



## Pengaruh Penggunaan Media Belajar *Powtoon* Terhadap Motivasi Belajar IPA di Kelas 5 Sekolah Dasar

<sup>1</sup>Ratih, <sup>2</sup>Harlinda Syofyan

<sup>1,2</sup>( Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Esa Unggul Jakarta)

<sup>1</sup>[Ratih9536@gmail.com](mailto:Ratih9536@gmail.com) <sup>2</sup>[soflynda@esaunggul.ac.id](mailto:soflynda@esaunggul.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media belajar *powtoon* terhadap motivasi belajar IPA di kelas 5 SDN Cengkareng Timur 05 Pagi. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode survei. Populasi dalam penelitian ini ialah siswa kelas 5 B yang berjumlah 35 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini ialah dengan menggunakan angket. Informasi yang didapat dari responden dengan menggunakan angket ini digunakan untuk menemukan pengaruh penggunaan media belajar *powtoon* terhadap motivasi belajar IPA. Penelitian ini menggunakan uji parsial (uji t) untuk menentukan hipotesis. Hasil hipotesis yang diperoleh berdasarkan pengujian parsial (uji t) yaitu  $3,910 (t_{hitung}) > 2,034 (t_{tabel})$  dengan signifikan  $0,000 < 0,005$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak yang artinya ada pengaruh positif dan signifikan antara media belajar *powtoon* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas 5 B SDN Cengkareng Timur 05 Pagi.

**Kata Kunci:** *powtoon*, IPA, Motivasi Belajar

### Abstract

*This study aims to determine the effect of using powtoon learning media on the motivation to learn science in class 5 SDN Cengkareng Timur 05 Pagi. This research is a quantitative research using survey method. The population in this study were students of class 5 B totaling 35 students. The data collection technique in this study was using a questionnaire. Information obtained from respondents using this questionnaire is used to find the effect of using powtoon learning media on science learning motivation. This study uses a partial test (t test) to determine the hypothesis. The results of the hypothesis obtained based on partial testing (t test) are  $3,910 (t_{count}) > 2,034 (t_{table})$  with a significance of  $0,000 < 0,005$ . These results indicate that  $H_1$  is accepted and  $H_0$  is rejected, which means that there is a positive and significant influence between the powtoon learning media on the science learning motivation of the fifth grade B SDN Cengkareng Timur 05 Pagi.*

**Keywords:** *Powtoon, Science Lesson, Learning Motivation*

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan cara untuk membentuk peserta didik dalam meningkatkan kemampuannya dalam belajar sehingga memiliki pengetahuan dan keterampilan yang lebih baik (Windasari & Sofyan, 2018). Pendidikan pun sangat diperlukan pada saat

ini, sebab pendidikan memiliki fungsi melahirkan siswa-siswi yang baik dan berguna bagi semua orang baik bagi keluarga, pribadi sendiri dan berguna bagi negara (Harlinda Syofyan & Ismail, 2018); (Harlinda Syofyan & Soraya, 2018). Setiap peserta didik memiliki cita-cita didalam hidupnya. Untuk

mewujudkan cita-cita yang diinginkan lewat pendidikan ini peserta didik dapat belajar dengan semaksimal mungkin. Akan tetapi, terdapat keadaan yang menghambat peserta didik ketika mengikuti pembelajaran ialah kurangnya motivasi peserta didik dalam belajar.

Motivasi belajar ialah sebuah pemicu atau dorongan bagi peserta didik dalam mencapai tujuan yang dikehendakinya, hal tersebut dapat berupa sebuah pemikiran yang mendorong terjadinya kegiatan belajar yang lebih terarah (Hakim & Syofyan, 2018);(Harlinda Syofyan, 2018). Dalam pembelajaran seorang guru memiliki kewajiban untuk memberikan motivasi kepada siswa. Motivasi belajar ialah suatu keinginan siswa yang berasal dari eksternal dan internal peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang nantinya akan meningkatkan rasa semangat siswa untuk belajar (Monika & Adman, 2017). Maka jika didalam pembelajaran guru memberikan motivasi yang tepat kepada siswa maka akan semakin tinggi tingkat keberhasilan siswa.

Dalam dunia pendidikan ini guru memiliki peran penting untuk memberikan pembelajaran kepada peserta didik dan juga berperan penting dalam meningkatkan rasa ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran (Putri & Syofyan, 2019);(Murfiah, 2017). Biasanya guru memberikan pembelajaran di sekolah dengan sistem pembelajaran konvensional. Metode ceramah merupakan salah satu sistem pembelajaran konvensional yang sering guru gunakan, namun jika dalam memberikan pembelajaran guru hanya memberikan penjelasan saja maka akan membuat siswa merasa bosan (Hakim & Syofyan, 2018). Dengan begitu dalam memberikan pembelajaran, guru harus dapat mengatasi rasa bosan peserta didik dengan cara guru dapat menggunakan sebuah media belajar di dalam pembelajaran yang disadari sangat membantu guru untuk membuat siswa memahami pembelajaran yang sedang dipelajari. Selain itu juga ada sebuah metode yang bisa guru lakukan untuk menumbuhkan motivasi peserta didik dalam menuntut ilmu yaitu dengan menggunakan sebuah media belajar yang menyenangkan supaya peserta didik bersemangat dalam belajar. Dengan menggunakan media belajar salah satunya ialah media berbentuk video animasi *powtoon* ini dapat dijadikan sebagai sebuah media belajar yang memberikan kemudahan bagi guru dan peserta didik.

*Powtoon* merupakan sebuah aplikasi yang menyediakan banyak fitur-fitur didalamnya seperti gambar animasi bergerak, latar yang berwarna dan bahkan tersedia juga musik yang dapat ditambahkan didalamnya yang akan menghasilkan sebuah video animasi yang menarik (Wulandari, Ruhiat, & Nulhakim, 2020). Penggunaan media belajar *powtoon* ini memberikan kemudahan bagi guru dalam membuat sebuah media belajar. Jika dalam pembelajaran guru menggunakan sebuah media belajar yang menarik maka akan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Manfaat dari penggunaan aplikasi *powtoon* sebagai media belajar ini yaitu: (1) nilai peserta didik dapat menjadi lebih baik (2) peserta akan semakin bersungguh-sungguh mengikuti proses belajar mengajar yang berlangsung (3) siswa jadi lebih minat untuk melakukan kegiatan belajar (4) siswa jadi berani bertanya (5) guru menjadi kreatif dalam melakukan pembelajaran (Nurdiansyah, Faisal, & Sulkipani, 2018).

Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang berisi mengenai alam semesta atau fenomena alam dan lingkungan sekitar (Sinta & Syofyan, 2020);(H. Syofyan, Zulela, & Sumantri, 2019). Mata pelajaran IPA ini termasuk juga dalam pelajaran yang wajib dipelajari pada setiap jenjang sekolah, hal tersebut bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami segala hal mengenai alam (Harlinda Syofyan et al., 2020). Selain itu juga Pembelajaran IPA ini termasuk pelajaran yang mempelajari istilah atau kata asing sehingga akan sulit untuk dipahami oleh peserta didik (Wardani & Syofyan, 2018). Maka dalam memberikan pembelajaran IPA ini guru tidak bisa hanya memberikan pembelajaran dengan mengandalkan memberikan penjelasan saja guru harus dapat memberikan sebuah contoh atau gambaran terkait materi yang akan dipelajari. Biasanya pada saat pembelajaran secara langsung guru dapat memanfaatkan sebuah alat peraga atau media belajar yang ada dilingkungan sekitar. Tetapi, untuk dimasa pandemi seperti sekarang ini akan sulit bagi guru untuk melakukan hal tersebut. Maka guru dapat memanfaatkan media belajar seperti video animasi untuk memberikan penjelasan yang lebih jelas dan lebih menarik lagi kepada peserta didik.

Dimasa pandemi seperti saat ini ada saja permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran dikarenakan pembelajaran dilaksanakan secara online. Guru kelas 5 B melaksanakan pembelajaran secara online dengan memanfaatkan aplikasi *google classroom* sebagai

tempat untuk memberikan materi, memberi tugas dan mengumpulkan tugas. Guru kelas 5 B ini membuat sebuah video pembelajaran yang digunakan sebagai media belajar untuk menyampaikan pembelajaran. Akan tetapi ada beberapa permasalahan pembelajaran yang dirasakan guru kelas 5 B SDN Cengkareng Timur 05 Pagi yaitu pada saat pengumpulan tugas yang guru berikan masih ada beberapa siswa mengumpulkannya tidak tepat waktu dan pada saat guru berikan kesempatan untuk bertanya ketika proses belajar mengajar berjalan cuma terdapat segelintir peserta didik yang meresponnya. Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengambil judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Belajar *Powtoon* Terhadap Motivasi Belajar IPA di Kelas 5 Sekolah Dasar”. Kegiatan penelitian yang dilakukan dalam upaya membuktikan media belajar *powtoon* mempunyai pengaruh atas motivasi belajar IPA di Kelas 5 B SDN Cengkareng Timur 05 Pagi.

## METODE

Kegiatan penelitian yang dilaksanakan di SDN Cengkareng Timur 05 Pagi, menggunakan penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan ialah metode survei. Dalam upaya mencari tahu pengaruh penggunaan media belajar *powtoon* terhadap motivasi belajar IPA. Peneliti menggunakan angket untuk memperoleh informasi dari responden. Kuantitatif dengan metode survei ini dilakukan untuk mengukur hipotesis yang ada. Terdapat 2 variabel dalam penelitian ini, ialah variabel penggunaan media belajar *powtoon* (*x*) dan variabel Motivasi belajar IPA (*y*). Pengaruh antara kedua variabel tersebut ditunjukkan dengan model konstelasi, yaitu :



**Gambar 1. Model Konstelasi Penelitian**

Penelitian ini populasinya yaitu seluruh peserta didik kelas 5 B Sekolah Dasar Negeri Cengkareng Timur 05 Pagi sejumlah 35 peserta didik. Jumlah sampel yang sejumlah populasi yaitu 35 siswa. Pengambilan sampel tersebut disebut teknik total sampling. Untuk mendapatkan data dalam penelitian, peneliti menggunakan angket. Angket merupakan suatu kumpulan pernyataan yang akan dijawab oleh responden (Nugroho, 2018). Instrumen penelitian yang digunakan berupa kuesioner menggunakan *google form* yang diisi oleh responden dengan

memilih satu opsi dari beberapa opsi yang tersedia. Dari penelitian ini ada 2 instrument yang digunakan, ialah penggunaan media belajar *powtoon* (*x*) dan motivasi belajar IPA (*y*).

Angket disusun dengan menggunakan skala likert 4 options yaitu Sangat Setuju(SS), Setuju(S), Tidak Setuju(TS) dan Sangat Tidak Setuju(STS) (Sugiyono, 2018). Untuk menghindari rasa keraguan responden maka peneliti hanya menggunakan 4 options dalam penelitian ini.

**Tabel 1. Skala Likert Jawaban Responden**

No.	Jawaban Responden	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
1	Sangat Setuju (SS)	4	1
2	Setuju (S)	3	2
3	Tidak Setuju (TS)	2	3
4	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

Dalam pengujian validitas yang digunakan peneliti ialah *Expert Judgement*. Sebelum melakukan penelitian media belajar *powtoon* diuji kelayakannya terlebih dahulu ke ahli media. Uji validitas *expert judgment* ini memerlukan kriteria kelayakan media, kriteria kelayakan media menggunakan rentang skor sebagai berikut (Ernawati & Sukardiyanto, 2017).

**Tabel 2. Kriteria Kelayakan Media**

No.	Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
1.	< 21%	Sangat Tidak Layak
2.	21 – 40%	Tidak Layak
3.	41 – 60%	Cukup Layak
4.	61 – 80 %	Layak
5.	81 –100%	Sangat Layak

Kemudian untuk menghitung hasil dari penilaian para ahli dapat menggunakan rumus presentase hasil sebagai berikut.

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

**Tabel 3 Data Hasil Penilaian Ahli Media**

Validator	Nilai	Presentase	Keterangan
Ahli 1	48	80 %	Layak
Ahli 2	49	82 %	Sangat Layak
Ahli 3	54	90 %	Sangat Layak

Dari hasil tabel 3 dapat disimpulkan dalam penilaian media *powtoon* yang dilakukan oleh 3 ahli media memperoleh skor sebesar 80%, 82% dan 90%. Dengan begitu dapat dikatakan bahwa media *Powtoon* merupakan media yang layak dan sangat layak dipakai untuk proses pembelajaran dalam

penelitian. Kemudian diperlukan juga kriteria kelayakan instrumen menurut arikunto (1996:244) sebagai berikut.

**Tabel 4 Skala Presentase Instrumen Kuesioner Motivasi Belajar dan Media Powtoon**

Presentase Pencapaian	Interprestasi
76-100%	Sangat Layak
51-75%	Layak
26-50%	Cukup Layak
0-25%	Kurang Layak

**Tabel 5 Data Hasil Penilaian Ahli Kuesioner Motivasi Belajar**

Validator	Nilai	Presentase	Keterangan
Ahli 1	30	75 %	Layak
Ahli 2	30	75 %	Layak
Ahli 3	40	100%	Sangat Layak

Dari hasil tabel 5, dapat jelaskan bahwa seluruh komponen penilaian kuesioner yang dilakukan oleh para ahli tersebut memperoleh skor 75%, 75% dan 100%. Maka dapat diartikan bahwa kuesioner tersebut layak dan sangat layak dipakai untuk tolak ukur motivasi belajar siswa. Dengan begitu bisa diperhatikan dari tabel 6 bahwa hasil skor berada pada presentase 51-75% dan 76%-100% yang diinterpretasikan layak dan sangat layak.

**Tabel 6 Data Hasil Penilaian Ahli Kuesioner Media Belajar Powtoon**

Validator	Nilai	Presentase	Keterangan
Ahli 1	30	75 %	Layak
Ahli 2	29	72,5 %	Layak
Ahli 3	40	100 %	Sangat Layak

Dari tabel diatas, dapat dilihat seluruh komponen penilaian kuesioner yang dilakukan oleh para ahli tersebut memperoleh skor 75%, 72,5% dan 100%. Maka dengan begitu kuesioner tersebut dapat dikatakan layak dan sangat layak digunakan. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel 6 bahwa hasil skor berada pada presentase 51-75% dan 76%-100% yang diinterpretasikan layak dan sangat layak. Setelah memperoleh penilaian dari para ahli, kemudian peneliti menyebar angket dengan jumlah 26 butir pernyataan untuk angket variabel penggunaan media belajar *powtoon* dan 27 butir pernyataan untuk angket variabel motivasi belajar IPA. Selanjutnya peneliti melakukan uji reliabilitas. Untuk melihat hasil pengujian reliabilitas sebagai berikut.

**Tabel 7 Data Hasil Uji Reliabilitas**

Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
Media Belajar Berbasis Video Animasi <i>Powtoon</i>	0,943	Reliabel
Motivasi Belajar	0,910	Reliabel

Setelah uji validitas dan reliabilitas dilakukan kemudian peneliti melakukan pengujian lainnya yaitu Uji Regresi Linear Sederhana, Uji Normalitas, Uji Korelasi (r), Uji Determinasi (r<sup>2</sup>) dan Uji Parsial (Uji T). Untuk melakukan uji-uji tersebut peneliti memakai aplikasi *SPSS versi 22.0*. Untuk pengujian statistik maka dirumuskan hipotesis statistik yaitu:

$$H_0: \rho_{y1} \leq 0$$

$$H_1: \rho_{y1} > 0$$

Keterangan :

- $H_0$  : Variabel media belajar *powtoon* (x) tidak memiliki pengaruh terhadap variabel motivasi belajar (y).
- $H_1$  : Variabel media belajar *powtoon* (x) memiliki pengaruh terhadap variabel motivasi belajar (y).

## HASIL DAN PEMBAHASAN HASIL

### Deskripsi Data

#### 1. Deskripsi Data Penggunaan Media Belajar *Powtoon*

Setelah mendapatkan hasil dari responden kemudian peneliti melakukan analisis data memakai aplikasi *SPSS version 22.0*. Dari hasil perhitungan statistic yang dilakukan didapat jangkauan sebesar 28, banyak kelas 6 dan panjang kelas sebesar 5. Sehingga Berikut ini dapat dilihat pada tabel 8 distribusi frekuensi penggunaan media belajar *powtoon*.

**Tabel 8 Distribusi Frekuensi Penggunaan Media Belajar *Powtoon***

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid				
76-80	7	20,0	20,0	20,0
81-85	13	37,1	37,1	57,1
86-90	6	17,1	17,1	74,3
91-95	1	2,9	2,9	77,1
96-100	2	5,7	5,7	82,9
101-105	6	17,1	17,1	100,0
Total	35	100,0	100,0	

2. Deskripsi Data Motivasi Belajar

Setelah mendapatkan data dari responden kemudian peneliti melakukan pengolahan data memakai aplikasi *SPSS version 22.0*. Dari hasil perhitungan statistic yang dilakukan didapat jangkauan sebesar 34, banyak kelas 6, dan panjang kelas 6. Sehingga Berikut ini hasil penghitungan distribusi frekuensi motivasi belajar sebagai berikut.

**Tabel 9 Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 71-76	5	14,3	14,3	14,3
77-82	9	25,7	25,7	40,0
83-88	8	22,9	22,9	62,9
89-94	7	20,0	20,0	82,9
95-100	3	8,6	8,6	91,4
101-106	3	8,6	8,6	100,0
Total	35	100,0	100,0	

**Teknik Analisis Data**

1. Uji Regresi Linear Sederhana

Untuk mengambil keputusan pada pengujian ini ialah jika signifikan  $< 0,05$ , artinya penggunaan media belajar *powtoon* (x) memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar IPA (y), maka sebaliknya jika signifikan  $> 0,05$ , berarti penggunaan media belajar *powtoon* (x) tidak memiliki pengaruh terhadap variabel motivasi belajar IPA (y).

**Tabel 10 Uji Regresi Linear Sederhana**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	37,900	12,389		3,059	,004
	Media Belajar Berbasis Video Animasi Powtoon	,550	,141	,563	3,910	,000

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

2. Uji Normalitas Data

Pengujian ini menggunakan model regresi sehingga pengujian data dilakukan pada residual dan tidak pada data pervariabel. Adapun kriteria dari uji *kolmogorov-smirnov* pada pengujian data ini, ialah : Jika signifikansi  $> 0,05$ , maka data berdistribusi normal. Namun, jika signifikansi  $< 0,05$ , maka data tidak berdistribusi normal. Dapat dikatakan juga jika signifikansi  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima jika signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak.

**Tabel 11 Uji Normalitas Data**

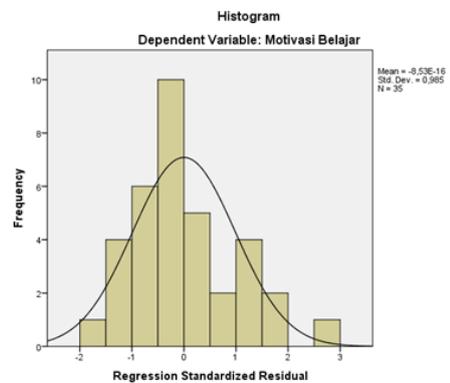
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		35
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	7,32970155
Most Extreme Differences	Absolute	,130
	Positive	,130
	Negative	-,061
Test Statistic		,130
Asymp. Sig. (2-tailed)		,141 <sup>c</sup>

a. Test distribution is Normal.

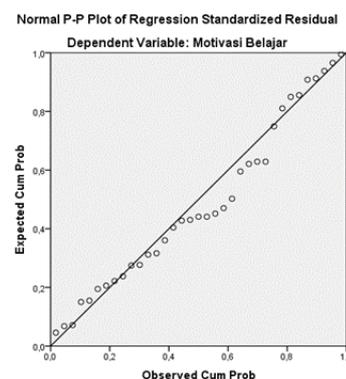
b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Pengujian normalitas data bisa terlihat juga dari bentuk grafik berikut ini :



Berdasarkan grafik diatas bisa terlihat grafik simetris, tidak condong ke kanan atau ke kiri, dengan begitu grafik histogram tersebut menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Selain dalam bentuk grafik histogram terdapat juga bentuk P-P plot sebagai berikut.



Dari gambar grafik diatas dapat dilihat fokus penyebaran titik yang ada didalam grafik tersebut berada berdekatan dengan garis miring dan penyebaran mengikuti arah garis miring. Maka dengan begitu dapat dikatakan data tersebut terdistribusi secara normal.

## Pengujian Hipotesis

### 1. Uji Korelasi (r)

Untuk memutuskan adanya korelasi atau tidak ialah jika nilai signifikan  $< 0,05$ , maka adanya korelas, tetapi jika nilai signifikan  $> 0,05$ , maka tidak adanya korelasi. Hasil pengujian korelasi ini dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 12 Uji Korelasi**

		Media Belajar Berbasis Video Animasi Powtoon	Motivasi Belajar
Media Belajar Berbasis Video Animasi Powtoon	Pearson Correlation	1	,563**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	35	35
Motivasi Belajar	Pearson Correlation	,563**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	35	35

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

### 2. Uji Determinasi

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui besarnya presentase pengaruh penggunaan media belajar *powtoon* terhadap motivasi belajar IPA siswa.

**Tabel 13 Uji Determinasi**

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,563 <sup>a</sup>	,317	,296	7,440

a. Predictors: (Constant), X

### 3. Uji Parsial (Uji T)

Pengujian ini dilakukan untuk menguji seberapa nyata atau signifikan pengaruh penggunaan media belajar *powtoon* terhadap motivasi belajar IPA siswa. Taraf signifikan Uji T ialah 0,05. Kriteria pengujiannya ialah jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_1$  diterima, tetapi jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima.

**Tabel 14 Uji T**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	37,900	12,389		3,059	,004
	Media Belajar Powtoon Berbasis Video Animasi Powtoon	,550	,141	,563	3,910	,000

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Pada tabel signifikan 0,05 dengan  $df = n - k - 1$  (n adalah jumlah data dan k adalah jumlah variabel bebas) atau dapat dituliskan  $35 - 1 - 1 = 33$ , maka didapat  $t_{tabel}$  sebesar 2,034. Berdasarkan perhitungan diatas didapat  $t_{hitung}$  sebesar 3,910.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil perhitungan diatas pengujian reliabilitas pada penelitian ini diperoleh hasil perhitungan reliabilitas sebesar 0,943 dengan begitu dapat dikatakan angket variabel media belajar *powtoon* tersebut reliabel dengan interpretasi tinggi dikarenakan nilai *Alpha Cronbach* lebih besar dari 0,6 dan dengan intresprestasi antara 0,80-1,00. Sedangkan angket motivasi belajar IPA memperoleh hasil *Alpha Cronbach* sebesar 0,910, maka dengan begitu dapat dikatakan angket variabel tersebut reliabel dengan interpretasi tinggi dikarenakan nilai *Alpha Cronbach* lebih besar dari 0,6 dan dengan intresprestasi antara 0,80-1,00.

Selanjutnya setelah melakukan uji reliabilitas dilakukan Pengujian Regresi Linear Sederhana. Uji regresi linear sederhana dilakukan dengan menggunakan bantuan program *SPSS version 22.0*. Dari pengujian ini memperoleh hasil X dan Y adalah (a) 37,900 dan nilai koefisien regresi (b) 0,550. Maka dapat dituliskan persamaan regresi ialah  $Y = 37,900 + 0,550X$ . Maka dapat dilihat dari persamaan regresi tersebut bahwa jika terjadi perubahan terhadap media belajar *powtoon* sebesar satu-satuan maka akan meningkatkan motivasi belajar IPA sebesar 0,550.

Setelah uji regresi linear sederhana dilakukan kembali pengujian normalitas data. Untuk menghitung uji normalitas data dilakukan memakai aplikasi *SPSS Version 22.0* memperoleh nilai signifikan sejumlah 0,141. Dengan begitu dituliskan  $0,141 > 0,05$ , yang berarti  $H_0$  diterima atau dapat dikatakan bahwa nilai berdistribusi normal.

Pengujian selanjutnya ialah korelasi, determinasi dan parsial T. Pengujian korelasi dengan *SPSS version 22.0* didapatkan hasil korelasi antara x dan y sejumlah 0,563 dan nilai signifikansi sejumlah 0,000. Dengan begitu dapat dituliskan nilai signifikansi  $0,000 < 0,005$ , berarti adanya pengaruh korelasi antara X dan Y.

Selanjutnya uji determinasi, pada uji determinasi ini menggunakan *SPSS version 22.0* diperoleh R square sebesar 0,317. Sehingga pengaruh variabel media belajar berbasis video animasi *powtoon* secara parsial terhadap motivasi belajar IPA yaitu 31,7% dan sisanya sebesar 68,3% di pengaruhi faktor lain diluar dari penelitian ini.

Selanjutnya ialah uji parsial T, Peneliti melakukan pengujian dengan *SPSS version 22.0* diperoleh  $t_{hitung}$  3,910 dengan  $t_{tabel}$  2,034. Jadi dengan begitu dapat dituliskan  $3,910 > 2,034$  dengan signifikan  $0,000 < 0,005$ . Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$

diterima berarti adanya pengaruh positif antara media belajar berbasis video animasi *powtoon* terhadap motivasi belajar IPA. Dari uraian penjelasan diatas dapat dikatakan bahwa hipotesis penelitian ini diterima.

## PENUTUP

### Simpulan

Dari yang telah diuraikan diatas, dengan begitu hasil dari penelitian tentang penggunaan media belajar *powtoon* terhadap motivasi belajar IPA di kelas 5 B Sekolah Dasar Negeri Cengkareng Timur 05 Pagi, dapat disimpulkan penggunaan media belajar *powtoon* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar IPA. Dengan hasil yang diperoleh  $t_{hitung} 3,910$  dengan  $t_{tabel} 2,034$ . Jadi dengan begitu dapat dituliskan  $3,910 > 2,034$  dengan signifikansi  $0,000 < 0,005$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

### Saran

Berdasarkan simpulan yang telah diperoleh dari hasil penelitian ini, maka ada beberapa saran penulis berikan yang berhubungan dengan penggunaan media belajar *powtoon* dan motivasi belajar yaitu.

1. Bagi sekolah diharapkan adanya tambahan bekal kemampuan oleh guru dalam membuat dan menggunakan suatu media belajar yang menarik di dalam proses belajar mengajar.
2. Bagi guru diharapkan mampu membuat media belajar yang inovatif, sederhana, dan menarik agar membuat siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan juga memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi pelajaran yang dianggap sulit.
3. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan rujukan dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan penggunaan media belajar *powtoon* dan motivasi belajar serta penelitian ini juga dapat dilakukan kembali dengan objek penelitian yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

Ernawati, I., & Sukardiyanto, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>

Hakim, S. A., & Syofyan, H. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi

Belajar IPA di Kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education*, 1(4), 249. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i4.12966>

- Monika, M., & Adman, A. (2017). Peran Efikasi Diri Dan Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 109. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8111>
- Murfiah, U. (2017). Model Pembelajaran Terpadu Di Sekolah Dasar. *Pesona Dasar*, 1(5), 57–69.
- Nugroho, E. (2018). *Prinsip-Prinsip Menyusun Kuesioner* (Pertama). Malang: Universitas Brawijaya Press.
- Nurdiansyah, E., Faisal, E. El, & Sulkipani, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PowToon Pada Perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15(1), 1–8. <https://doi.org/10.21831/jc.v15i1.16875>
- Putri, S. T., & Syofyan, H. (2019). Pengaruh Kompetensi Guru Kelas Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar Negeri Tanjung Duren Utara 02. *Dinamika Sekolah Dasar*, 1(1), 1–11.
- Sinta, & Syofyan, H. (2020). Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 248–265.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif* (Pertama; Setiyawami, ed.). Bandung: Alfabeta, cv.
- Syofyan, H., Zulela, & Sumantri, M. (2019). Pengembangan Awal Bahan Ajar IPA Di Sekolah Dasar. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(10(1)), 52–67.
- Syofyan, Harlinda. (2018). Analisis Gaya Belajar dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar IPA. *Eduscience*, 3(2), 76–85.
- Syofyan, Harlinda, & Ismail. (2018). Pembelajaran Inovatif dan Interaktif Dalam Pembelajaran IPA Innovative and Interactive in Science Learning. *Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 65–75. Retrieved from <http://ojs.unida.ac.id/index.php/QH/article/view/1189>
- Syofyan, Harlinda, & Soraya, R. (2018). Pelatihan Penerapan Keterampilan Proses Dalam Pembelajaran IPA di SD Pelita 2, Jakarta Barat. *Jurnal Abdimas*, 4(2), 216–220.
- Syofyan, Harlinda, Susanto, R., Nugroho, O. F., Vebryanti, Ramadhanti, D., Ratih, ... Mahareka, R. (2020). Efektifitas Modul Berbasis Literasi Lingkungan Melalui Pendekatan Saintifik. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar P-ISSN*, 11(02), 181–196. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/10.21009/JPD.081>
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018).

- Pengembangan Video Interaktif Pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16154>
- Windsari, T. S., & Sofyan, H. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(4), 6.
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 8(2), 269–279. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835>