JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 4 Tahun 2024 Halaman 3094 - 3103

Research & Learning in Elementary Education

https://jbasic.org/index.php/basicedu

Penggunaan Video Animasi *Powtoon* untuk Meningkatkan Motivasi Siswa pada Materi Bumi dan Tata Surya

Hikmah Cahya Utami[1]✉, Aris Rudi Purnomo[2]

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia[1,2]

E-mail: cacaocha22@gmail.com[1], arispurnomo@unesa.ac.id[2]

Abstrak

Pada abad 21 diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas agar dapat menguasai penggunaan teknologi, salah satunya di bidang pendidikan dengan menggabungkan teknologi sebagai media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan motivasi siswa setelah penggunaan video animasi *Powtoon* pada materi bumi dan tata surya. Metode yang digunakan adalah *pre eksperimental*. Subjek penelitian yaitu siswa kelas VII A Mts Negeri 4 Sidoarjo berjumlah 32 siswa dengan teknik pengambilan yang digunakan *purposive sampling.* Instrumen penelitian berupa lembar angket motivasi belajar model *Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction* (ARCS) dengan jumlah pernyataan sebanyak 23 nomor. Teknik pengumpulan data dengan cara memberi angket kepada siswa sebelum dan sesudah dilaksanakan pembelajaran menggunakan video animasi *Powtoon*. Angket yang sudah diisi kemudian dilihat hasilnya berdasarkan skala *Likert*. Teknik analisis data dengan menganalisis angket dengan deskriptif kuantitatif dengan menggunakan persentase. Hasil penelitian ini adalah terdapat peningkatan motivasi belajar dengan rata-rata motivasi belajar sebelum pembelajaran sebesar 57,75% dengan kategori kurang dan sesudah pembelajaran sebesar 87,11% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, terdapat peningkatan motivasi belajar setelah menggunakan video animasi *Powtoon* sehingga perlu adanya penggunaan video animasi Powtoon pada materi IPA lainnya yang cocok dengan karakteristik siswa.

Kata Kunci: Video Animasi Powtoon, Bumi dan Tata Surya, Motivasi

Abstract

In the 21st century, quality human resources are needed to be able to master the use of technology, one of which is in the field of education by combining technology as a learning medium. This research aims to describe student motivation after using Powtoon animation videos on Earth and solar system material. The method used is pre-experimental. The research subjects were 32 students in class VII A of Mts Negeri 4 Sidoarjo. The sampling technique used was purposive sampling. The research instrument is a learning motivation questionnaire sheet using the Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction (ARCS) model with a total of 23 statements. The data collection technique is by giving questionnaires to students before and after learning using Powtoon animated videos. The results of the completed questionnaire are then seen based on a Likert scale. The data analysis technique involves analyzing questionnaires with quantitative descriptives using percentages. The results of this research show that there is an increase in learning motivation with an average learning motivation before learning of 57.75% in the poor category and after learning 87.11% in the very good category. Based on these results, there is an increase in learning motivation after using Powtoon animation videos, so it is necessary to use Powtoon animation videos in other science materials that match student characteristics.

Keywords: *Powtoon Animation Video, Earth and Solar System, Motivation*

Copyright (c) 2024 Hikmah Cahya Utami, Aris Rudi Purnomo

✉ Corresponding author :

Email : cacaocha22@gmail.com

DOI : https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8506

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8506

PENDAHULUAN

Sumber daya manusia yang berkualitas dibutuhkan untuk memajukan bangsa melalui Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) (Mulyani, 2020) sehingga di perlukan perbaikan kualitas sumber daya manusia, salah satunya pada bidang pendidikan. Kualitas SDM yang tinggi mampu membimbing aktivitas siswa lebih optimal sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai (Desmawan et al., 2023). Saat ini memasuki abad 21, dengan adanya tuntutan peralihan zaman agar mampu beradaptasi, siswa diharapkan memiliki kemampuan menggunakan media informasi yang baik (Sinaga, 2023). Pembelajaran pada abad 21 mengalami transformasi dimana yang awalnya tradisional menjadi modern, dan keterlibatan guru hanya sebagai fasilitator dengan siswa yang lebih aktif dalam pembelajaran. Abad ini mengalami banyak perkembangan, seperti teknologi dan informasi yang semakin canggih sehingga pada dunia pendidikan guru harus menguasai penggunaan teknologi, salah satunya pengintegrasian teknologi sebagai media pembelajaran agar siswa memahami materi (Mardhiyah, 2021).

Faktanya guru masih menggunakan cara mengajar kuno dikarenakan gagap teknologi sehingga siswa tidak memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru dan menimbulkan kebosanan yang akan berdampak pada motivasi belajar siswa (Rohima, 2023). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPA MTs Negeri 4 Sidoarjo menjelaskan bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru dan hanya satu arah dengan penggunaan media pembelajaran melalui buku paket dikarenakan kurang terampil dan membutuhkan banyak waktu. Hal tersebut berpengaruh terhadap aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran IPA, dimana pernyataan diperkuat oleh hasil wawancara dengan 32 siswa, bahwa 30% siswa menjawab bosan dan jenuh karena tidak paham materi IPA yang bersifat abstrak dan sebagian siswa sering beralasan pada guru untuk pergi ke toilet, akan tetapi tidak kembali ke kelas. Sebanyak 90% siswa mengerjakan tugas di sekolah dan terlambat mengumpulkan, alasannya lupa, dan 30% siswa tidak memiliki semangat dalam mengikuti pelajaran karena mengantuk sehingga tidur-tiduran di bangku. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa siswa mengobrol dengan teman sebangku dan mengabaikan penjelasan dari guru, kurang konsentrasi dan serius, serta memilih diam dan tidak aktif ketika guru bertanya karena tidak percaya diri terhadap kemampuan mereka. Kurangnya minat siswa dalam memahami materi disebabkan ketidaksukaan dan kesulitan dalam mencerna materi IPA. Hal tersebut di dukung oleh angket motivasi yang disebarkan oleh peneliti pada saat sebelum pembelajaran, didapatkan hasil dengan perolehan persentase 57,75% sehingga dapat disimpulkan bahwa perolehan tersebut termasuk dalam kategori motivasi, hal tersebut dapat terjadi karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berdasarkan karakteristik gaya belajar siswa sedangkan berdasarkan angket siswa menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat memberikan dampak positif dalam menerima materi. Video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Sumardi et al., 2021).

Berdasarkan hasil penelitian oleh Afrilia et al (2022) dapat disimpulkan bahwa video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan perolehan t-test > t-tabel, dimana t-test sebesar 0,45 dan t-tabel sebesar 0,25. Hasil penelitian tersebut diperkuat oleh Angela (2022) bahwa video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar dengan sangat baik dan mendapatkan respons positif dari siswa selain itu penelitian yang dilakukan oleh Febriani (2022) bahwa terjadi peningkatan motivasi dari 74,22% dengan kategori kuat menjadi 85,72% dengan kategori sangat kuat. Penelitian yang dilakukan oleh Salah satu aplikasi pembuat video animasi yaitu *powtoon* yang merupakan media audio visual dengan animasi yang atraktif seperti animasi tulisan tangan dan animasi kartun serta efek transisi yang jelas sehingga terlihat hidup. Dengan adanya *powtoon* pengguna dapat memasukkan video, gambar, audio, animasi secara bersamaan sehingga guru tidak bergantung pada komunikasi lisan dan pembelajaran tidak terasa jenuh dan membosankan karena dapat dimanfaatkan dalam kelompok besar dan memotivasi siswa (Rahmawati, 2022). *Powtoon* merupakan aplikasi web online yang dapat menciptakan presentasi dan mempermudah penjelasan materi (Anggita, 2020). Terdapat berbagai macam background, scene, karakter, dan properti untuk mendukung pembuatan video, selain itu adanya tutorial di

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8506

dalam aplikasi tersebut dapat memudahkan pemula memulai membuat video.

Penggunaan media pembelajaran di dukung oleh teori kognitif bahwa media pembelajaran dapat memberikan pengalaman nyata dan meletakkan dasar perkembangan siswa dan teori konstruktivisme bahwa penggunaan media pembelajaran, siswa dapat menghubungkan informasi baru dengan konsep yang sudah dimiliki sebelumnya Penggunaan video animasi *powtoon* dapat digunakan pada materi bumi dan tata surya karena materi tersebut tidak dapat dilihat secara langsung sehingga diperlukan media pembelajaran dengan penggambaran benda langit dengan tepat, membedakan struktur dan karakteristik benda langit, dan memaparkan fenomena alam yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran(Widiati et al., 2023) .

Pada penelitian terdahulu masih sedikit penggunaan aplikasi powtoon pada materi bumi dan tata surya, hanya berupa pengembangan video saja seperti penelitian yang dilakukan oleh Ardianto (2024) dengan hasil sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi pada materi siklus hidup hewan dan sebatas uji produk dengan dinyatakan layak oleh ahli media seperti yang dilakukan oleh (Kusumawati,2022) dan video tersebut hanya disajikan pada salah satu fase sintaks pembelajaran dengan penggunaan kurikulum, tujuan pembelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda sehingga terdapat kebaruan dalam penelitian ini yaitu terdapat aktivitas pembelajaran berupa pengamatan yang bersifat dua arah dan terjadi interaksi antar siswa dengan menggunakan salah satu bantuan aplikasi dalam menemukan benda langit pada waktu yang berbeda, siswa dapat mencatat informasi penting mengenai benda langit yang ditemukan pada aplikasi tersebut dan referensi sumber belajar yang di gunakan oleh siswa sebagian besar menggunakan *Powtoon* pada tahap pembelajaran dengan bentuk penyajian pada Lembar Kerja siswa berupa *scan barcode* untuk memaksimalkan pembelajaran dan memanfaatkan teknologi dengan baik sehingga siswa dapat mengakses secara mandiri menggunakan gadget masing-masing secara fleksibel. Kebaruan ini berkontribusi untuk memperkuat hasil penelitian tentang manfaat menggunakan video animasi khususnya *Powtoon* dan menggunakan materi yang lebih lengkap di bandingkan materi yang serupa yang ada di aplikasi *Powtoon.*

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti memberikan salah satu solusi alternatif agar motivasi belajar siswa dapat mengalami peningkatan melalui penggunaan video animasi pada materi bumi dan tata surya. Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan motivasi siswa setelah penggunaan video animasi powtoon pada materi bumi dan tata surya.

METODE

Metode pada penelitian ini menggunakan *pre-experimental* yang mencakup hanya satu kelas yang diberikan sebelum dan setelah uji (Sugiyono, 2016) dengan *One group pretest-posttest design* menggunakan kelas VII A di MTs Negeri 4 Sidoarjo yang diberikan sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* dengan pertimbangan tertentu sesuai dengan tujuan penelitian, selain itu siswanya memiliki kemampuan yang hampir setara dan mendapatkan rekomendasi dari pengajar. Subjek penelitian ini berjumlah 32 siswa dengan 12 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Pada lembar angket motivasi siswa terdiri atas 23 pernyataan sesuai dengan motivasi ARCS oleh keller (*Attention, Relevance, Confidence,* dan *Statisfaction*). Angket ini dilakukan dengan cara memberi angket kepada siswa sebelum dan sesudah dilaksanakan pembelajaran menggunakan video animasi *Powtoon.*

Tabel 1. Indikator Angket Motivasi Siswa

Atribut	Nomor Pertanyaan
Attention	1,2,3, 4,5*,6*
Relevance	7,8,9,10,11,12*
Confidence	13,14,15,16,17*,18*
Statisfaction	19,20,21,22*,23

Keterangan : *bernilai negatif

Pada angket ini mempunyai skor dari 1 hingga 4 dan digunakan untuk mengukur persepsi siswa tentang

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8506

motivasi belajar. Berikut merupakan skala *likert* yang digunakan dalam penelitian ini

Tabel 2. Kriteria Penilaian Skala Likert

Penilaian	Kriteria	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

(Riduwan, 2015)

Angket ini dianalisis dengan metode deskriptif kuantitatif dengan menggunakan persentase. Untuk mengetahui skor motivasi belajar yang dicapai siswa baik pada motivasi awal maupun motivasi akhir terhadap pembelajaran digunakan rumus sebagai berikut

$$Persentase(\%) = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor keseluruhan}} \text{ x } 100\%$$

Untuk menilai sebuah komponen, pengukuran kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase skor rata-rata masing-masing komponen. Persentase ini diwakili oleh:

$$Persentase(\%) = \frac{\text{Jumlah skor setiap aspek}}{\text{Jumlah keseluruhan setiap aspek}} \text{ x } 100\%$$

Setelah skor diperoleh, gabungan skor positif dan negatif untuk setiap pernyataan dihitung dan dikategorikan sesuai dengan persentase skor rata-rata:

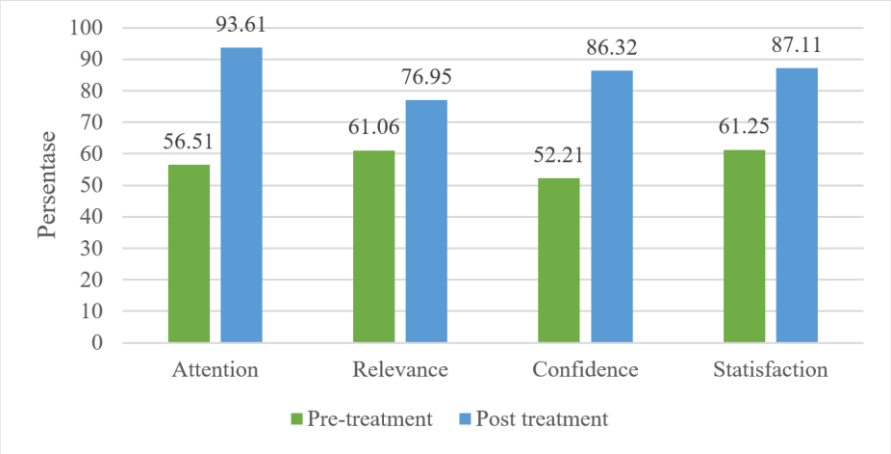
Tabel 3. Skala Likert Kriteria Motivasi Siswa

Tingkat Motivasi (%)	Keterangan
86-100	Sangat Baik
76-85	Baik
66-75	Cukup
55-65	Kurang
≤54	Sangat Kurang

(Purwanto,2002)

HASIL DAN PEMBAHASAN

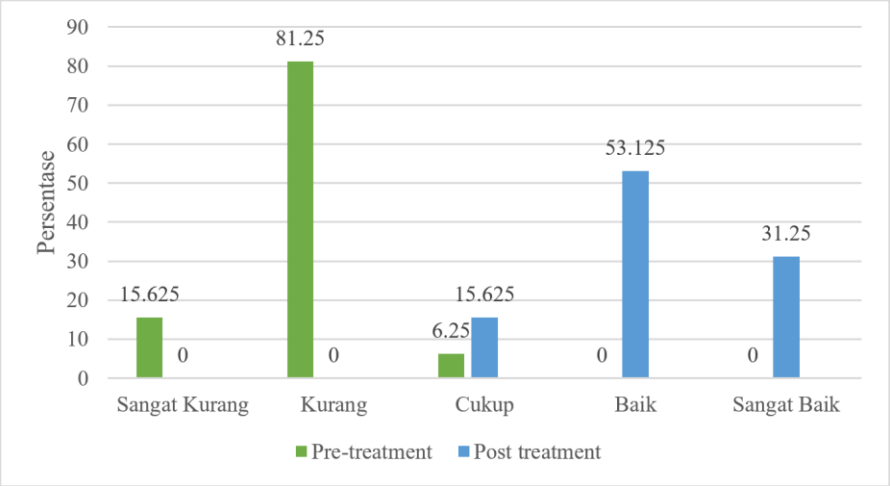
Motivasi belajar diketahui dari angket motivasi belajar siswa. Angket motivasi pada penelitian ini menggunakan indikator ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Statisfaction*) oleh John Keller berjumlah 23 butir yang disebarkan kepada 32 siswa kelas VII A. Hasil angket motivasi yang didapatkan dari siswa berupa sebelum dan sesudah pembelajaran. Berikut ini grafik peningkatan motivasi siswa pada tiap indikator ARCS.



Gambar 1. Peningkatan Rata-rata Motivasi Belajar Setiap Indikator pada Seluruh Siswa yang Diperoleh melalui Angket ARCS

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8506

Berdasarkan gambar 1 data hasil angket motivasi siswa diketahui bahwa terjadi peningkatan pada motivasi belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat pada peningkatan tiap indikator yang diperoleh pada saat sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran menggunakan video animasi *powtoon*. Pada angket yang diberikan saat sebelum pembelajaran dengan aspek *Attention, Relevance, Confidence,* dan *Statisfaction* yang awalnya berturut-turut 56,51% (kategori kurang), 61,06% (kategori kurang), 52,21% (kategori kurang), 61,25% (kategori kurang) dengan rata-rata seluruh indikator yaitu 57,75% (kategori kurang) sedangkan pada angket yang diberikan saat sesudah pembelajaran dengan menggunakan video animasi *powtoon.* pada aspek *Attention, Relevance, Confidence,* dan *Statisfaction* berturut-turut 93,61% (kategori sangat baik), 76,95% (kategori baik), 86,32% (kategori sangat baik), 91,56% (kategori sangat baik) dengan rata-rata seluruh indikator yaitu 87,11% (kategori sangat baik). Rata-rata keseluruhan pada angket motivasi sebelum dan sesudah pembelajaran yaitu 72,43% (kategori baik).



Gambar 1. Hasil Angket Seluruh Indikator Motivasi Belajar Berdasarkan Kategori yang Diperoleh Setiap Siswa

Berdasarkan gambar 2 menjelaskan hasil perolehan angket motivasi belajar dengan seluruh indikator meliputi *Attention, Relevance, Confidence,* dan *Statisfaction* siswa sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi *powtoon* dalam pembelajaran. Pada awal pembelajaran pertama sebelum menggunakan video animasi *Powtoon* menunjukkan 5 siswa atau 15,625% masuk dalam kategori motivasi sangat kurang, 26 siswa atau 81,25% masuk dalam kategori motivasi kurang, dan 1 siswa atau 6,25% masuk dalam kategori motivasi cukup sehingga diperoleh rata-rata seluruh siswa untuk semua indikator yaitu 59,78 dengan kategori cukup sedangkan setelah menggunakan video animasi *Powtoon* menunjukkan 5 siswa atau 15,625% masuk dalam kategori motivasi cukup, 17 siswa atau 53,125% masuk dalam kategori motivasi baik, dan 10 siswa atau 31,25% masuk dalam kategori sangat baik sehingga diperoleh rata-rata sebesar 90,76 dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan gambar 1 dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan persentase pada angket sebelum pembelajaran (*pre-treatment*) sebesar 61,25% dan meningkat pada angket sesudah pembelajaran (*post treatment*) menjadi sebesar 93,61%. Proses pembelajaran dengan menggunakan video animasi mampu meningkatkan motivasi belajar dengan adanya keterlibatan siswa (Sunami & Aslam, 2021). Minat siswa dapat bangkit dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta memberikan pengalaman belajar yang mengasyikkan melalui animasi yang interaktif dan menarik sehingga melalui penyajian video animasi dapat mencegah kejenuhan dalam pembelajaran (Kurnia Farastuti et al., 2021). Pernyataan tersebut di dukung oleh hasil penelitian yang dilakukan Bansu (2023) bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa SMP, pada siklus awal dengan kategori sedang dan meningkat mencapai kategori tinggi pada akhir siklus setelah menggunakan media video animasi.

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8506

Indikator motivasi dari aspek perhatian (*Attention*) antara lain perhatian terhadap proses pembelajaran dan adanya kemauan siswa untuk mencari dan menemukan informasi yang berkaitan dengan materi terhadap proses pembelajaran. Perolehan hasil tersebut merupakan bentuk perhatian siswa pada saat mengikuti pembelajaran menggunakan video animasi *powtoon* dan kisi-kisi tersebut bagian dari pernyataan angket motivasi, seperti terlihat dari (1) konsistensi siswa memperhatikan video yang ditayangkan dari awal hingga akhir (2) siswa merasa senang dan tidak bosan sehingga mempertahankan perhatiannya pada video (3) materi yang ditayangkan dalam bentuk video tidak bersifat abstrak sehingga siswa memperhatikan dan tidak kesulitan memahami pembelajaran (Yusrin & Hidayati, 2022).

Pada angket sebelum pembelajaran memperoleh persentase sebesar 56,51% dan meningkat pada angket setelah diterapkan pembelajaran menggunakan video animasi *powtoon* sebesar 93,61%. Berdasarkan hasil penelitian, peningkatan terbesar sebelum dan sesudah pembelajaran terjadi pada aspek *Attention* dengan perolehan persentase sebesar 37,1%. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Setyowati (2022) bahwa adanya perhatian siswa terhadap materi pembelajaran yang diimbangi dengan perasaan senang akan membantu dalam konsentrasi belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar. Saat guru mengarahkan pengetahuan awal, siswa memiliki perhatian yang lebih fokus, antusias, dan semangat menyaksikan video animasi yang ditampilkan serta video animasi merupakan hal baru bagi siswa karena guru belum pernah menggunakan media tersebut. Siswa bersemangat menyimak materi pembelajaran dikarenakan video animasi lebih aktual karena dilengkapi oleh suara yang jelas, teks, dan gambar animasi (Ardhianti, 2022).

Indikator motivasi dari aspek relevansi (*relevance*) antara lain kemampuan siswa dalam mengaitkan dan menghubungkan materi yang telah dipelajari dengan materi yang sedang dipelajari (Fitriyani, 2019). Pada angket sebelum pembelajaran mendapatkan persentase sebesar 61,06% sedangkan pada angket setelah pembelajaran mendapatkan persentase sebesar 76,95% sehingga dapat disimpulkan bahwa pada aspek relevansi terjadi peningkatan akan tetapi peningkatannya tidak terlalu besar dengan perolehan peningkatan persentase sebelum dan sesudah pembelajaran sebesar 15,89%. Pernyataan pada angket motivasi pada aspek relevansi mengenai (1) relevansi materi dan manfaat (2) relevansi manfaat pembelajaran IPA dengan kebutuhan siswa serta (3) relevansi media terhadap kehidupan sehari-hari.

Perolehan peningkatan persentase kurang besar tersebut disebabkan Siswa kurang mengerti yang dimaksud kata pendahuluan pada pernyataan nomor 8 sehingga peningkatannya tidak terlalu besar, selaras dengan pernyataan Sri Lena et al (2023) bahwa apabila siswa memiliki keterbatasan dalam kosa kata mereka mengalami kesulitan dalam memahami arti atau kalimat yang belum dikenal dalam pernyataan, di sisi lain siswa yang merasa sudah mengetahui dan memahami materi lupa mencatat poin penting yang sudah disampaikan oleh guru dengan alasan dapat menonton ulang video animasi berulang kali dimanapun mereka berada. Siswa dapat mengakses video animasi secara fleksibel sesuai dengan preferensi belajar mereka sehingga siswa dapat belajar dengan ritme mereka sendiri (Melati et al., 2023).

Indikator motivasi dari aspek *Confidence* (Percaya diri) yaitu kemampuan menumbuhkan rasa percaya diri siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung (Ramadhani & Sulisworo, 2022). Pada angket sebelum pembelajaran mendapatkan persentase sebesar 52,21% sedangkan pada angket sesudah pembelajaran mengalami peningkatan sebesar 86,32% dengan peningkatan persentase sebelum dan sesudah pembelajaran sebesar 34,11%. Peningkatan persentase diperoleh dari mental yang kuat dan rasa percaya diri yang besar pada diri siswa. Pernyataan pada aspek *Confidence* mengenai (1) keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat (2) keyakinan siswa mengerjakan soal dengan hasil yang baik (3) kepercayaan diri siswa dalam mempelajari dan memahami materi.

Dengan adanya penggunaan video animasi *powtoon* pada saat proses pembelajaran, siswa berani menyampaikan kesulitan atau kendala yang di alami sehingga guru dapat membimbing siswa dengan baik agar tidak terjadi kesalahpahaman, siswa berani bertanya dan menjawab pertanyaan pada saat guru memberikan apersepsi dan ketika melakukan presentasi bersama kelompok tidak terdapat siswa yang malu dan gugup

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8506

sehingga siswa percaya bahwa pembelajaran IPA mudah, akan tetapi terdapat siswa yang memiliki kepribadian yang berbeda-beda terdapat siswa yang *introvert*, karena orang *introvert* cenderung pendiam, pemalu, dan ramah hanya dengan orang terdekat sehingga menyukai tempat yang damai (Putri Rahayu et al., 2023) sehingga jika ada kesulitan pada saat pembelajaran, mereka bertanya pada teman sebangku dan dikarenakan presentasi hanya dilakukan pada sebagian kelompok karena keterbatasan waktu, sehingga siswa tidak leluasa dalam melakukan diskusi (tanya jawab).

Pada saat guru bertanya banyak siswa yang aktif dan berebutan untuk menjawab sehingga guru menunjuk siswa yang belum pernah menjawab secara bergantian. Hal tersebut di dukung oleh hasil penelitian Sofiana (2023) bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sehingga dapat berpengaruh terhadap tingkat kepercayaan dirinya dan membantu meningkatkan motivasi belajar IPA. Di dukung oleh hasil penelitian (Sunami & Aslam (2021) bahwa adanya penggunaan video animasi dapat menumbuhkan percaya diri siswa pada saat menjawab pertanyaan dari guru, sejalan dengan penelitian tersebut menurut Yulinawati (2021) dengan menggunakan video animasi siswa mengalami peningkatan yang mencolok dalam kepercayaan diri mereka. Dengan adanya video animasi siswa dapat berpartisipasi aktif melalui diskusi, tugas, atau simulasi terkait materi pelajaran. Keaktifan siswa tidak hanya meningkatkan pemahaman tetapi juga merasa terlibat secara langsung dalam pembelajaran (Rosadi et al., 2023).

Indikator motivasi dari aspek *Satisfaction* (Kepuasan) yaitu keberhasilan dalam mencapai suatu tujuan akan menghasilkan kepuasan. Pada angket sebelum pembelajaran mendapatkan persentase sebesar 61,25% sedangkan pada angket sesudah pembelajaran persentase sebesar 91,56% sehingga terjadi peningkatan persentase sebesar 30,31%. Pernyataan pada aspek satisfaction mengenai (1) kepuasan siswa dalam menyelesaikan soal (2) penghargaan dari guru terhadap usaha yang dilakukan siswa (3) kepuasan siswa yang dicapai setelah pembelajaran dengan menggunakan video animasi *powtoon*.

Perolehan peningkatan persentase tersebut disebabkan siswa berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dan mengerjakan dengan sungguh-sungguh hingga dapat menuntaskan tugas tersebut dengan baik sehingga siswa merasa puas terhadap hasil yang di capai dan menikmati pembelajaran dengan cara memperhatikan penjelasan guru dan video animasi yang ditampilkan. Pada saat siswa menjawab pertanyaan, guru memberikan apresiasi berupa pujian dan hadiah, ketika jawaban siswa tersebut salah guru berusaha untuk tidak menyalahkan dan selalu mengapresiasi pendapat siswa, di akhir jawaban para siswa yang beraneka ragam, guru memberikan kesimpulan yang benar. Kepercayaan diri yang tinggi pada siswa dapat muncul adanya rasa kepuasan pada diri akan kemampuannya sehingga mendapatkan hasil yang baik (Mujazi,2023). Pembelajaran dengan menggunakan media dapat membuat siswa menikmati belajar (Raztiani & Permana, 2019) dan hasil penelitian Rawa (2022) bahwa dengan adanya perhatian dari guru kepada siswa berupa pemberian *reward* atau memberikan ujian siswa akan menjadi senang dan termotivasi untuk belajar serta kepuasan siswa merupakan penunjang keberhasilan dan proses belajar mengajar oleh guru, siswa akan merasa lebih puas apabila kemampuan dan harapan dalam proses belajar mengajar sudah sesuai (Aureza & Ardin, 2021) sehingga siswa dapat menyelesaikan tugas secara mandiri.

Siswa memahami tentang materi yang ada pada video animasi sehingga siswa dapat merasa puas dengan materi yang disampaikan hal tersebut dibuktikan melalui pengisian angket siswa pada pernyataan 18 dan pernyataan 23 bahwa siswa banyak yang memilih setuju. Pemanfaatan video animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, salah satunya siswa puas dengan media yang digunakan (Melati et al., 2023). Siswa lebih tertarik dan menikmati pembelajaran dengan menggunakan video animasi karena dapat memberikan gambaran berbagai fenomena untuk meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Rohim et al., 2020) bahwa terdapat adanya peningkatan motivasi belajar pada aspek *satisfaction* sebesar 0,58 dengan kategori sedang melalui bantuan video animasi.

Pengisian jawaban pada angket motivasi belajar yang berbeda-beda disesuaikan dengan kondisi latar belakang siswa dan perasaan yang dialami oleh siswa yang berbeda-beda, selain itu terdapat pernyataan yang hampir sama maknanya akan tetapi beberapa siswa masih bingung menjawabnya dan dipengaruhi oleh kondisi emosional yang tidak stabil sehingga terdapat jenis jawaban yang variatif setiap siswa, hal tersebut didukung oleh Laia bahwa remaja merupakan tahap perkembangan yang emosinya masih labil, selain itu waktu yang digunakan dalam mengisi angket terbatas dan dilakukan pada saat pembelajaran IPA berlangsung sehingga terdapat jawaban yang tidak sesuai dengan yang diharapkan (Pipieh Rubiana, 2020). Adapun keterbatasan dalam penelitian ini yaitu hanya menggunakan satu kelas, sehingga pada penelitian selanjutnya diperlukan dua kelas untuk membandingkan kelas kontrol dan eksperimen sehingga hasil motivasi belajar yang didapatkan lebih maksimal selain itu salah satu pernyataan pada instrumen dapat dilakukan validasi ulang agar siswa dapat memahami dengan baik maksud dari pernyataan tersebut sehingga memberikan jawaban sesuai dengan yang diharapkan oleh guru sedangkan implikasi dari penggunaan video animasi powtoon pada perkembangan ilmu di masa depan yaitu siswa dapat belajar sepanjang hayat dengan keinginan dan hasratnya sendiri secara mandiri dan fleksibel karena mudah di akses sehingga siswa juga dapat memperbarui dan meningkatkan keterampilan mereka sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi selain itu mempercepat penyebaran pengetahuan dan inovasi melalui pertukaran ide yang lebih luas.

KESIMPULAN

Penggunaan media video animasi powtoon dapat meningkatkan motivasi siswa, hal tersebut dapat dilihat dari perolehan rata-rata hasil angket motivasi sebelum pembelajaran dengan kategori kurang dan sesudah pembelajaran menggunakan video animasi powtoon pada materi bumi dan tata surya dengan kategori sangat baik sehingga pada abad 21 khususnya di bidang pendidikan dibutuhkan sumber daya manusia dengan kualitas tinggi yang memiliki keterampilan penggunaan teknologi sesuai dengan perubahan zaman agar mampu bersaing secara global serta berdampak baik untuk menghasilkan nilai yang maksimal pada siswa dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh guru. Video animasi powtoon dapat digunakan pada materi IPA lainnya yang cocok dan bersifat tidak dapat dilihat langsung oleh mata telanjang sesuai dengan kemampuan dan karakteristik siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada bapak Aris Rudi Purnomo atas waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan saran dan kritik agar penelitian ini dapat menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Afrilia, L., Arief, D., Amini, R., & Negeri Padang, U. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, *8*(3). https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2559

Aisyah, A., Zuliana, F., Aminah, S., & Ananda, R. (2023). Analisis Kompetensi Guru Wali Kelas terhadap Penggunaan Media Audio Visual Pembelajaran SD. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, *7*(2), 709–718.

Ananda, R. (2017). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, *1*(1), 21–30.

Angela, V. F., & Triadi, D. (2022). Penggunaan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah pada Siswa SMA Isen Mulang Palangka Raya Kalimantan Tengah. *Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan*, *10*(2), 441-451.

Anggita, Z. (2020). Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *7*(2), 44–52. https://doi.org/10.26618/jk.v7i2.4538

Ardhianti, F. (2022). Efektifitas Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, *1*(1), 5-8.

Ardianto, A. V., Mukmin, B. A., & Putri, K. E. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Powtoon dalam Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Hidup pada Hewan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Taksonomi: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, *4*(1), 22-33.

Aureza, R., & Ardin, A. (2021). Pengaruh Media Daring Terhadap Kepuasan Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid 19 Di SMPN 35 Bekasi. *Jurnal Pendidikan*, *30*(3), 377. https://doi.org/10.32585/jp.v30i3.1832

Bansu, D. A., Rusli, M. A., & Rosdiana, R. (2023). Penerapan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Materi Pokok Pencemaran Lingkungan di Kelas VII SMPN 1 Wonomulyo. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, *5*(2), 835-841.

Desmawan, D., Aleyda, F., Universitas, C., Tirtayasa, A., Darwin, R., Salsyabila, S., & Rizqina, A. (2023). Analisis Peran Pendidikan terhadap Kualitas Sumber Daya Manusia Guna Meningkatkan Produktivitas Masyarakat di DKI Jakarta. In *Jurnal Ilmu Manajemen, Ekonomi dan Kewirausahaan* (Vol. 1, Issue 2). https://jakarta.bps.go.id/

Eka Widiati, W., Tjahjo Saputro, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Tata Surya Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. In *197 JURTI* (Vol. 7, Issue 2).

Febriani, E. A., Astriani, D., Qosyim, A. (2022). Penerapan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Tekanan Zat Cair. *Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains.* https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa

Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon tentang Konsep Diri dalam Bimbingan Kelompok untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. In *Jurnal Tunas Bangsa* (Vol. 6, Issue 1).

Laia, F., & Daeli, B. (2022). Kematangan Emosional dengan Penyesuaian Diri Siswa Kelas VIII SMP Negeri, H., Kecamatan Lahomi Kabupaten Nias Barat. *Counseling for All: Jurnal Bimbingan dan Konseling*. *2*(2). https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/Counseling

Kurnia Farastuti, S., Hidayat, N., Tri Lestari, N. (2021). *The Effect of Using the Animation Video on Knowledge and Attitude of Balanced Nutrition On Fourth and Fifth Grade Students of Puren Depok Elementary School*. [Poltekkes Kemenkes Yogyakarta].

Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, *12*(1), 29-40.

Melati, E., Dara Fayola, A., Putu Agus Dharma Hita, I., Muh Akbar Saputra, A., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, *06*(01), 732–741.

Mulyani, D., Ghufron, S., Akhwani, A., & Kasiyun, S. (2020). Peningkatan Karakter Gotong Royong di Sekolah Dasar. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, *11*(2), 225-238.

Nabila, S., & Mujazi, M. (2023). Pengaruh Kepercayaan Diri terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, *6*(4), 1927-1934.

Pipieh Rubiana, E. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar IPA Siswa SMP Berbasis Pesantren. *Jurnal Pendidikan Biologi*, *VIII* (2), 12–17.

Purwanto, M. N. (2002). Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Remaja Rosdakarya.

Putri Rahayu, N., Fatimah Zahrah, R., & Chandra, D. (2023). Analisis Karakter Tanggung Jawab Siswa yang Sulit dalam Bersosialisasi (Introvert). *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(1).

Rahadian Dyah Kusumawati, P., & Aprilliantika, A. K. (2022). Pengembangan Video Animasi Berbasis Powtoon Materi Gaya dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *PENDIPA Journal of Science Education*, *2022*(6), 853–858. https://ejournal.unib.ac.id/index.php/pendipa853

Rahmawati, A. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran. (Vol. 17, Issue 1).

Ramadhani, A. S., & Sulisworo, D. (2022). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Fisika dengan Model ARCS. *Jurnal Genesis Indonesia*, *1*(02), 93–101. https://doi.org/10.56741/jgi.v1i02.94

Rawa, S., & A'yun, K. (2022). Upaya Pemberian Reward Pada Mata Pelajaran PAI:(Efforts to Give Rewards on Pai Subjects). *Uniqbu Journal of Social Sciences*, *3*(1), 156-165.

Raztiani, H., & Permana, I. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa*, *433*.

Riduwan. (2015). Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Alfabeta.

Rohim, A. M., Yulianti, D., Fisika, J., Matematika, F., Ilmu, D., & Alam, P. (2020). Pembelajaran Fisika Berbantuan Aplikasi Instagram untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. In *Unnes Physics Education Journal* (Vol. 9, Issue 2). http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej

Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar pada Siswa.

Rosadi, A., Qomaruzzaman, B., & Zaqiah, Q. Y. (2023). Inovasi Pembelajaran Media Video Edukasi Sebagai Upaya Meningkatkan Efikasi Diri pada Mata Pelajaran PAI. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *9*(4), 1876–1883. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6222

Saputri, E. D., Aprinawati, I., Joni, J., Ananda, R., & Surya, Y. F. (2023). Peningkatan Keterampilan Menulis Iklan dengan Menerapkan Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Media Pop Up Book Sekolah Dasar. *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, *10*(3), 674–685.

Setyowati, D., Qadar, R., & Efwinda, S. (2022). Analisis Motivasi Siswa Berdasarkan Model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction) dalam Pembelajaran Fisika Berbasis E-Learning di SMA Se-Samarinda. http://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/JLPF

Sinaga, A. V. (2023). Peranan Teknologi dalam Pembelajaran untuk Membentuk Karakter dan Skill Peserta Didik Abad 21. *Journal on Education*, *06*(01), 2836–2846.

Sofiana, R. A., Fajrie, N., & Hilyana, F. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *7*(5), 3027–3034. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5969

Sri Lena, M., Sartono, S., Emilia, T., & Khairanis, S. (2023). Analisis Kesulitan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan dan Bahasa*, *1*(3). https://doi.org/10.59024/bhinneka.v1i3.175

Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. CV Alfabeta.

Sumardi, U. S., Nathael, L., Witri, R. P., & Kusriani, F. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. https://doi.org/10.17509/e.v20i1.30997

Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(4), 1940–1945. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129

Sunarsi, P. I., Ananda, R., Surya, Y. F., Rizal, M. S., & Aprinawati, I. (2023). Penerapan Strategi Small Group Discussion Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, *10*(3), 555–568.

Yusrin, V. I., & Hidayati, S. N. (2022). Motivasi Belajar Siswa SMP Selama Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains.* https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa