) penyusunan angket validasi produk yang diberikan kepada validator media dan validator materi sehingga memperoleh sebuah hasil penilaian sebagai masukan terhadap media *power point* berbantu *motion graphic* yang dikembangkan peneliti dilanjutkan dengan penyusunan angket respon siswa terhadap proses belajar dengan menggunakan pengembangan media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic*, serta lembar observasi (guru dan siswa). (c) melaksanakan perbaikan produk atas hasil dari penilaian para ahli (media dan materi) sampai media pengembangan tersebut siap untuk diterapkan. (d) Perancangan *motion graphic* yang yakni pembuatan awal konsep sebagai alur cerita, *scrip writing* sederhana, dan penggabungan animasi serta pembuatan *scroll slide*, *zoom in and zoom out* sederhana lalu dilengkapi dengan pembuatan *game*.

4. *Implementation* atau Penerapan

Sebagai bukti bahwa desain pembelajaran bersifat empiris, maka jika persiapan pelaksanaan di lapangan telah selesai pada tahap pengembangan, langkah selanjutnya kegiatan *implementation* yang

memiliki arti menerapkan atau menggunakan program atau produk. Penerapan merupakan tahapan implementasi dari rancangan media pembelajaran yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata di kelas. Tujuan dari kegiatan implementasi adalah membimbing siswa untuk mencapai tujuan, menjamin terciptanya pemecahan masalah untuk mengatasi persoalan yang sebelumnya dihadapi dalam proses pembelajaran serta memastikan bahwa pada akhir pembelajaran siswa meningkat pada kemampuannya.⁷⁵

Bentuk dari kegiatan implementasi adalah pelaksanaan uji coba media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* kepada sampel yang telah ditentukan dalam hal ini adalah siswa kelas VI A sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas VI B sebagai kelas kontrol menggunakan lembar penilaian motivasi dan hasil belajar siswa. Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 21-22 Desember 2022.

Adapun hasil peneliti dalam kegiatan ini adalah mencatat segala kekurangan dan kendala yang dihadapi dikelas, pemberian tes dan angket kepada siswa kelas VI A dan VI B yang bertujuan mengukur motivasi dan hasil belajar siswa di kelas dengan penerapan media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic*.

⁷⁵ Cahyadi.

5. *Evaluation* atau Evaluasi

Evaluasi merupakan langkah terakhir dalam model desain pembelajaran ADDIE. Evaluasi merupakan proses untuk memberikan nilai terhadap kesimpulan data yang diperoleh sewaktu pelaksanaan yang bertujuan mengukur pencapaian tujuan pembelajaran dari sasaran materi yang telah ditetapkan. Pilihan yang ada yaitu jika sifat kesalahan itu kecil, atau tidak banyak, maka program atau produk itu diperbaiki. Jika ternyata program tau produk itu dinilai tidak memuaskan maka keputusan yang diambil adalah mendesain ulang program atau produk tersebut⁷⁶.

Kegiatan evaluasi berbentuk hasil nilai motivasi dan hasil belajar yang didapatkan ketika dalam pelaksanaan media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* di kelas VI A dan VI B. Pada kegiatan penilaian ini dilakukan pada tanggal 23 Desember 2022 sampai 3 Januari 2023. Dengan perolehan hasil motivasi dan hasil belajar siswa menggunakan teknik analisis data yang dibahas pada hasil penelitian.

Penulis melakukan penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE dengan menyimpulkan aktivitas pengembangan model ADDIE sebagai berikut:

⁷⁶ Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan*, 2014. Hal 204.

Tabel 3.2. Aktivitas Pengembangan Model ADDIE

Tahap Pengembangan ADDIE	Aktivitas
Analisis	Analisis Kebutuhan
	Analisis Materi Pembelajaran
	Analisis Lingkungan
Desain	Model Desain Produk
	Desain <i>Software</i>
	<i>Flowchart</i>
Pengembangan	Pembuatan <i>Motion Graphic</i>
	Validasi Ahli Media dan Ahli Materi Tahap 1
	Revisi
	Validasi Ahli Media dan Ahli Materi Tahap 2
Implementasi	Uji Coba Produk
	Penilaian terkait motivasi dan hasil belajar
Evaluasi	Mengukur keberhasilan dari pengembangan media pembelajaran <i>power point</i> berbantu <i>motion graphic</i>

D. Populasi dan Sampel

Populasi dalam peneliti ini adalah siswa MIN 1 Lamongan. Peneliti memilih madrasah tersebut sebagai tempat melaksanakan penelitian karena lembaga tersebut memiliki potensi besar dalam sarana dan prasarana untuk memaksimalkan kebutuhan siswa dengan memanfaatkan teknologi yang ada sebagai penunjang dalam proses belajar di kelas.

Dalam menentukan sampel dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel dengan *purposive sampling*

dengan alasan untuk mempermudah peneliti dalam melaksanakan penelitiannya serta mempertimbangkan aspek tertentu seperti karakteristik siswa, jumlah siswa dalam kelas, serta kondisi lingkungan sekitar.⁷⁷ Hasil dari *purposive sampling* dari penelitian ini adalah menetapkan kelas VI A sebagai kelas eksperimen sesuai dengan permintaan guru kelas VI A untuk memaksimalkan dalam memahami materi IPA sebagai bekal dalam pelaksanaan ujian. Sedangkan kelas VI B dipilih peneliti sebagai kelas kontrol / tanpa perlakuan dengan alasan di MIN 1 Lamongan pada kelas VI hanya terdapat dua kelas yakni kelas VI A dan VI B. Dengan total sampel secara keseluruhan pada kelas VI A berjumlah 30 dan kelas VI B berjumlah 26. Jadi jumlah populasi yang dilakukan oleh peneliti di MIN 1 Lamongan adalah sebanyak 56 siswa.

E. Sumber Data

Sumber data adalah subjek dari mana data diperoleh. Dalam penelitian ini data diperoleh dengan jenis pengumpulan data *Mix method*. *Mix method* merupakan jenis pengumpulan data yang termuat dalam penelitian pengembangan. Jenis pengumpulan data ini menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif. Sumber data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian ahli media dan ahli materi, skor motivasi belajar, dan nilai hasil belajar. Data yang masih berupa skor selanjutnya dikonversikan hingga

⁷⁷ Sugiono, *Metode Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2015).

memperoleh sebuah nilai.⁷⁸ Sedangkan sumber data kualitatif diperoleh dari data hasil observasi, wawancara, serta hasil saran dari validasi ahli. Data dianalisis kemudian dideskripsikan secara kualitatif sehubungan dengan pengembangan media.

F. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah bagian terpenting dari penelitian. Data yang valid dan lengkap sangat menentukan kualitas penelitian. Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik wawancara, angket/kuisisioner, observasi, tes dan dokumentasi dalam pengumpulan data penelitian ini. Berikut penjelasan teknik pengumpulan data tersebut :

1. Wawancara

Wawancara adalah sebuah teknik pengumpulan data apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden sedikit/kecil.⁷⁹ Teknik wawancara bertujuan sebagai bekal utama bagi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Bentuk dari teknik wawancara ini adalah wawancara terstruktur dengan menggunakan

⁷⁸ E.P Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014). Hal. 71.

⁷⁹ Sugiono, *Metode Penelitian*.

instrumen lembar wawancara sebagai pedoman untuk wawancara.⁸⁰ Dengan menggunakan wawancara terstruktur, responden diberi pertanyaan yang sama dan peneliti bertugas untuk mencatat dan mengumpulkan informasi yang didapatkan. Dalam penelitian ini peneliti melaksanakan kegiatan wawancara dengan guru kelas VI A dengan memberikan 10 pertanyaan pada tanggal 7 Desember 2022, selanjutnya hasil dari teknik wawancara tersebut digunakan sebagai pedoman dalam pengembangan media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di MIN 1 Lamongan sesuai dengan rumusan pertama pada penelitian ini tentang pengembangan media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA Kelas VI MIN 1 Lamongan.

2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan penyajian realistic pada sebuah objek yang diamati.⁸¹ Kegiatan observasi bertujuan dalam mengumpulkan data yang terkait dengan studi pendahuluan yang dilakukan terhadap siswa dalam aktivitas belajar proses pembelajaran berlangsung di kelas VI MIN 1

⁸⁰ S Arikunto, *Prosedur Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013). Hal. 198.

⁸¹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017). Hal. 220.

Lamongan. Bentuk dari kegiatan observasi ini adalah *non participant observation*. *Non participant observation* dilakukan dengan cara peneliti tidak berperan dalam kegiatan observasi guna memperoleh latar belakang yang sesungguhnya dalam studi pendahuluan dengan responden siswa kelas VIA MIN 1 Lamongan pada proses pembelajaran di kelas bersama guru kelas. Kegiatan observasi dilakukan pada tanggal 7 Desember 2022 dengan menyiapkan 10 pertanyaan. Hasil dari kegiatan observasi dijadikan peneliti sebagai pedoman dalam pengembangan media pembelajaran agar sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan di lapangan serta menjawab pada rumusan masalah pertama tentang pengembangan media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA Kelas VI MIN 1 Lamongan.

3. Angket (Kuisisioner)

Angket atau kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Dipilihnya angket karena lebih efektif dan efisien dalam mengumpulkan data dari responden.⁸²

Tujuan penggunaan angket/kuisisioner untuk menjawab rumusan masalah kedua pada penelitian ini yakni tentang efektifitas media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* untuk meningkatkan motivasi dan

⁸² Sugiono. Hal. 2021

hasil belajar IPA siswa MIN 1 Lamongan. Bentuk dari angket pada penelitian ini adalah angket validasi produk dan angket validasi instrumen penilaian. Peneliti dalam melakukan penelitian menggunakan angket dilakukan dengan cara memberikan angket validasi kepada validator materi dan media, dan angket validasi instrumen penelitian motivasi belajar kepada validator motivasi belajar.

Kegiatan validasi dilakukan pada tanggal 20 Desember 2022. Dan hasil dari teknik pengumpulan data menggunakan angket adalah penilaian terhadap produk dalam hal ini adalah media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* dan instrumen dalam menilai motivasi belajar siswa kelas VI A setelah digunakannya media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic*. Kedua penilaian ini berbentuk skor yang dilanjutkan dikonverensikan ke dalam bentuk nilai. Nilai yang diperoleh pada kegiatan validasi produk dan validasi instrumen untuk menjawab rumusan masalah kedua tentang efektivitas media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA siswa Kelas VI MIN 1 Lamongan.

4. Tes

Tes (*test*) merupakan suatu alat penilaian dalam bentuk tulisan untuk mencatat atau mengamati hasil siswa yang sejalan dengan target penilaian.⁸³ Tes juga dapat dilakukan secara tertulis, lisan, atau perbuatan sesuai dengan kebutuhan penelitian.⁸⁴ Dalam penelitian ini teknik tes bertujuan dalam memperoleh hasil belajar kognitif dan psikomotorik yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan cara membagikan lembar penilaian terhadap kelas eksperimen VIA untuk memperoleh nilai *pre-test* dan *pos-test* dengan menggunakan media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* dan membagikan lembar penilaian terhadap kelas kontrol VI B untuk memperoleh nilai *pre-test* dan *pos-test* tanpa menggunakan media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic*.

Bentuk dari teknik pengumpulan data berupa tes adalah tes tulis pilihan ganda untuk memperoleh data kognitif dan tes kinerja pada lembar LKPD sebagai data psikomotorik siswa. Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 21-22 Desember 2022. Hasil dari kegiatan ini adalah untuk menjawab dari rumusan masalah kedua pada penelitian ini tentang efektivitas media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic*

⁸³ S Arikunto, *Evaluasi Program Pendidikan Pengembangan Praktis Bagi Praktisi Pendidikan* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2004). Hal. 82.

⁸⁴ Nana Sudjana and Ibrahim, *Penelitian Dan Penilaian Pendidikan* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2001). Hal. 56.

dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa Kelas VI MIN 1 Lamongan.

5. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengumpulan data oleh peneliti dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen dari sumber terpercaya yang mengetahui tentang narasumber⁸⁵. Dokumentasi penelitian ini bertujuan dalam pengambilan gambar serta dokumen oleh peneliti untuk memperkuat hasil penelitian. Dokumentasi pada penelitian ini berbentuk pengumpulan data tertulis yang berupa surat, laporan, dokumen, dan foto. Peneliti mengambil foto kegiatan pembelajaran menggunakan camera digital agar peneliti mendapatkan bukti nyata pelaksanaan kegiatan pembelajaran sebelum melakukan tindakan penelitian. Selain mengambil foto, peneliti juga dapat meminta dokumen kepada pihak sekolah dan hasilnya digunakan peneliti sebagai data pendukung pada penelitian ini berupa daftar nama siswa, buku yang digunakan guru dalam proses belajar di kelas dan hal lainnya yang dibutuhkan peneliti dalam melengkapi penelitian ini. Kegiatan dokumentasi dilakukan saat penelitian berlangsung dari tgl 7 hingga penelitian berakhir pada tanggal 22 desember 2022.

⁸⁵ Sugiono, *Metode Penelitian*. Hal 137.

Berikut ini adalah tabel pengumpulan data yang dilakukan peneliti dalam menjawab kedua rumusan masalah yang termuat dalam penelitian ini sebagai berikut :

Tabel 3.3 Matrik Pengumpulan Data

No	Rumusan Masalah	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data
1	Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran <i>power point</i> berbantu <i>motion graphic</i> untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA siswa MIN 1 Lamongan?	Wawancara	Guru Kelas VI MIN 1 Lamongan dan siswa kelas VI MIN 1 Lamongan
		Observasi	
		Dokumentasi	Seluruh proses kegiatan
2	Bagaimana efektifitas media pembelajaran <i>power point</i> berbantu <i>motion graphic</i> untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA siswa MIN 1 Lamongan?	Angket	Ahli Media dan Ahli Materi
		Angket (motivasi belajar)	Siswa kelas VI MIN 1 Lamongan
		Tes Tulis (aspek pengetahuan)	Siswa kelas VI MIN 1 Lamongan
		Tes Kinerja (aspek keterampilan)	
		Dokumentasi	Seluruh proses kegiatan

G. Instrumen Penelitian

1. Desain Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* Berbantu *Motion Graphic* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa MIN 1 Lamongan

a. Instrumen Wawancara Guru

Teknik wawancara bertujuan sebagai bekal utama bagi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan teknik wawancara terstruktur sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Wawancara Guru

No	Pertanyaan
1	Materi apa yang masih dirasa sulit untuk difahami oleh siswa?
2	Apa alasan mereka masih memperoleh nilai hasil belajar yang rendah?
3	Kegiatan apa yang mereka sukai dalam proses belajar?
4	Apakah Bapak pernah menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas dengan materi tersebut?
5	Bagaimana respon siswa jika dalam pembelajaran menggunakan media?
6	Apakah Bapak pernah menggunakan media berbasis teknologi?
7	Apakah Bapak sering menggunakan media berbasis teknologi dalam pembelajaran?
8	Menurut Bapak apa kelemahan dari media pembelajaran menggunakan teknologi bila digunakan dalam pembelajaran?
9	Menurut Bapak apa kelebihan dari media pembelajaran menggunakan teknologi bila digunakan dalam pembelajaran?

10	Sarana dan prasarana seperti apa yang disediakan oleh pihak sekolah sebagai penunjang proses belajar terutama dalam penggunaan media berbasis teknologi?
----	--

b. Instrumen Observasi Siswa

Kegiatan observasi siswa atau *non participant observation* bertujuan untuk memperoleh latar belakang dalam studi pendahuluan pada pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Observasi Siswa

No	Pertanyaan
1	Apakah terdapat fasilitas belajar seperti media pembelajaran?
2	Apakah setiap proses pembelajaran guru selalu menggunakan media pembelajaran?
3	Bagaimana proses pembelajaran berlangsung di kelas?
4	Apakah ada fasilitas seperti LCD, Layar Proyektor, dan Speaker yang menunjang proses pembelajaran?
5	Berapa banyak siswa yang aktif dalam proses pembelajaran?
6	Berapa jumlah siswa yang merasa bosan saat mengikuti pembelajaran di kelas?
7	Apa saja media pembelajaran yang digunakan guru untuk mendukung proses pembelajaran?
8	Kendala apa yang dihadapi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas?
9	Bagaimana motivasi atau semangat siswa dalam proses belajar?
10	Materi apa yang dirasa sulit difahami oleh siswa?

2. Efektivitas Media Pembelajaran *Power Point* Berbantu *Motion Graphic* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa MIN 1 Lamongan.

1. Angket Validasi Media

Dalam memperoleh validitas pada media yang dikembangkan, diperlukan lembar penilaian validasi media pembelajaran yang diserahkan kepada validator media pembelajaran. Pada penelitian ini media pembelajaran yang di validasi adalah media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic*.⁸⁶ Berikut instrumennya:

Tabel 3.6 Lembar Validasi Ahli Media

No.	Pertanyaan	SL	L	KL	TL
		4	3	2	1
Rekayasa Perangkat Lunak					
1	Penggunaan media pembelajaran efektif untuk belajar	4			
2	Media pembelajaran efisien digunakan untuk belajar	4			
3	Media pembelajaran memudahkan siswa dalam belajar	4			
4	Media pembelajaran dapat digunakan berulang kali	4			
5	Media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah	4			
6	Media pembelajaran dapat dijalankan di perangkat keras dan perangkat lunak	4			
7	Media pembelajaran mudah digunakan	4			

⁸⁶ Sugiarto, *Komponen Kelayakan Kegerafikan* (Jakarta, 2019).

No.	Pertanyaan	SL	L	KL	TL
		4	3	2	1
8	Pemilihan <i>software</i> untuk pengembangan media pembelajaran tepat	4			
Aspek Desain Pembelajaran					
9	Penyajian tujuan pembelajaran dalam media pembelajaran sudah jelas	4			
10	Penyajian tujuan pembelajaran sudah relevan dengan kurikulum	4			
11	Cakupan ini media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran	4			
12	Penggunaan strategi pembelajaran dalam media pembelajaran sudah tepat	4			
13	Penyampaian media pembelajaran meningkatkan daya tarik belajar siswa	4			
14	Simulator dalam media pembelajaran digunakan sesuai dengan yang sebenarnya	4			
15	Media pembelajaran menggambarkan keadaan secara aktual	4			
Komunikasi visual					
16	Materi dalam media pembelajaran tersampaikan dengan baik	4			
17	Media pembelajaran kreatif dalam penyampaian isi materi dengan gambar	4			
18	Tampilan gambar pada media pembelajaran menarik	4			
19	Tampilan animasi dalam media pembelajaran menarik	4			
20	Kesesuaian dubbing dan visualisasi sudah tepat	4			
21	Intonasi dubbing dalam media pembelajaran terdengar jelas	4			
22	Kesesuaian backsound pada media pembelajaran	4			
23	Jenis huruf yang digunakan pada media pembelajaran mudah dibaca	4			

No.	Pertanyaan	SL	L	KL	TL
		4	3	2	1
24	Kombinasi waena tulisan dengan background pada media pembelajaran terlihat dengan jelas	4			
25	Kualitas simulasi media dalam media pembelajaran baik	4			
Skor Total		100			

Keterangan SL = Sangat Layak, L = Layak, KL = Kurang Layak, TL = Tidak Layak.

2. Angket Validasi Materi

Angket validasi materi diberikan kepada validator terpilih yang ahli dalam bidang materi tertentu. Disediakan beberapa aspek pertanyaan sebagai pedoman dalam menilai materi magnet yang terdapat dalam media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic*, berikut instrumennya:

Tabel 3.7 Lembar Validasi Ahli Materi

No.	Pertanyaan	SL	L	KL	TL
		4	3	2	1
Aspek Self Instruction					
1	Tujuan pembelajaran/indikator sesuai dengan kompetensi yang ada pada kompetensi inti dan kompetensi dasar	4			
2	Materi pada media sesuai dengan kompetensi inti atau kompetensi dasar	4			
3	Materi disajikan secara runtut	4			
4	Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa	4			
5	Ilustrasi disajikan sesuai dengan muatan materi	4			
6	Permasalahan yang disajikan terkait dengan lingkungan siswa	4			

7	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami oleh siswa	4			
Aspek <i>Self Contained</i>					
8	Kecocokan materi di dalam media dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	4			
9	Kompetensi materi yang disajikan memuat unit kompetensi inti dan kompetensi dasar	4			
Aspek <i>Stand Alone</i>					
10	Materi pada media dapat dipelajari tanpa bantuan modul lain	4			
Aspek <i>Adaktif</i>					
11	Materi dalam media sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi	4			
Aspek <i>User Friendly</i>					
12	Materi dalam media pembelajaran mudah digunakan	4			
Skor Total		48			

Keterangan SL = Sangat Layak, L = Layak, KL = Kurang Layak,

TL = Tidak Layak.

3. Angket Motivasi Belajar Siswa

Berikut ini adalah lembar motivasi belajar siswa yang diberikan kepada siswa kelas VI A sebagai kelas eksperimen yang dibagikan oleh peneliti sesudah kelas tersebut menggunakan media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* sebagai berikut:

Tabel 3.8 Lembar Motivasi Belajar Siswa

No	Deskripsi Pengamatan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
Motivasi Internal					
Indikator: Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil					
1	Sub Indikator : Aktif Belajar Butir Pernyataan: 1. Saya aktif memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan pembelajaran IPA materi magnet menggunakan media pembelajaran <i>power point</i> berbantu <i>motion graphic</i> di kelas. 2. Saya mengikuti kegiatan pembelajaran IPA materi magnet menggunakan media pembelajaran <i>power point</i> berbantu <i>motion graphic</i> dengan sungguh-sungguh.				
		4	3	2	1
2	Sub Indikator : Senang Belajar Butir Pertanyaan: 1. Secara umum, pembelajaran IPA materi magnet menggunakan media pembelajaran <i>power point</i> berbantu <i>motion graphic</i> sangat menyenangkan. 2. Pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran <i>power point</i> berbantu <i>motion graphic</i> tidak menyenangkan bagi saya.				
		4	3	2	1
3	Sub Indikator : Tidak cepat putus asa Butir Pertanyaan : 1. Saya berusaha mengerjakan tugas sendiri terlebih dahulu bila ada tugas yang diberikan guru 2. Saya jenuh dengan materi IPA menggunakan media pembelajaran <i>power point</i> berbantu <i>motion graphic</i> yang diberikan karena terlalu banyak yang dihafalkan				
		4	3	2	1
		1	2	3	4

No	Deskripsi Pengamatan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
4	<p>Sub Indikator : Tidak cepat puas dengan hasil yang didapatkan</p> <p>Butir Pertanyaan :</p> <p>1. Saya selalu megulang kembali pelajaran IPA materi magnet yang diberikan oleh guru menggunakan media pembelajaran <i>power point</i> berbantu <i>motion graphic</i> dengan format vidio.</p> <p>2. Ketika saya mendapatkan nilai bagus pada materi IPA menggunakan media pembelajaran <i>power point</i> berbantu <i>motion graphic</i>, saya tidak akan belajar lagi.</p>				
		4	3	2	1
5	<p>Sub Indikator : Ulet dalam menghadapi kesulitan belajar</p> <p>Butir Pertanyaan:</p> <p>1. Saya aktif membaca buku IPA materi magnet untuk mencari sumber jawaban yang benar dalam mengerjakan tugas di kelas.</p> <p>2. Saya lebih senang melihat TV dari pada memutar vidio tentang pelajaran untuk mencari sumber jawaban tugas di kelas.</p>				
		4	3	2	1
6	<p>Sub Indikator : Adanya tujuan dalam belajar</p> <p>Butir Pertanyaan:</p> <p>1. Saya sangat serius dalam belajar IPA materi magnet menggunakan media pembelajaran <i>power point</i> berbantu <i>motion graphic</i>.</p> <p>2. Saya mengetahui tujuan mempelajari materi magnet di pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran <i>power point</i> berbantu <i>motion graphic</i>.</p>				
		4	3	2	1

No	Deskripsi Pengamatan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
7	Sub Indikator : Rasa ingin tahu Butir Pertanyaan: 1. Saya senang mencari informasi yang berhubungan dengan pembelajaran IPA materi magnet dari sumber lain. 2. Saya tidak suka berdiskusi dengan teman dalam menyelesaikan tugas kegiatan kelompok pada materi magnet menggunakan media pembelajaran <i>power point</i> berbantu <i>motion graphic</i> .				
		4	3	2	1
8	Sub Indikator : Adanya <i>feed back</i> Butir Pertanyaan: 1. Saya selalu ingin cepat selesai dalam mengerjakan tugas materi magnet tanpa meneliti terlebih dahulu. 2. Saya merasa keberatan apabila diberikan tugas rumah untuk mencari manfaat magnet dalam kehidupan sehari-hari.				
		1	2	3	4
9	Sub Indikator : Minat dalam belajar Butir Pertanyaan: 1. Jika ulangan saya memperoleh nilai kurang bagus, saya akan belajar lebih giat lagi agar di ulangan berikutnya mendapatkan nilai bagus. 2. Saya selalu puas dengan berapapun nilai yang saya peroleh hari ini.				
		4	3	2	1
Indikator: Adanya harapan, tujuan dan cita-cita masa depan					
10	Sub Indikator : Tekun dalam belajar Butir Pertanyaan: 1. Saya memiliki cita-cita yang harus saya capai 2. Saya memiliki jadwal yang teratur dalam belajar				
		4	3	2	1
11	Sub Indikator : Mencari hal yang berhubungan dengan pembelajaran				
		4	3	2	1

No	Deskripsi Pengamatan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
	Butir Pertanyaan: 1. Saya mengaitkan pembelajaran IPA materi magnet dengan contoh nyata di kehidupan sehari-hari.	4	3	2	1
	2. Saya senang jika menemukan hal di kehidupan saya yang berkaitan dengan pembelajaran IPA.	4	3	2	1
Motivasi Eksternal					
Indikator: Termuat penghargaan dalam berperilaku					
12	Sub Indikator : Memperoleh <i>reward</i> Butir Pertanyaan: 1. Saya senang ketika mendapatkan nilai tambahan.	4	3	2	1
	2. Saya senang jika guru memberi pujian atau <i>reward</i> kepada saya.	4	3	2	1
13	Sub Indikator : Mendapatkan prestasi Butir Pertanyaan: 1. Saya berusaha mengikuti berbagai macam lomba yang ada di sekolah.	4	3	2	1
	2. Saya selalu memperhatikan penjelasan guru agar nilai saya bagus.	4	3	2	1
Indikator: Lingkungan yang mendukung dan kondusif					
14	Sub Indikator : Suasana tempat belajar Butir Pertanyaan: 1. Dengan diberikannya media pembelajaran <i>power point</i> berbantu <i>motion graphic</i> , saya jadi bisa belajar dengan baik.	4	3	2	1
	2. Suasana kelas kondusif, dan membuat saya belajar dengan nyaman ketika guru menggunakan media pembelajaran <i>power point</i> berbantu <i>motion graphic</i> .	4	3	2	1
15	Sub Indikator: Senang dengan cara guru mengajar di kelas Butir Pertanyaan:	4	3	2	1
		4	3	2	1

No	Deskripsi Pengamatan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
	1. Saya merasa senang saat guru memberikan pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran <i>power point</i> berbantu <i>motion graphic</i> . 2. Saya tidak memahami dengan baik penjelasan guru ketika menggunakan media pembelajaran <i>power point</i> berbantu <i>motion graphic</i> .	1	2	3	4
Skor Total		120			

Keterangan SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju.

4. Tes Hasil Belajar Siswa

Teknik tes digunakan dalam memperoleh hasil belajar siswa, peneliti mengembangkan dari setiap Kompetensi Dasar menjadi beberapa Indikator menggunakan acuan Revisi Taksonomi Bloom oleh Anderson. Sedangkan acuan dalam penyusunan teknik penilaian berpedoman pada aturan Kusaeri.⁸⁷

Berikut instrumen penilaian hasil belajar siswa:

Tabel 3.9 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Hasil Belajar Siswa

Kompetensi Dasar	Indikator	Teknik Penilaian	Instrumen	Butir Soal
Pengetahuan				
1.5 Mengidentifikasi sifat-sifat magnet dalam kehidupan sehari-hari.	3.5.1. Menjelaskan pengertian magnet. (C1)	Tes	Tes Tulis Pilihan Ganda	20 butir soal tes

⁸⁷ Kusaeri, *Acuan & Teknik Penilaian Proses & Hasil Belajar Kurikulum 2013*, ed. Aziz Safa, Cetakan 1 (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2014). Hal. 101.

Kompetensi Dasar	Indikator	Teknik Penilaian	Instrumen	Butir Soal
	3.5.2. Menjelaskan sejarah magnet. (C1) 3.5.3. Menyebutkan macam-macam magnet. (C1) 3.5.4. Mengidentifikasi cara membuat magnet. (C1) 3.5.5. Menjelaskan cara menghilangkan medan magnet. (C1) 3.5.6. Menentukan sifat-sifat kemagnetan. (C3) 3.5.7. Mengklasifikasi benda berdasarkan sifat kemagnetan. (C3) 3.5.8. Menyebutkan manfaat magnet dalam kehidupan sehari-hari. (C1)			
Keterampilan				
4.5 Membuat laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat magnet dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.	4.5.1 Melakukan percobaan tentang sifat-sifat magnet dalam kehidupan sehari-hari. (P2)	Tes	Tes Kinerja	1 lembar kinerja siswa

H. Teknik Pengolahan Data

1. Desain Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* Berbantu *Motion Graphic* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa MIN 1 Lamongan

Untuk memperoleh data yang terkait dalam menjawab rumusan masalah pertama sebagaimana yang tertulis di atas maka digunakan data kualitatif pada penelitian ini berupa komentar atau penjelasan dari responden di lapangan. Data tersebut kemudian dianalisis sebagai bekal dalam pengembangan media pembelajaran hingga memperoleh pengembangan media yang tepat sasaran dan menjadi media pembelajaran yang baik, efektif dan praktis. Sumber data ini diperoleh dari hasil wawancara guru, observasi siswa dan dokumentasi.

2. Efektifitas Media Pembelajaran *Power Point* Berbantu *Motion Graphic* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa MIN 1 Lamongan

a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen.⁸⁸ Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Menurut Sukardi validitas suatu instrumen penelitian,

⁸⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010). Hal. 212.

tidak lain adalah derajat yang menunjukkan dimana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur. Dari kedua pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa suatu tes atau instrumen yang valid maka dapat mengukur dengan teliti dan tepat sesuai dengan apa yang diukur.⁸⁹

Dalam penelitian ini uji validitas dilakukan untuk dua instrumen. Pertama uji validitas pada instrumen lembar validasi materi dan media, kedua untuk menguji kevalidan pada instrumen motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen setelah menggunakan media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic*.

Untuk mengetahui tingkat kevalidan yang dilakukan oleh validator materi, media dan motivasi belajar maka data skor perolehan dianalisis dengan menggunakan rumus dibawah ini :

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

p : Presentasi kelayakan

$\sum x$: Jumlah total jawaban skor

$\sum xi$: jumlah total jawaban skor tertinggi

Penelitian dari hasil validasi menggunakan konversi skala tingkat pencapaian, karena dalam penilaian diperlukan standar

⁸⁹ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi Dan Praktiknya* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011). Hal. 120.

pencapaian (skor) dan disesuaikan dengan kategori yang telah diharapkan. Dibawah ini adalah kriteria beserta skor yang terdapat diisi pada masing-masing lembar instrumen yang digunakan.

Tabel 3.10 Kriteria Lembar Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Kriteria	Skor	Keterangan
SL	4	Sangat layak
L	3	Layak
KL	2	Kurang layak
TL	1	Tidak layak

Tabel 3.11 Kriteria Lembar Motivasi Belajar Siswa

Kriteria	Skor	Keterangan
SS	4	Sangat setuju
S	3	Setuju
TS	2	Kurang Setuju
STS	1	Sangat Tidak Setuju

Dari Tabel 3.10 dan 3.11 di atas keduanya menunjukkan skala skor yang digunakan adalah skor angka 1 sampai dengan 4. Selanjutnya skor dijumlah keseluruhan lalu dikonversikan kedalam presentase kelayakan menggunakan rumus yang sudah dijelaskan sebelumnya untuk menghasilkan kriteria kelayakan produk dan kelayakan instrumen tersebut.⁹⁰ Kelayakan produk untuk lembar validasi media dan materi, sedangkan kelayakan instrumen untuk lembar instrumen motivasi belajar siswa.

⁹⁰ Welty and Gordon, "Formative Evaluation In The ADDIE Model," *Journal of GXP Compliance* Vol. 12, N (2008): 67-73.

Tabel 3.12 Kriteria Penilaian Kelayakan Produk dan Kelayakan Instrumen Motivasi

Presentase (%)	Kriteria Kelayakan
$80 \leq X \leq 100$	Sangat Layak
$60 \leq X < 80$	Layak
$40 \leq X < 60$	Cukup Layak
$0 \leq X < 40$	Kurang Layak

Tabel 3.13 Kriteria Perolehan Penilaian Motivasi Siswa

Presentase (%)	Kriteria Kelayakan
$80 \leq X \leq 100$	Sangat Tinggi
$70 \leq X < 80$	Tinggi
$60 \leq X < 70$	Sedang
$50 \leq X < 60$	Rendah
$0 \leq X < 50$	Sangat Rendah

Berdasarkan Tabel 3.12 di atas penelitian dikatakan valid jika memenuhi syarat pencapaian mulai dari kategori layak sampai sangat layak pada seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian. Penilaian harus memenuhi kriteria valid jika dalam kriteria tidak valid maka dilakukan revisi sampai mencapai kriteria valid.⁹¹ Sedangkan pada Tabel 3.13 siswa dikatakan memiliki motivasi yang baik apabila memperoleh kategori sedang sampai kategori tinggi.⁹²

b. Uji Prasyarat Analisis

1) Uji Normalitas Data

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data yang di dapatkan dari hasil belajar siswa nilai pada *post-test*

⁹¹ Sugiono, *Metode Penelitian*. Hal. 147.

⁹² Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya*.

kelas kontrol dan *pre-test* pada kelas eksperimen berdistribusi normal atau tidak.⁹³ Kemudian baru ditentukan teknik statistik analisis data yang sesuai berdasarkan data tersebut. Untuk menghitung normalitas dalam uji parametrik dalam penelitian ini menggunakan metode hitung *Kolmogorov Smirnov* (KS) pada SPSS 23. Peneliti memilih metode hitung *Kolmogorov Smirnov* karena metode tersebut tidak menggunakan data yang berkelompok atau bersifat kategorik, *Kolmogorov Smirnov* lebih fleksibel karena dapat mengestimasi variasi pada standar deviasi karena tidak dibagi secara seimbang, serta memudahkan peneliti menggunakan aplikasi SPSS dalam menentukan normalitas data tersebut dengan membandingkan hasil signifikasi dengan alpha.⁹⁴

Peneliti dalam menghitung uji normalitas data menggunakan *Kolmogorov Smirnov* dengan memasukkan data nilai hasil belajar *post-test* siswa kelas VI A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 30 anak dan data nilai hasil belajar *post-test* siswa kelas VI B sebagai kelas kontrol dengan jumlah 26 anak ke dalam aplikasi SPSS 23. Kaidah keputusannya dengan membandingkan hasil signifikasi pada tabel *Kolmogorov Smirnov* di kedua sampel apakah lebih besar dari

⁹³ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. hal. 107.

⁹⁴ Gibbon, *Non Parametrik Statistical Inference* (New York: Mc Graw Hill, 1971). Hal. 16.

taraf signifikansi 0,05 atau lebih kecil dibandingkan taraf signifikansi 0,05.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan salah satu syarat (bukan syarat mutlak) dalam uji independent sampel t-test. Artinya jika jika varians data tidak homogen, uji independent sampel t test masih tetap dapat dilakukan untuk menganalisis data penelitian. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui keseimbangan varians nilai *post-test* kelas kontrol dan *post-test* kelas eksperimen.

Data yang bersifat homogen memiliki makna bahwa perbedaan pada hasil uji statistik yang dilakukan oleh peneliti memang terjadi akibat perbedaan pada kelompok data yang sifatnya sama. Sehingga data yang digunakan peneliti dalam menentukan homogenitas data adalah nilai hasil belajar siswa *post-test* kelas eksperimen dengan *post-test* kelas kontrol menggunakan aplikasi SPSS 23. Hasil yang diperoleh akan muncul pada bagian tabel test of homogeneity of variances dengan membandingkan nilai signifikansi pada setiap varian dengan taraf signifikansi 0,05%.

Kaidah pengambilan keputusan pada uji homogenitas ini adalah diketahui nilai sig pada based on mean $< 0,05\%$ artinya data tersebut normal.

c. Uji Keefektifan

Penelitian pengembangan ini menggunakan uji keefektifan dengan menggunakan teknik analisis *Paired Sample T-tests* dan *Independent Sample T-test*. Berikut penjelasan dari masing-masing teknik analisis:

1) *Paired Sample T-test*

Paired Sample T-test disebut juga dengan uji dua sampel yang berpasangan yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan dari hasil rata-rata dari dua sampel yang berpasangan tersebut. Syarat dalam melaksanakan uji *paired sampel t-test* adalah data harus berdistribusi normal. Data yang digunakan dalam uji *paired sampel t-test* adalah *pre-test* eksperimen berpasangan dengan *post-test* eksperimen (menggunakan media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic*) dan *pre-test* kontrol dengan *post-test* kontrol (tanpa menggunakan media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic*). Sehingga memperoleh hasil jika taraf signifikansi $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk *pre-test* kelas eksperimen dengan *post-test* kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic*.

2) *Independent Sampel T-Test*

Independent Sampel T-Test merupakan uji sampel yang bertujuan untuk melihat ada atau tidaknya perbedaan rata-rata pada

dua sampel yang tidak berpasangan. Data yang adalah nilai hasil *post-test* kelas eksperimen (menggunakan media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic*) dan *post-test* kelas kontrol. *Independent Sampel T-Test* dihitung menggunakan SPSS dengan melihat hasil sig 2-tailed. Jika hasil yang didapatkan $< 0,05\%$ maka terdapat perbedaan rata-rata pada hasil belajar siswa

Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis pada penelitian ini ada dua macam, yaitu hipotesis kerja (H_a) dan hipotesis nol (H_0). Hipotesis kerja (hipotesis yang akan diuji) dinyatakan dalam bentuk kalimat positif dan hipotesis nol dinyatakan dalam bentuk kalimat negatif.⁹⁵ Adapun hipotesis penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikansi pada efektivitas hasil belajar IPA siswa kelas VI A MIN 1 Lamongan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic*.

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikansi pada efektivitas hasil belajar IPA siswa kelas VI A MIN 1 Lamongan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic*.

⁹⁵ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil Obyek Penelitian

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Lamongan merupakan madrasah negeri yang berada di Jl. Pramuka No. 01 Blawirejo Kedungpring Kota. Lamongan. MIN 1 Lamongan merupakan madrasah yang berakreditasi A dengan total 18 kelas di mana kelas 1 memiliki 4 rombel kelas dan kelas 1 sampai 6 dengan 3 rombel kelas dan total tenaga pendidik yang ada pada madrasah tersebut sebanyak 42 dan tenaga kependidikan 5 orang. Sedangkan total seluruh siswa di MIN 1 lamongan adalah 492 siswa.

B. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dikembangkan menggunakan model penelitian ADDIE yaitu analisis, desain, pengembangan, penerapan dan evaluasi yang akan disesuaikan peneliti untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian sebagaimana dibawah ini:

1. Desain pengembangan media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA siswa MIN 1 Lamongan

a. Analisis (*Analysis*)

Dalam tahap analisis dilakukan beberapa analisis yaitu:

1) Wawancara

Wawancara dilakukan peneliti dengan pedoman pada daftar pertanyaan wawancara yang terdiri dari 10 butir pertanyaan pada tanggal 7 Desember 2022. Berikut ini merupakan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas VI MIN 1 Lamongan sebagai berikut:

Tabel 4.1. Hasil Wawancara Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Materi apa yang masih dirasa sulit untuk difahami oleh siswa?	Pelajaran IPA
2	Apa alasan mereka masih memperoleh nilai hasil belajar yang rendah?	Kurangnya fokus dalam belajar
3	Kegiatan apa yang mereka sukai dalam proses belajar?	Diskusi, praktikum dan permainan
4	Apakah Bapak pernah menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas dengan materi tersebut?	Pernah tapi tidak semua materi saya gunakan
5	Bagaimana respon siswa jika dalam pembelajaran menggunakan media?	Sangat antusias
6	Apakah Bapak pernah menggunakan media berbasis teknologi?	Pernah
7	Apakah Bapak sering menggunakan media berbasis teknologi dalam pembelajaran?	Tidak sering
8	Menurut Bapak apa kelemahan dari media pembelajaran menggunakan teknologi bila digunakan dalam pembelajaran?	Waktu pembuatan media pembelajaran

9	Menurut Bapak apa kelebihan dari media pembelajaran menggunakan teknologi bila digunakan dalam pembelajaran?	Efisien, mudah disesuaikan dengan karakter siswa, mudah digunakan dan bisa menarik perhatian siswa dalam belajar untuk lebih fokus
10	Sarana dan prasarana seperti apa yang disediakan oleh pihak sekolah sebagai penunjang proses belajar terutama dalam penggunaan media berbasis teknologi?	Proyektor dan tv

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dijelaskan di Tabel 4.1 kesimpulan dari peneliti bahwa siswa masih merasa kesulitan dalam memahami mata pelajaran IPA karena kurangnya semangat belajar dalam proses pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran secara konvensional. Guru juga menyadari pentingnya kehadiran media pembelajaran di kelas yang mampu meningkatkan semangat dan menarik perhatian siswa untuk tetap fokus belajar.

Guru mampu menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses belajar di kelas, namun pelaksanaannya masih tergolong belum maksimal khususnya media pembelajaran berbasis *power point* yang digunakan oleh guru masih sederhana dan hanya menampilkan kata dengan gambar tanpa memanfaatkan animasi beserta fitur di *power point*

sehingga siswa tidak berpartisipasi aktif selama mengikuti pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, dalam penelitian ini guru mengharapkan adanya media pembelajaran *power point* dengan desain animasi terbaik sehingga dapat memancing siswa untuk lebih aktif dan memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan nilai hasil belajar yang tinggi.

2) Observasi

Observasi dilakukan peneliti sebagai *non participant observation* dengan menyediakan 10 pertanyaan kepada responden siswa kelas VI antara siswa dan guru di kelas pada tanggal 7 Desember 2022. Berikut hasil observasi :

Tabel 4.2. Hasil Observasi Siswa

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah terdapat fasilitas belajar seperti media pembelajaran?	Ada
2	Apakah setiap proses pembelajaran guru selalu menggunakan media pembelajaran?	Guru jarang menggunakan media pembelajaran
3	Bagaimana proses pembelajaran berlangsung di kelas?	Meyenangkan jika guru memberikan permainan kepada anak-anak ketika proses pembelajaran berlangsung. Dan gaduh ketika pembelajaran lama jika materi yang disampaikan banyak

4	Apakah ada fasilitas seperti LCD, Layar Proyektor, dan Speaker yang menunjang proses pembelajaran?	Ada di setiap kelas
5	Berapa banyak siswa yang aktif dalam proses pembelajaran?	Sekitar 4-6 anak
6	Berapa jumlah siswa yang merasa bosan saat mengikuti pembelajaran di kelas?	Hampir seluruhnya jenuh jika guru menyampaikan materi yang banyak
7	Apa saja media pembelajaran yang digunakan guru untuk mendukung proses pembelajaran?	tv, proyektor, gambar
8	Kendala apa yang dihadapi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas?	Tidak adanya visualisasi dalam memahami teori yang diajarkan
9	Bagaimana motivasi atau semangat siswa dalam proses belajar?	Mereka merasa senang jika guru memberi pujian dan permainan di kelas. Tapi mereka merasa jenuh jika guru terlalu banyak menjelaskan mengenai materinya
10	Materi apa yang dirasa sulit difahami oleh siswa?	Hampir seluruhnya menjawab materi IPA dan sebagian menjawab matematika dan bahasa arab

Dari hasil Tabel 4.2 tentang observasi siswa yang dilakukan peneliti, dapat disimpulkan bahwa fasilitas yang disediakan oleh sekolah dalam menunjang proses pembelajaran di kelas sudah sangat baik, namun kendalanya adalah guru belum maksimal dalam

memanfaatkan fasilitas yang ada. Padahal siswa masih kesulitan dalam memahami materi jika guru hanya menjelaskan dengan metode ceramah dengan materi yang terlalu banyak. Dari hasil observasi ini dapat diketahui bahwa siswa menginginkan adanya visualisasi pada sebuah konsep materi ajar sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami dan membuat kondisi kelas yang menyenangkan sehingga mereka merasa senang dan bersemangat dalam belajar. Sehingga pada penelitian ini akan memberikan solusi terbaik bagi para siswa dalam memudahkan memahami materi, meningkatkan semangat belajar hingga tercapainya hasil belajar yang baik.

b. Perancangan (*Design*)

Dalam perancangan media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* yang telah dilakukan pada tanggal 8-9 Desember 2022 adalah hasilnya sebagai berikut:

1) Menyusun Perangkat Pembelajaran

Langkah pertama dalam mendesain media pembelajaran yaitu dengan menentukan KD dan penjabaran pada Indikator lalu merumuskan tujuan pembelajaran untuk pengetahuan dan sikap yang akan diperoleh siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Berikut tabel SK dan KD pada pembelajaran IPA menurut Permendikbud No. 37 Tahun. 2018.

Tabel 4.3. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar
Pembelajaran IPA Kelas VI

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.5.Mengidentifikasi sifat-sifat magnet dalam kehidupan sehari-hari.	3.5.1. Menjelaskan pengertian magnet. 3.5.2. Menjelaskan sejarah magnet. 3.5.3. Menyebutkan macam-macam magnet 3.5.4. Mengidentifikasi cara membuat magnet 3.5.5. Menjelaskan cara menghilangkan medan magnet 3.5.6. Menentukan sifat-sifat kemagnetan 3.5.7. Mengklasifikasi benda berdasarkan sifat kemagnetan 3.5.8. Menyebutkan manfaat magnet dalam kehidupan sehari-hari
4.5 Membuat laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat magnet dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.	4.5.1 Menyajikan laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat magnet dalam kehidupan sehari-hari.

Setelah ditentukan KD dan Indikator, langkah selanjutnya merumuskan tujuan pembelajaran menggunakan teknik rumusan tujuan menggunakan ABCD (Audience, Behaviour, Condition, and Degree). Hasil dari rumusan tujuan pengembangan media pembelajarn *point point* berbantu *motion graphic*:

1. Setelah mengamati media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* dan penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan pengertian magnet dengan tepat.

2. Setelah mengamati media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* dan penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan sejarah magnet dengan tepat.
3. Setelah mengamati media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* dan penjelasan guru, siswa dapat menyebutkan macam-macam magnet dengan tepat.
4. Setelah mengamati media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* dan penjelasan guru, siswa dapat mengidentifikasi cara membuat magnet dengan tepat.
5. Setelah mengamati media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* dan melakukan demonstrasi media, siswa dapat menjelaskan cara menghilangkan sifat kemagnetan dengan tepat.
6. Setelah mengamati media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* dan melakukan demonstrasi media, siswa dapat menentukan sifat-sifat kemagnetan dengan tepat.
7. Setelah mengamati media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* dan melakukan demonstrasi media, siswa dapat mengklasifikasi benda berdasarkan sifat kemagnetan dengan tepat.

8. Setelah mengamati media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* dan penjelasan guru, siswa dapat menyebutkan manfaat magnet dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.

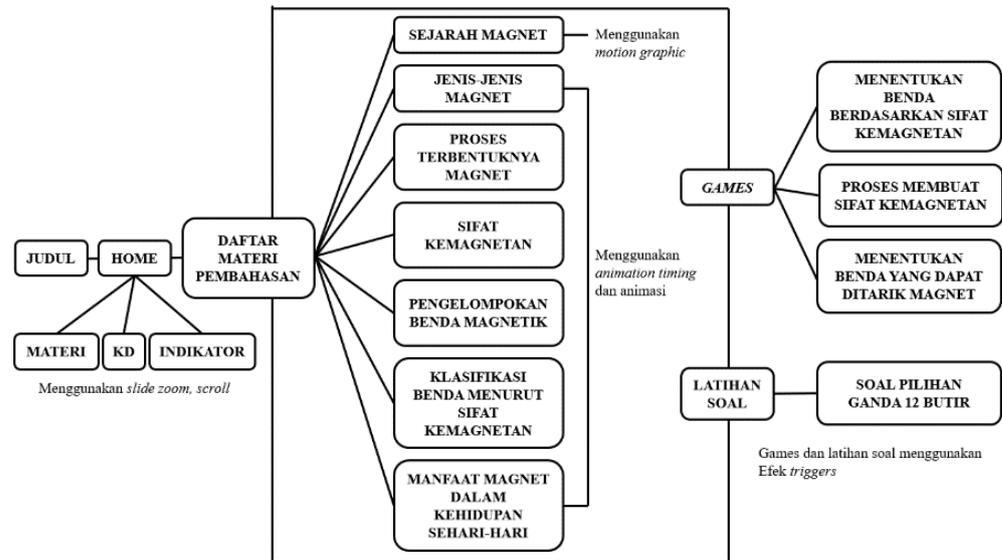
9. Setelah melakukan percobaan dan bimbingan guru, siswa dapat menyajikan laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat magnet dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.

2) Pembuatan Games

Kegiatan pertama sebelum proses pembuatan *games* adalah dengan mengumpulkan gambar dan icon sesuai dengan kebutuhan. Gambar tersebut diambil peneliti pada *vecteeszy*, *storyset*, dan *freepik*. Pembuatan *games* dilakukan dengan menggunakan fitur *tigger* pada *animation pane* pada masing-masing gambar sehingga dapat muncul sesuai dengan alur permainan.

3) Pembuatan *Flowchart*

Flowchart merupakan diagram alur yang digunakan untuk menggambarkan proses media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic*. *Flowchart* media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4. 1 Flowchart Media Pembelajaran Power Point berbantu Motion Graphic

Alur pada Gambar 4.1 dimulai dengan judul dan home yang memuat materi, KD, dan indikator menggunakan desain tampilan *slide zoom, scroll*. Selanjutnya pada slide daftar materi pembahasan yang telah disusun sesuai dengan RPP yang terdiri dari teori, proses, sifat, dan manfaat. Menu teori terdiri dari sejarah magnet, pengertian, dan macam-macam magnet. Menu proses terdiri dari cara membuat magnet, dan cara menghilangkan sifat kemagnetan. Pada menu sifat termuat materi sifat magnet dan penggolongan bendanya berdasarkan sifat kemagnetan. Dan menu terakhir adalah manfaat magnet dalam kehidupan sehari-hari. Pada Gambar 4.1 diklasifikasi menurut model desain pengembangannya, sedangkan pada latihan soal dan games disusun tersendiri pada slide terakhir.

2. Efektivitas media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA siswa MIN 1 Lamongan

c. Pengembangan

Kegiatan pengembangan pada penelitian ini dilakukan selama 11 hari yang dimulai setelah tahapan perancangan selesai, yaitu pada tanggal 10-20 Desember 2022. Adapun rincian hasilnya sebagai berikut:

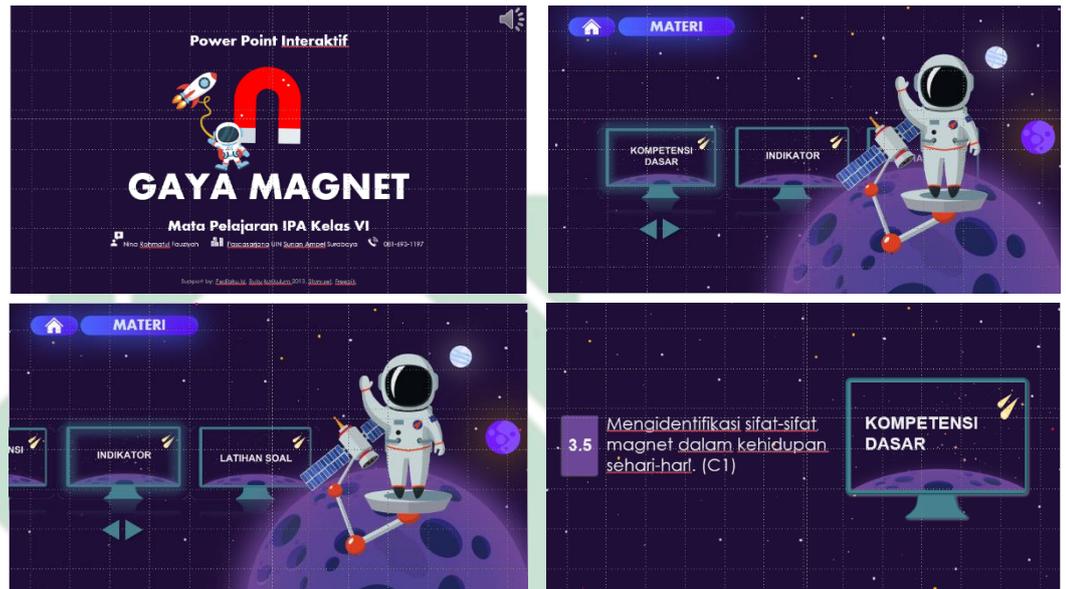
1) Pembuatan Media Pembelajaran

Setelah mengumpulkan data dan menguraikan data-data yang diperlukan sesuai dengan materi magnet dalam RPP materi magnet pembelajaran IPA di kelas VI, pada tahapan selanjutnya peneliti mendesain produk/ media pembelajaran yang dimulai dengan identifikasi program yang bertujuan untuk melihat kesesuaian antara media yang dibuat dengan materi berdasarkan karakteristik siswa.

Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis *power point* 2019 berbantu *motion graphic* yang bersifat interaktif. Di dalam *power point* terdapat lima langkah saintifik dengan mengindikasikan pengamatan siswa, menanya, menalar, mencoba serta mengkomunikasikan. Dilengkapi juga dengan pemetaan KD dan indikator serta materi

yang dilengkapi gambar, *motion graphic* dan juga latihan soal pada akhir slide bagi siswa.

Adapun desain awal produk dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 4.2 Desain Produk Tampilan Judul, KD dan Indikator

Pada Gambar 4.2 di atas, tampilan slide KD dan Indikator, peneliti menggunakan *transitions fade* dengan mengaplikasikan link *slide zoom scrool*. Hal ini bertujuan dalam memudahkan pengguna dalam pemindahan slide awal ke slide yang dituju dengan hanya menggunakan 1 klik untuk kembali. Sedangkan untuk latar belakang pada masing-masing slide awal

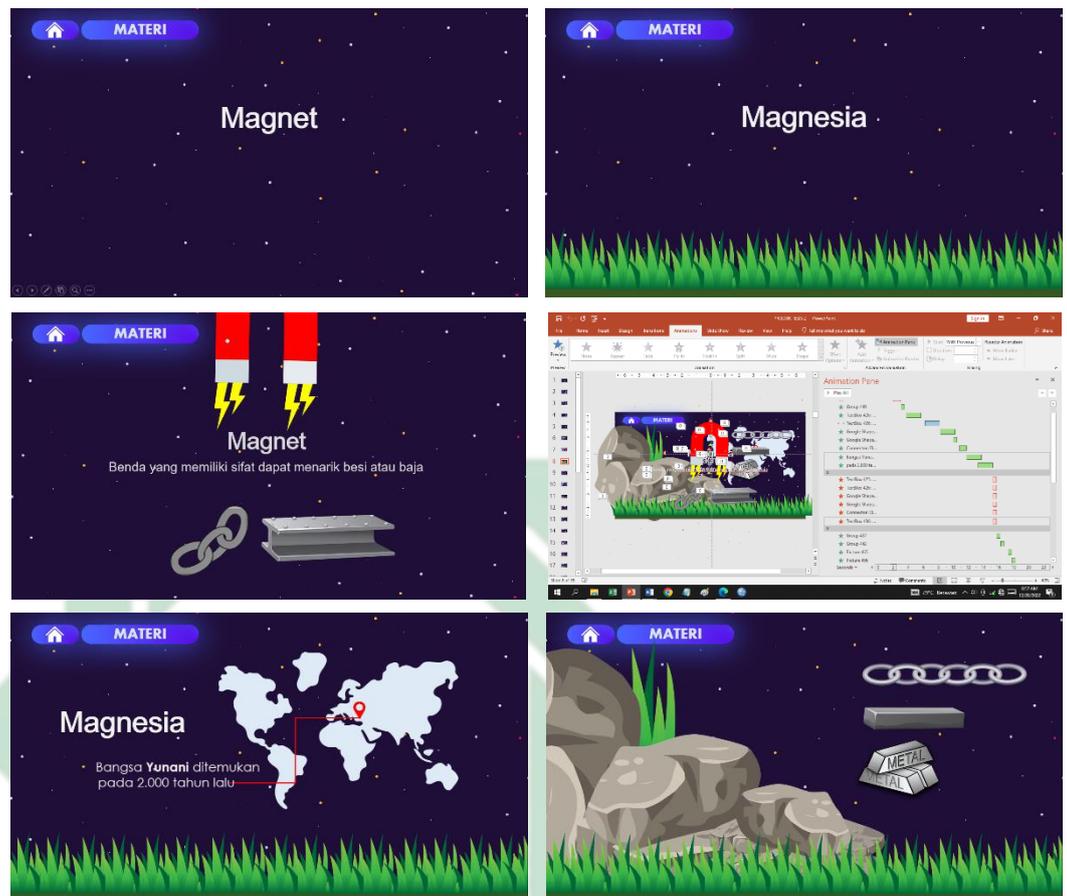
hingga slide akhir nanti, peneliti hanya menggabungkan gambar dengan pilihan animasi *grow/shrink until end of slide*.



Gambar 4.3 Desain Produk Tampilan Daftar Isi Materi Magnet

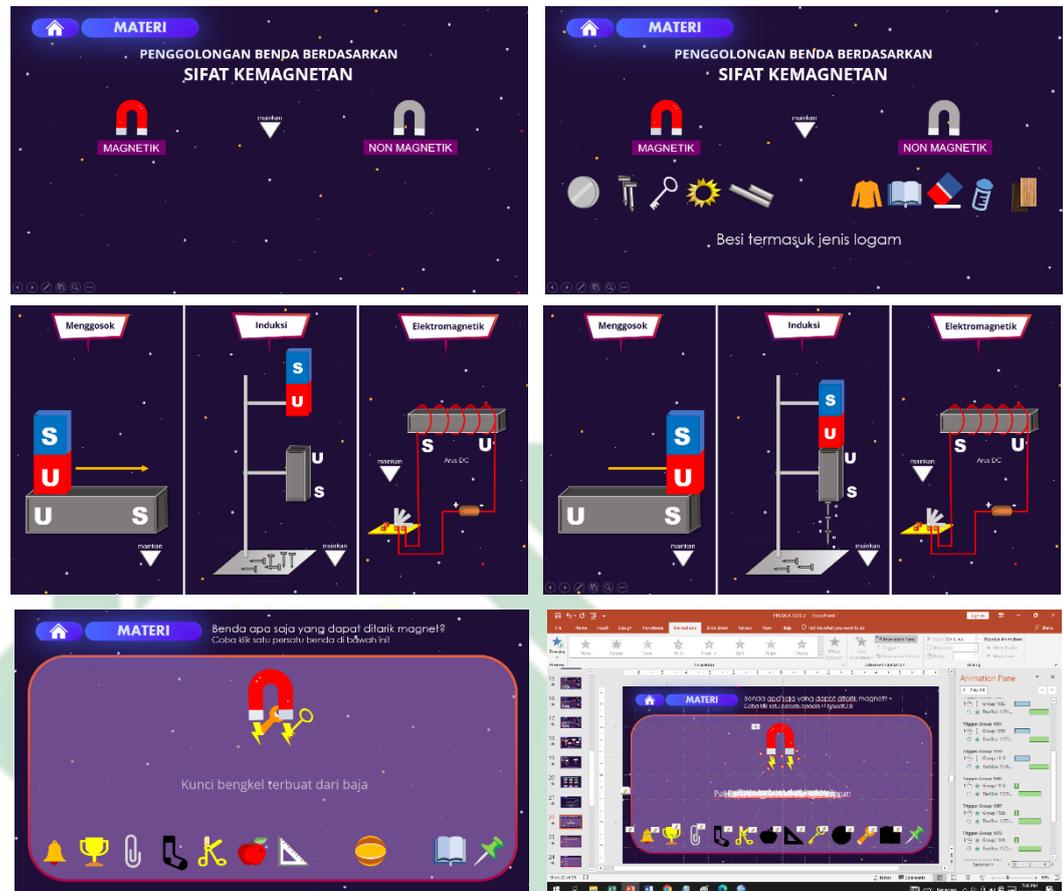
Gambar 4.3 menunjukkan materi apa saja yang akan ditampilkan pada media pembelajaran *power point* yang dibuat oleh peneliti sesuai dengan rumusan KD serta Indikator sebelumnya. Pada slide bagian ini peneliti menggunakan animasi *link to place in this document and slide* pada masing-masing gambar. Contohnya pada pembahasan teori (sejarah magnet, pengertian dan macam-macam magnet) akan menuju ke slide 8 sesuai materi yang akan dibahas dan begitu seterusnya.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A



Gambar 4.4 Desain Produk Tampilan Sifat Kemagnetan

Gambar 4.4 menunjukkan pada masing-masing slide di atas berisi materi tentang jenis-jenis magnet, proses terbentuknya magnet, cara menghilangkan sifat kemagnetan dan pengelompokan benda-bendanya. Sebagian besar tampilan slide tersebut menggunakan *animation timing* pada setiap masing-masing gambar dengan tulisannya hingga membentuk keserasian ketika muncul di layar slide.



Gambar 4.5 Desain Produk Tampilan *Games*

Pada Gambar 4.5 di atas menunjukkan penjelasan tentang proses terbentuknya sifat kemagnetan pada besi dan penggolongan benda di kehidupan sehari-hari beserta penjelasannya. Peneliti mendesain tampilan *games* menggunakan *animation pane* dan *trigger* pada masing-masing gambar. Sehingga ketika *icon* mainkan di “klik” akan membuat gambar-gambar tertentu bergerak sesuai dengan pengaturan pada *triggers* di menu *timing* dan *start effect on click of*.



Gambar 4.6 Desain Produk Tampilan Latihan Soal

Gambar 4.6 menunjukkan tampilan layar slide latihan soal dengan model pilihan ganda dengan jumlah 12 butir soal. Pada masing-masing soal terdapat jawaban benar dan salah yang ditampilkan dengan tanda X dan ceklist untuk mengetahui kebenaran pada jawaban di setiap soal. Peneliti menggunakan *animation fade* untuk memunculkan gambar, dan *tigger* untuk menampilkan jawaban.

2) Hasil Validasi Media

Validasi pada media pembelajaran pada penelitian ini dilakukan oleh dua validator yakni Bapak Dr. Sihabudin, M.Pd.I, M.Pd (Bapak SB) dan Bapak M. Rosyid Ridlo, S.Pd (Bapak MR). Bapak SB merupakan salah satu dosen Pasca di fakultas Tarbiyah UIN Sunan Ampel Surabaya sedangkan Bapak MR merupakan guru kelas VI MIN 1 Lamongan. Adapun aspek-aspek yang divalidasi pada media pembelajaran meliputi

- (a) Aspek rekayasa perangkat lunak dengan 8 butir pertanyaan,
- (b) Aspek desain pembelajaran dengan 6 butir pertanyaan dan

(c) Aspek komunikasi visual 9 butir pertanyaan dengan total seluruhnya adalah 23 butir pertanyaan.

Berdasarkan hasil validasi media yang telah dilaksanakan, Bapak SB memberikan skor rata-rata (\bar{x}) 3,74 dengan presentasi kelayakan (p) 93% sedangkan Bapak MR memberikan skor $\bar{x} = 3,7$ dengan $p = 92\%$. Kedua validator ini menghasilkan kategori “Sangat Baik” dalam penilaian dan media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* ini dinyatakan layak digunakan dengan revisi sesuai saran. Adapun hasil rekapitulasi perhitungan data validasi media pada setiap aspek dari kedua validator ini dapat dilihat pada tabel berikut:

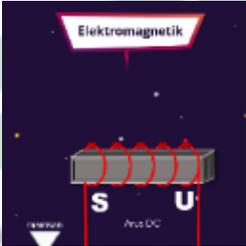
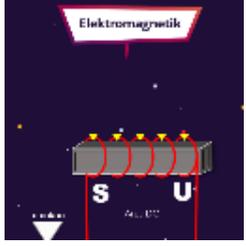
Tabel 4.4. Hasil Rekapitulasi Data Validasi Media

Aspek yang dinilai	Hasil perolehan skor	
	Validator Bapak SB	Validator Bapak MR
Aspek rekayasa perangkat lunak	30	29
Aspek desain pembelajaran	23	22
Aspek komunikasi visual	33	34
Skor total keseluruhan	86	85
\bar{x}	3,74	3,7
p	93%	92%
Kriteria	Sangat Baik	Sangat Baik

Dari Tabel 4.4 di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* memiliki kategori “Sangat Baik” dan layak untuk diujicobakan dengan melakkan revisi produk sesuai saran dari masing-masing

validator. Revisi produk bertujuan agar produk yang dihasilkan layak untuk digunakan. Peneliti melakukan revisi produk sesuai dengan saran serta kritik dari hasil penilaian kedua validator antara lain hasil revisi sebagai berikut:

Tabel 4.5. Hasil Saran Perbaikan Validasi Media

No	Komentar	Hasil Revisi
Saran Perbaikan Validator Media Bapak MR		
1	Gambar pada benda yang ditarik magnet perlu di perbesar 	Memperbesar bagian gambar 
2	Animasi perlu disempurnakan sesuai dengan konsep 	Animasi arus DC diganti dengan warna kuning agar lebih terlihat perputarannya 
Saran Perbaikan Validator Media Bapak SB		
3	Ditambahkan suara atau instrumen musik	Menambahkan instrumen musik pada slide awal hingga akhir

Tabel 4.5 menunjukkan bahwa media pembelajaran *power point* berbantu *motion* masih memerlukan sedikit perbaikan berdasarkan hasil saran yang diberikan oleh para validator. Bapak Mr selaku guru kelas VI MIN 1 Lamongan dan pengguna

media memberikan saran perbaikan untuk memperbesar gambar dan mengganti warna pada animasi. Sedangkan Bapak Sb sebagai dosen fakultas tarbiyah memberikan satu saran perbaikan untuk adanya instrumen dalam media pembelajaran.

3) Hasil Validasi Materi

Validasi pada materi pembelajaran di penelitian ini dilakukan oleh dua validator yaitu Ibu Dr. Sutini, M.Si (Ibu ST) dan Bapak M. Rosyid Ridlo, S.Pd (Bapak MR). Ibu ST merupakan salah satu dosen di Fakultas Tarbiyah di UIN Sunan Ampel Surabaya dan Bapak MR merupakan guru kelas VI MIN 1 Lamongan. Aspek yang dinilai merupakan cakupan dari RPP dan keselarasannya dengan materi yang termuat di dalam media pembelajaran yang dibuat. Adapun aspek-aspek yang divalidasi pada materi pembelajaran meliputi (a) Aspek *self instruction* dengan 7 butir pertanyaan, (b) Aspek *self contained* 2 butir pertanyaan, (c) Aspek *stand alone* 1 pertanyaan, (d) Aspek *adaktif* dengan 1 pertanyaan, dan (e) Aspek *user friendly* dengan 1 pertanyaan. Jadi total pertanyaan yang diberikan kepada validator materi sebanyak 12 butir pertanyaan.

Berdasarkan hasil validasi materi yang sudah dilakukan Ibu ST memberikan skor $\bar{x} = 3,8$ dengan hasil $p = 95,8\%$, sedangkan hasil validasi dari Bapak MR memberi skor $\bar{x} = 3,9$

han hasil $p = 97,9\%$. Kedua validator ini menghasilkan kategori “Sangat Baik” dalam penilaian dan materi yang termuat di dalam media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* ini dinyatakan layak digunakan dengan revisi sesuai saran. Adapun hasil rekapitulasi perhitungan data validasi materi pada setiap aspek dari kedua validator ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6. Hasil Rekapitulasi Data Validasi Materi

Aspek yang dinilai	Hasil perolehan skor	
	Validator Ibu ST	Validator Bapak MR
Aspek <i>self instruction</i>	26	27
Aspek <i>self contained</i>	8	8
Aspek <i>stand alone</i>	4	4
Aspek adaktif	4	4
Aspek <i>user friendly</i>	4	4
Skor total keseluruhan	46	47
\bar{x}	3,8	3,9
p	95,8%	97,9%
Kriteria	Sangat Baik	Sangat Baik

Dari Tabel 4.6 di atas dapat disimpulkan bahwa materi yang termuat di dalam media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* memiliki kategori “Sangat Baik” dan layak untuk diujicobakan dengan melakukan revisi produk sesuai saran dari masing-masing validator.

Tabel 4.7. Hasil Saran Perbaikan Validasi Materi

No	Saran Perbaikan
1	Ibu ST 1. Memberikan tambahan gambar pada LKPD 2. LKPD diberikan sesuai dengan langkah-langkah yang termuat di dalam RPP 3. Menambahkan perintah yang jelas ketika melaksanakan praktikum dan pada bagian soal pilihan ganda
2	Bapak MR 1. Tidak ada komentar

Pada Tabel 4.7 menunjukkan bahwa masih ada sedikit perbaikan berdasarkan hasil saran yang diberikan oleh para validator.

4) Hasil Validasi Instrumen Motivasi Belajar Siswa

Validasi pada instrumen motivasi belajar siswa dilakukan oleh Ibu Dr. Mukhlisah, AM., M.Pd (Ibu MK) selaku dosen pengampu mata kuliah psikologi anak di Pascasarjana UINSA. Pada lembar penilaian validasi instrumen motivasi belajar siswa dibagi menjadi tiga aspek dengan total 7 pertanyaan dengan rincian (1) aspek format dengan 3 butir pertanyaan, (2) Aspek Isi dengan 2 butir pertanyaan dan (3) Aspek bahasa dengan dengan 2 butir pertanyaan.

Berdasarkan hasil validasi instrumen motivasi belajar siswa yang telah dilakukan Ibu MK, maka hasil yang diperoleh peneliti yaitu $\bar{x} = 3,4$ dan hasil p sebesar 85,7% dengan kategori “Sangat Baik” dengan catatan perlu adanya perbaikan dalam

konsistensi pendeskripsian butir angket sehingga memudahkan siswa kelas VI dalam memahami pertanyaan.

Tabel 4.8. Hasil Rekapitulasi Data Validasi Instrumen Motivasi

Aspek yang dinilai	Hasil perolehan skor
Aspek Format	12
Aspek Isi	5
Aspek Bahasa	7
Skor total keseluruhan	24
\bar{x}	3,4
p	85,7%
Kriteria	Sangat Baik

Hasil validasi instrumen motivasi siswa yang terdapat pada Tabel 4.8 di atas menunjukkan bahwa instrumen motivasi belajar sudah layak untuk diterapkan dengan sedikit perbaikan pada konsistensi penulisan dan kalimat penyusun. Nantinya peneliti memberikan lembar motivasi ini kepada siswa kelas VI A setelah guru menggunakan media *power point* berbantu *motion graphic* dalam proses pembelajaran sebagai hasil bahwa media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

- 5) Kesulitan yang dihadapi peneliti dalam proses pengembangan adalah kurangnya waktu, sarana, prasarana, dan biaya dalam pembuatan media, sulitnya mencari ide dalam menentukan desain yang sesuai dengan materi karena tidak semua materi yang termuat dalam materi magnet dapat dikaitkan dengan desain *motion graphic*.

d. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan ini media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* telah selesai dikembangkan kemudian, diimplementasikan kepada siswa kelas VI A sebagai kelas eksperimen dan VI B sebagai kelas kontrol di MIN 1 Lamongan pada tanggal 21-22 Desember 2022. Pelaksanaan uji media ini dilakukan di kelas masing-masing menggunakan fasilitas yang telah tersedia di kelas yakni LCD. Pada tahapan awal peneliti yang berperan sebagai guru melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan RPP dengan menggunakan media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic*, selanjutnya pada tahap penjelasan slide sejarah magnet dan permainan peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan media pembelajaran di depan kelas. Kegiatan terakhir siswa diminta mengisi lembar latihan soal dan motivasi belajar mereka setelah menggunakan media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* dalam proses belajar.

e. Evaluasi

1) Hasil Analisis Belajar dan Motivasi Siswa

Untuk mengetahui efektifitas dalam penggunaan media pembelajaran yang dibuat peneliti dalam meningkatkan hasil belajar siswa, maka hal yang harus dilakukan oleh peneliti

adalah memberikan *pre-test* dan *post-test* kepada siswa kelas VI A dengan jumlah siswa 30 anak dan VI B 26 anak.

a) Pre-Test

Pre-test dilakukan bertujuan untuk mengetahui hasil belajar anak pada pembelajaran IPA materi magnet yang dilakukan guru tanpa menggunakan rancangan media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic*. *Pre-test* dilakukan pada kelas VI A dan B. Jadi dalam penerapannya guru hanya memberi kesempatan kepada siswa untuk mengulas kembali materi tentang sifat-sifat kemagnetan yang sebelumnya sudah dijelaskan sebelumnya. Setelah selesai mengulas, siswa diberi lembar tes pilihan ganda pada masing-masing kelas berjumlah 20 butir soal dengan nilai 2 pada nomor (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 17, dan 18) dan nilai 6 pada nomor (9, 13, 14, 19) hal ini didasarkan pada tingkatan indikator pada taksonomi Bloom.

Adapun hasil yang diperoleh dalam melaksanakan *pre-test* dapat dilihat pada Tabel 4.9 berikut ini:

Tabel 4.9. Nilai *Pre-Test* Hasil Belajar Siswa Kelas VI A

No	Nama	Nilai
1	Siswa 1	59
2	Siswa 2	62
3	Siswa 3	65
4	Siswa 4	74
4	Siswa 5	71
5	Siswa 6	68

6	Siswa 7	76
7	Siswa 8	88
8	Siswa 9	82
9	Siswa 10	85
10	Siswa 11	88
12	Siswa 12	59
13	Siswa 13	71
14	Siswa 14	82
15	Siswa 15	62
16	Siswa 16	62
17	Siswa 17	82
18	Siswa 18	65
19	Siswa 19	76
20	Siswa 20	88
21	Siswa 21	65
22	Siswa 22	74
23	Siswa 23	88
24	Siswa 24	79
25	Siswa 25	85
26	Siswa 26	68
27	Siswa 27	79
28	Siswa 28	79
29	Siswa 29	85
30	Siswa 20	85
Jumlah		2253
Rata-Rata		75

Pada Tabel 4.9 menunjukkan bahwa nilai rata-rata

dari hasil belajar siswa *pre-test* di kelas VI A dengan jumlah siswa 30 anak tanpa menggunakan media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* sebesar 75. Selanjutnya pada

Tabel 4.10 adalah hasil nilai rekapitulasi hasil belajar siswa *pre-test* di kelas VI B.

Tabel 4.10. Nilai *Pre-Test* Hasil Belajar Siswa Kelas VI B

No	Nama	Nilai
1	Siswa 1	59
2	Siswa 2	62
3	Siswa 3	62
4	Siswa 4	65
4	Siswa 5	68
5	Siswa 6	65
6	Siswa 7	74
7	Siswa 8	82
8	Siswa 9	82
9	Siswa 10	76
10	Siswa 11	59
12	Siswa 12	68
13	Siswa 13	71
14	Siswa 14	71
15	Siswa 15	74
16	Siswa 16	74
17	Siswa 17	76
18	Siswa 18	62
19	Siswa 19	65
20	Siswa 20	71
21	Siswa 21	68
22	Siswa 22	85
23	Siswa 23	79
24	Siswa 24	76
25	Siswa 25	85
26	Siswa 26	79
Jumlah		1856
Rata-Rata		71

Tabel 4.10 di atas menunjukkan hasil *pre-test* siswa kelas VI B dengan jumlah 26 anak tanpa menggunakan *treatment* memperoleh rata-rata 71 pada materi magnet di mata pelajaran IPA.

b) *Post-Test*

Post-test dilakukan dengan tujuan memperoleh hasil perbedaan pada nilai hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* untuk kelas VI A sebagai kelas eksperimen dengan membandingkan pembelajaran sebelumnya tanpa menggunakan media pembelajaran. Sama halnya dengan soal *pre-test* sebelumnya dengan pemberian soal 20 pilihan ganda. Berikut adalah nilai hasil *post-test* pada kelas VI A:

Tabel 4.11. Nilai *Post-Test* Hasil Belajar Siswa Kelas VI A

No	Nama	Nilai
1	Siswa 1	88
2	Siswa 2	91
3	Siswa 3	82
4	Siswa 4	85
4	Siswa 5	88
5	Siswa 6	91
6	Siswa 7	97
7	Siswa 8	97
8	Siswa 9	100
9	Siswa 10	82
10	Siswa 11	85
12	Siswa 12	100
13	Siswa 13	100
14	Siswa 14	91
15	Siswa 15	91
16	Siswa 16	94
17	Siswa 17	94
18	Siswa 18	97
19	Siswa 19	97
20	Siswa 20	97
21	Siswa 21	100
22	Siswa 22	100

23	Siswa 23	94
24	Siswa 24	82
25	Siswa 25	85
26	Siswa 26	100
27	Siswa 27	100
28	Siswa 28	94
29	Siswa 29	97
30	Siswa 20	100
Jumlah		2803
Rata-Rata		93

Data pada Tabel 4.11 tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada hasil belajar yang diperoleh siswa kelas VI A sebagai kelas eksperimen dalam mengerjakan *post-test* pada materi magnet pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* mencapai nilai xx dengan nilai sebelumnya dalam melaksanakan *pre-test* hanya memperoleh nilai . Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas VI A meningkat dengan sangat baik.

Berikutnya adalah hasil *post-test* siswa kelas VI B sebagai kelas kontrol dalam melaksanakan *post-test*:

Tabel 4.12. Nilai *Post-Test* Hasil Belajar Siswa Kelas VI B

No	Nama	Nilai
1	Siswa 1	62
2	Siswa 2	65
3	Siswa 3	68
4	Siswa 4	71
4	Siswa 5	74
5	Siswa 6	76
6	Siswa 7	79
7	Siswa 8	82
8	Siswa 9	85

9	Siswa 10	88
10	Siswa 11	59
12	Siswa 12	71
13	Siswa 13	74
14	Siswa 14	74
15	Siswa 15	79
16	Siswa 16	79
17	Siswa 17	82
18	Siswa 18	65
19	Siswa 19	68
20	Siswa 20	74
21	Siswa 21	71
22	Siswa 22	88
23	Siswa 23	82
24	Siswa 24	85
25	Siswa 25	88
26	Siswa 26	88
Jumlah		1976
Rata-Rata		76

Tabel 4.12 di atas menunjukkan bahwa kelas VI B sebagai kelas kontrol dalam melaksanakan *post-test* tidak menunjukkan hasil yang signifikan dalam peningkatan hasil belajarnya sehingga masih ada dari siswa yang memperoleh nilai dibawah 75 dikarenakan dalam kelas VI B guru tidak menerapkan media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* dalam proses pembelajaran. Sehingga kelas yang mengalami peningkatan hanya terdapat pada kelas VI A sebagai kelas eksperimen.

c) Motivasi Belajar

Hasil dari data analisis motivasi belajar ini digunakan peneliti untuk mengetahui apakah dengan penggunaan media

pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* mempengaruhi motivasi siswa dalam kategori tinggi atau rendah. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa dilakukan penyebaran angket kepada kelas VI A sebagai kelas eksperimen. Angket tersebut memuat 15 pertanyaan dan setiap pertanyaan terbagi menjadi 2 sub pertanyaan skala 1-4 dengan perolehan skor maksimal 120 pada setiap anak. Berikut hasil angket motivasi belajar siswa yang diberikan kepada kelas VI A sebagai kelas eksperimen:

Tabel 4.13. Nilai Motivasi Belajar VIA

No	Nama	Skor Total	Kriteria
1	Siswa 1	87	Sedang
2	Siswa 2	98	Sangat Tinggi
3	Siswa 3	97	Sangat Tinggi
4	Siswa 4	90	Tinggi
4	Siswa 5	97	Sangat Tinggi
5	Siswa 6	100	Sangat Tinggi
6	Siswa 7	96	Tinggi
7	Siswa 8	98	Sangat Tinggi
8	Siswa 9	91	Tinggi
9	Siswa 10	94	Tinggi
10	Siswa 11	93	Tinggi
12	Siswa 12	98	Sangat Tinggi
13	Siswa 13	96	Sangat Tinggi
14	Siswa 14	91	Tinggi
15	Siswa 15	92	Tinggi
16	Siswa 16	87	Tinggi
17	Siswa 17	96	Sangat Tinggi
18	Siswa 18	91	Tinggi
19	Siswa 19	76	Sedang
20	Siswa 20	101	Sangat Tinggi
21	Siswa 21	89	Tinggi
22	Siswa 22	102	Sangat Tinggi
23	Siswa 23	96	Tinggi

24	Siswa 24	99	Sangat Tinggi
25	Siswa 25	105	Sangat Tinggi
26	Siswa 26	96	Sangat Tinggi
27	Siswa 27	87	Tinggi
28	Siswa 28	102	Sangat Tinggi
29	Siswa 29	94	Tinggi
30	Siswa 20	96	Sangat Tinggi
Jumlah Skor Total		2835	
Rata-Rata		94,5	

Pada Tabel 4.13 di atas dari total siswa kelas eksperimen sebanyak 30 anak menunjukkan bahwa rata-rata perolehan hasil motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran adalah sebesar 94,5 dengan kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* dalam proses pembelajaran dikelas mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dikelas.

C. Uji Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji prasyarat analisis yang mutlak atau yang harus dipenuhi dalam rangkaian uji parametrik yang bertujuan untuk mengetahui apakah kelas yang digunakan dalam melaksanakan *pre-test* pada kelas eksperimen dan *post-test* kelas kontrol telah berdistribusi normal atau tidak. Jika hasil yang didapatkan nanti adalah data tidak berdistribusi normal, maka tidak dapat digunakan sebagai uji parametrik. Pada penelitian ini, untuk menguji normalitas data peneliti

menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* dengan menggunakan SPSS menggunakan nilai hasil *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut hasil normalitas data yang dapat dilihat sebagaimana gambar dibawah ini:

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Post Test Eksperimen (Menggunakan Media0	.192	30	.009	.878	30	.006
Post Test Kontrol (Tanpa Media)	.104	26	.200 [*]	.953	26	.272

Gambar 4.7 Hasil SPSS Uji Normalitas

Pada Gambar 4.7 baik menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* menunjukkan pada sig. > 0,005. Taraf signifikasi pada kelas *post-test* eksperimen sebesar 0,009 dan kelas kontrol 0,200. Hasil dari signifikasi yang didapatkan lalu dibandingkan dengan dasar taraf kesalahan 5%. Keputusan pengujiannya adalah jika nilai signifikasi yang didapat >0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. Jika nilai signifikasi tersebut <0,05 maka data tersebut dinyatakan tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil pengujian di atas, baik pada kelas eksperimen dan kontrol hasilnya >0,05 (0,06 > 0,05 = normal dan 0,200 > 0,05 = normal). Dengan demikian data *post-test* baik kelas eksperimen dan kontrol tersebut berdistribusi normal dan dapat digunakan sebagai syarat statistik parametik lainnya untuk menganalisis data lebih lanjut seperti uji homogenitas, uji paired sampel t-test dan uji independent sampel t-test.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan salah satu syarat (bukan syarat mutlak) dalam uji independent sampel t-test. Uji homogenitas bertujuan untuk melihat persebaran kelompok bersifat homogen (sama) atau heterogen (tidak sama) pada varian setiap kelasnya. Penelitian ini menggunakan data dari nilai hasil belajar *pre-test* eksperimen dan *pre-test* kontrol menggunakan uji hitung SPSS dengan taraf signifikansi (sig.) 5% dengan ketentuan kriteria pengujian jika nilai sig pada based on mean $> 0,05$ maka data tersebut homogen. Sedangkan jika nilai sig $< 0,05$ maka data penelitian tersebut tidak homogen. Dibawah ini adalah hasil uji homogenitas menggunakan SPSS.

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	2.616	1	54	.112
	Based on Median	2.372	1	54	.129
	Based on Median and with adjusted df	2.372	1	53.153	.129
	Based on trimmed mean	2.576	1	54	.114

Gambar 4.8. Hasil SPSS Uji Homogenitas

Perhatikan Gambar 4.8 di atas, pada baris *based on mean* bagian sig. adalah sebesar $0,112 > 0,005$, sehingga dapat disimpulkan bahwa persebaran variasi di setiap kelas eksperimen dan kontrol adalah sama atau homogen. Dengan demikian, maka hal ini menjadikan salah satu syarat (tidak mutlak) dari uji independent sample t-test terpenuhi dan bisa digunakan dalam melanjutkan analisis data berikutnya.

D. Analisis Uji Keefektifan

1. Uji *Paired Sample T-Test*

Uji paired sampel t-test merupakan uji sampel yang berpasangan yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dari kedua sampel yang berpasangan tersebut. Uji *paired sampel t-test* dilakukan terhadap 2 kelompok data yaitu data *pre-test* eksperimen dipasangkan dengan *post-test* eksperimen, dan *pre-test* kontrol dengan *post-test* kontrol. Hasil perhitungan uji hipotesis *pre-test* dan *post-test* menggunakan SPSS dapat dilihat dari gambar dibawah ini:

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pre Test Eksperimen - Post Test Eksperimen	-18.233	11.691	2.134	-22.599	-13.868	-8.543	29	.000
Pair 2	Pre Test Kontrol - Post Test Kontrol	-4.577	2.955	.580	-5.771	-3.383	-7.897	25	.000

Gambar 4.9 Hasil SPSS *Paired Sampel T-Test*

Berdasarkan *output pair 1* pada gambar 4.9 diperoleh nilai sig. 2 *tailed* $0,000 < 0,5$ maka dapat disimpulkan ada perbedaan pada rata-rata hasil belajar untuk *pre-test* kelas eksperimen dengan *post-test* eksperimen dengan *treatment* media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic*. Selanjutnya pada *output pair 2* diperoleh sig. 2 *tailed* $0,000 < 0,05$ maka kesimpulannya terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa pada *pre-test* dan *post-test* kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran.

Sehingga keputusannya adalah adanya pengaruh yang signifikan pada sebelum diberikan *treatment* pada kelas *pre-test* menggunakan media pembelajaran power point berbantu motion graphic dan setelah dilakukannya *treatment* dengan menggunakan media pembelajaran power point berbantu motion graphic pada hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA materi magnet.

2. Uji Independent Sample T-Test

Uji independent sample t-test bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan pada hasil *post-test* kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *powerpoint* berbantu *motion graphic* dengan kelas *post-test* kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran *powerpoint* berbantu *motion graphic* dalam pembelajaran di kelas. Hasil perhitungan uji independent sampel t-test dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	3.367	.072	8.747	54	.000	17.262	1.973	13.305	21.218
Equal variances assumed									
Equal variances not assumed			8.551	44.944	.000	17.262	2.019	13.196	21.327

Gambar 4.10 Hasil SPSS *Independent Sampel T-Test*

Berdasarkan gambar 4.10 di atas diperoleh nilai sig. 2-tailed $0,000 < 0,05$ dengan kesimpulan terdapat perbedaan pada rata-rata hasil belajar siswa dalam penggunaan media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* dengan tanpa menggunakan media pembelajaran. Untuk lebih jelas dalam melihat perbedaan rata-rata dari hasil belajar sebelum dan sesudah digunakannya media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

Group Statistics

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Siswa	Kelas Eksperimen 6A (dengan media pembelajaran)	30	93.30	6.188	1.130
	Kelas Kontrol 6B (tanpa media)	26	76.04	8.530	1.673

Gambar 4.11 Hasil SPSS Grup Statistik *Independent Sampel T-test*

Gambar 4.11 di atas menunjukkan bahwa mean dari kelas *post-test* eksperimen dengan media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* lebih besar dari pada mean di kelas *post-test* kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic*, dengan nilai $93,30 > 76,04$.

E. Pembahasan

1. Desain Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* Berbantu *Motion Graphic* dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa MIN 1 Lamongan

a. Hasil Validasi Materi

Arsyad menyampaikan bahwa media pembelajaran memiliki 3 ciri-ciri yaitu ciri fisaktif, manipulatif dan distributif. Ketiga ciri tersebut harus termuat di dalam media pembelajaran yang bertujuan dalam mengoptimalkan dalam menyampaikan pesan dalam proses belajar hingga mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.⁹⁶ Ciri-ciri ini dapat diketahui dengan melakukan proses penilaian terhadap media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* yang telah dikembangkan oleh peneliti pada penelitian ini. Penilaian atau validasi ini dilakukan ahli materi dan ahli media sesuai dengan penjelasan berikut.

Ahli media menilai media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* menggunakan tiga indikator yaitu rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual pada instrumen penilaian. Pertama pada indikator rekayasa perangkat lunak memuat delapan pertanyaan yaitu penggunaan media yang efisien dan efektif untuk belajar, memudahkan dalam

⁹⁶ Arsyad, *Media Pembelajaran*. Hal. 3.

belajar, dapat digunakan dengan mudah dan secara berulang, ketepatan dalam pemilihan softwer sebagai media pembelajaran. Dengan perolehan skor maksimal 32 kategori sangat layak.

Kedua pada indikator desain pembelajaran terdapat enam pertanyaan antara lain kejelasan serta kesesuaian indikator dan tujuan dalam media dengan KI dan KD, media mampu meningkatkan daya tarik belajar siswa, kesesuaian simulator dalam media dengan keadaan secara faktual. Dengan perolehan skor maksimal 24 kategori sangat layak. Pada indikator ketiga komunikasi visual memuat sembilan pertanyaan seperti penyampaian materi secara baik pada media, kreatifitas pada pembuatan media, tampilan gambar dan animasi yang menarik, ketepatan visualisasi, kesesuaian backsound, kemudahan huruf yang digunakan dalam media, kejelasan dalam penggunaan warna tulisan, kualitas simulasi media. Dengan perolehan skor maksimal 92 kategori sangat layak.

Dari rincian indikator pada penilain materi, maka hasil yang diperoleh peneliti dalam proses validasi oleh validator Bapak SB dan Bapak MR adalah sebagai berikut Bapak SB memberikan skor total 86 dan perolehan rata-rata 3,74 dengan persentase kelayakan media 93% kategori sangat layak. Sedangkan Bapak MR memberi skor total 85, rata-rata 3,7 dengan persentase 92% kategori sangat layak.

Dapat diambil kesimpulan dari hasil penilaian media oleh kedua validator bahwa media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* adalah valid dan sangat layak untuk digunakan dengan presentase kelayakan media 93% dan 92%.

b. Hasil Validasi Materi

Menurut Suprijono hasil belajar merupakan pola dalam perbuatan, nilai-nilai, apresiasi dan keterampilan.⁹⁷ Sedangkan menurut Bloom dalam Annie menyampaikan tiga taksonomi yang disebut ranah belajar yang mencakup kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁹⁸ Pada penelitian ini peneliti menggunakan materi IPA dalam hal ini sesuai dengan Permendikbud No. 37 Tahun 2018 pada mata pelajaran IPA tidak memuat Kompetensi Inti (KI) afektif atau sikap pada KI 2. Jadi penelitian ini hanya menggunakan penilaian hasil belajar hanya dengan menggunakan aspek kognitif dan psikomotorik.

Dalam mengetahui ketepatan peneliti dalam menyusun materi serta perangkat bahan ajar, maka peneliti melakukan validasi oleh ahli materi dalam hal ini adalah mata pelajaran IPA materi magnet yang termuat lima aspek penilaian dalam instrumen. Pertama aspek *self instruction* yang memuat tujuh

⁹⁷ Anni, *Psikologi Belajar*. Hal. 85.

⁹⁸ Anni. Hal. 86-90.

pertanyaan tentang kesesuaian tujuan pembelajaran atau indikator dengan KI dan KD, kesesuaian materi pada media dan RPP dengan KI dan KD, keruntutan materi, kemudahan siswa dalam memahami materi dan bahasa yang digunakan, serta kesesuaian materi dengan lingkungan sekitar. Sehingga kesimpulan pada aspek *self instruction* bahwa jumlah skor maksimal yang diperoleh adalah 28 dengan kategori sangat layak.

Kedua pada aspek *self contained* memuat dua pertanyaan tentang kecocokan materi di dalam media media dengan KI dan KD, kompetensi materi yang disajikan memuat unit KI dan KD. Dengan kesimpulan skor maksimal pada aspek *self instruction* adalah 8 dengan kategori sangat layak. Pada aspek ketiga dengan satu pertanyaan yaitu aspek *stand slone* memuat satu pertanyaan tentang kemudahan pengguna dalam memahami materi di dalam media tanpa bantuan orang lain. Dengan peroleh skor maksimal 8 dengan kategori sangat layak.

Selanjutnya pada aspek ke empat dengan satu pertanyaan yaitu aspek *adaktif* dengan memuat pertanyaan tentang kesesuaian materi dengan perkembangan IPTEK dengan skor maksimal 4 dengan kategori sangat layak. Aspek kelima adalah memuat satu pertanyaan dengan aspek *user frendly* dengan

pertanyaan tentang kemudahan memahami materi di dalam media dengan skor maksimal 4 dengan kategori sangat layak. Jadi, total skor maksimal pada ke lima aspek penilaian materi yang termuat pada lembar penilaian ini adalah 48 skor.

Hasil validasi yang dilakukan oleh validator Ibu ST dan Bapak MR dalam penilaian materi adalah Ibu ST memberikan skor total 46 dengan jumlah rata-rata 3,8 dengan hasil persentasi kelayakan sebesar 95,8% kategori sangat layak. Bapak MR memberikan skor total 47, rata-rata perolehan 3,9 dengan hasil persentase 97,9% dan kategori layak.

Kesimpulan dari hasil penilaian materi yang termuat dalam media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* adalah valid dan sangat layak untuk digunakan dengan perolehan presentase kelayakan materi 95,8% dan 97,9%.

2. Efektivitas Media Pembelajaran *Power Point* Berbantu *Motion Graphic* dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa MIN 1 Lamongan

Keefektifan pembuatan media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dapat diketahui dari analisis berikut ini.

a. Motivasi Belajar

Motivasi merupakan dorongan yang muncul untuk mewujudkan keinginan belajar demi mencapai suatu tujuan yang diharapkan.⁹⁹ Motivasi memiliki peran penting dalam aktivitas belajar seseorang. Sebagaimana dijelaskan oleh Wahab bahwa terdapat tiga fungsi motivasi belajar antara lain motivasi sebagai penggerak, pendorong dan sebagai pengarah pada perbuatan.¹⁰⁰

Untuk mengukur tingkat motivasi pada siswa, peneliti menggunakan teori Uno dalam jurnal pengembangan Krismony dengan hasil analisis data nilai *post-test* yang dilakukan pada kelas eksperimen dengan perolehan skor total 2835 dari skor maksimal 3.600 dan nilai rata-rata 94,5 dengan kategori sangat tinggi. Dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dalam penggunaan media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* mampu meningkatkan motivasi belajar anak.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan pola dalam suatu perbuatan yang dapat menghasilkan nilai, pengertian, sikap, apresiasi dan keterampilan.¹⁰¹ Hasil belajar siswa dapat diketahui dengan menggunakan acuan pada ranah belajar Bloom dengan pengambilan

⁹⁹ Imran, *Belajar Dan Pembelajaran*.

¹⁰⁰ Wahab, *Psikologi Belajar*.

¹⁰¹ Anni, *Psikologi Belajar*. Hal. 85.

nilai pada aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan.¹⁰² Pada penelitian ini, untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa menggunakan aspek pengetahuan dan keterampilan pada mata pelajaran IPA yang bertumpu pada ramah belajar Bloom. Adapun hasil belajar siswa diperoleh pada pengambilan hasil *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan hasil analisis data dari nilai *post-test* dan *pre-test* yang telah dilakukan pada kelas eksperimen, dapat diketahui dari nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ artinya efektif. Keefektifan tersebut dapat dilihat dari hasil rata-rata *post-test* lebih besar dari pada hasil *pre-test*. Dimana rata-rata pada hasil *pre-test* kelas eksperimen sebesar 75 dan rata-rata *post-test* 93. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* yang dikembangkan adalah efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

¹⁰² Anni. Hal. 86-90

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penerapan pengembangan media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* pada pembelajaran IPA dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa MIN 1 Lamongan diperoleh sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran *power point* berbantu *power point* berbantu *motion graphic* terbukti valid dengan hasil perolehan nilai rata-rata media 93% dan 92% dan materi 5,8% dan 97,9% dengan kategori layak digunakan.
2. Efektifitas media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA MIN 1 Lamongan adalah meningkat dengan dengan hasil perolehan skor rata-rata tingkat motivasi belajar kelas VI 94,5% dengan kategori sangat tinggi. Dan perolehan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen adalah dari rata-rata *pre-test* 75 menjadi 93 pada *post-test*.

Dengan demikian hasil ini dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa IPA MIN 1 Lamongan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan data, maka peneliti memberikan saran dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *power-point* berbantu *motion graphic* pada materi IPA MIN 1 Lamongan adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran menggunakan *microsoft power point* berbantu *motion graphic* dengan menggunakan materi lainnya.
2. Bagi guru kelas VI, agar mampu memanfaatkan media pembelajaran *power point* berbantu *motion graphic* dengan baik sebagai alternatif media pembelajaran.
3. Bagi pembaca, diharapkan mampu menambah pengetahuan dan wawasan tentang penggunaan media pembelajaran menggunakan *power point* pada tema 5 materi magnet untuk siswa kelas VI.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Ali, Muhammad, and Muhammad Asrori. *Metodologi Dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Andriani, Maria Resti. “Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik Untuk Pembelajaran Tematik Inegratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang.” *Scholaria*, 2016.
- Anni. *Psikologi Belajar*. Semarang: UNNES, 2009.
- Arikunto, S. *Evaluasi Program Pendidikan Pengembangan Praktis Bagi Praktisi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2004.
- . *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.
- Basyiruddin. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers, 2002.
- Bentancourt, and Michael. *The History of Motion Graphics*. United States: Wildside Press, 2013.
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. USA: Springer, 2009.
- Budiman, Ilham. “Analisis Pengendalian Mutu Di Bidang Industri Makanan.” *Jurnal Inovasi Penelitian* Vol. No. 1 (2021).
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model.” *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (June 5, 2019): 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
- Falahudin, Iwan. “Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran.” *Jurnal Lingkar Widyaishwara* 4 (1) 104- (2014).
- Gallagher, Rebecca, and Paldy. *Exploring Motion Graphics, The Art and Techniques of Creating Imagery for Film and New Media*. Thomson, 2007.
- Gibbon. *Non Parametrik Statistical Inference*. New York: Mc Graw Hill, 1971.
- Gita, Seruni Olivia. “PENGEMBANGAN MEDIA POWER POINT DENGAN MENGGUNAKAN PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI SISWA DALAM PENGAJARAN KOLOID.” *Prosiding SEMIRATA MIPA*, 2015, 601–6.
- Hamalik. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya, 2008.
- Hamalik, Umar. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya, 2008.
- Imran, Ali. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Jaya, 2010.
- Kahraman, A. D. “Animation Use as an Educational Material and Animation Technique. International Conference on Communitation, Media, Technology and Design.” *KTO Karatay University. Istanbul: Karatay University*, n.d.
- Khodijah, Nyanyu. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014.

- Krismony, Ni Putu Aprilia, Desak Putu Parmiti, and I Gustu Ngurah Japa. "Pengembangan Instrumen Penilaian Untuk Mengukur Motivasi Belajar Siswa SD." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 3 Nomor 2 (2020): 2490257.
- Kusaeri. *Acuan & Teknik Penilaian Proses & Hasil Belajar Kurikulum 2013*. Edited by Aziz Safa. Cetakan 1. Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2014.
- Luthiawati, Eka Riris. "Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphics Berbasis Power Point Pada KD Kerjasama Ekonomi Internasional Mapel Ekonomi Untuk Siswa Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 1 Gondang." Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2019.
- Mahfud. *Media Pendidikan Agama*. Bandung: Bina Islam, 2006.
- Miarso. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri, 2013.
- Mulyatiningsih, Endang. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: GP Press Group, 2013.
- Munir. *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Nugroho Fahrudin. *Perancangan Dan Pembuatan Animasi Motion Graphic Profil Kantor Wilayah Kementerian Agama Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Naskah Publikasi, 1, 2017.
- Nurlatifah, Anissyafa'at. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS MICROSOFT OFFICE POWER POINT INTERAKTIF PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI NGRUKEMAN KASIHAN BANTUL." *Repository Universitas PGRI Yogyakarta*, 2015. <http://repository.upy.ac.id/id/eprint/212>.
- Prawiradilaga. *Wawasan Teknologi Pendidikan*, 2014.
- Purnama, Sigit. "Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenaln Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)." *Literasi* Vol. IV, N (2013).
- Rahmat, Huznul Khatima. "PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA SEKOLAH DASAR." *Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar*, n.d.
- Rakadea, Alfathur Jordani. "Perancangan Storyboard Untuk Animasi 2D "Apresiasiimu: Dalam Meningkatkan Apresiasi Masyarakat Terhadap Desain Grafis" Vol. 8, No (2021).
- Rayanto, Yudi Hadi. "Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori, Dan Praktek." *Lembaga Academic & Research Institute*, 2020.
- Risabethe, Abiy, and Budi Astuti. "DEVELOPING LEARNING MEDIA TO ENHANCE THE LEARNING MOTIVATION AND NATIONALISM CHARACTER OF THE 5 Th GRADE STUDENTS OF ELEMENTARY SCHOOLS." *Jurnal Pendidikan Karakter* 8 (n.d.).

- <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpk.v7i1.15498>.
- Rizqi, Annisa Afiananda. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar." *Jurnal FKIP Unila*, 2018.
- Romadonah, Enden Siti, and Isma Nasiti Maharani. "Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran." *Jurnal Utile* Volume V, (2019): Hal 115-122.
- Rosyid, Moh. Zaiful, Mustajab, and Aminul Rosid Abdullah. *Prestasi Belajar*. Edited by Halimatus Sa'diyah. Cetakan 1., Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2019.
- Rusman. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.
- Sadiman, Arief S. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012.
- . *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012.
- Salsabila, Azza, and Puspitasari. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Pandawa: Jurnal Pendidikan Dan Dakwah* 2, Nomor, (220AD): 278–88.
- Sanjaya, Wina. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kharisma Putra Utama, 2012.
- Saputra, A.B. "Pembuatan Motion Graphic Sebagai Media Promosi Untuk Proyek Purna Jual Datsun Sigap." *Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika Dan Komputer*, 2018, 84–97.
- Sardiman. *Interaksi Motivasi Dan Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014.
- Slavin, R.E. *Psikologi Pendidikan Teori Dan Praktik (Edisi Kedelapan) Jilid 2*. Jakarta Barat: Indeks, 2009.
- Slembrouck, and Paul Van. "How to Produce Motion Graphic." Rockcontent Blog, 2012.
- Smadino, Sharon E. *Teknologi Pembelajaran Dan Media Untuk Belajar*. Jakarta: Kencana, 2012.
- Sobur, Alex. *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia, 2009.
- Sudjana, Nana, and Ibrahim. *Penelitian Dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2001.
- Sugiarto. *Komponen Kelayakan Kegrafikan*. Jakarta, 2019.
- Sugiono. *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Suheri, and Agus. "Animasi Multimedia Pembelajaran." *Jurnal Animasi Multimedia Pembelajaran* 2.(1), 27- (2006).
- Sukardi. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi Dan Praktiknya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011.
- Sukarno. "Perancangan Motion Graphic Ilustratif Mengenai Majapahit Untuk Pemuda-Pemudi." *Journal Visual Communication Design*, 2014.

- Sulaiman, Amir Hamzah. *Media Audio-Visual Untuk Pengajaran, Penerangan Dan Penyuluhan*. Jakarta: Gramedia, 1985.
- Susilana, Rudi, and Cipi Riyana. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan Dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima, 2009.
- Sutarno. "Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Kemandirian Belajar Siswa SMP Di Kota Bandung." *Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 3 (2013).
- Thobroni, Muhammad. *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2017.
- Uno, B. Hamzah. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2010.
- Wahab, Rosmalina. *Psikologi Belajar*. Edisi 1, C. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015.
- Wahyuni, Rika. "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Information And Communication Technologies Pada Pembelajaran Tematik." *TANGGAP : Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar* 1(2) (2021).
<https://jurnal.stkipggritrenngalek.ac.id/index.php/tanggap/article/view/93>.
- Welty, and Gordon. "Formative Evaluation In The ADDIE Model." *Journal of GXP Compliance* Vol. 12, N (2008): 67–73.
- Widoyoko, E.P. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- Wijayanti, Widya, and Stefanus C Relmasira. "Pengembangan Media PowerPoint IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 3, no. 2 (2019): 77–83.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17381>.
- Zuhdi, Asiqin. "Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS Pada Peserta Didik MI Mathlabul Huda Babat Kabupaten Lamongan Melalui Model Cooperative Learning." *Antologi Kajian Islam*, n.d., Seri 18.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A