



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SDN 012 KANANG

Nabila Nurrahmi¹, Khaerunnisa², Yusnadi³

¹Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Makassar

Email: nabilanurrahmi23@gmail.com

²Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Makassar

Email: khaerunnisa@unm.ac.id

³Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Makassar

Email: yusnadi@unm.ac.id

Artikel info	Abstrak
<i>Received; 02-03-2024</i> <i>Revised; 03-04-2024</i> <i>Accepted; 04-05-2024</i> <i>Published; 25-05-2024</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Gambaran penerapan media video animasi di kelas IV SDN 012 Kanang, (2) Gambaran motivasi belajar peserta didik kelas IV SDN 012 Kanang, dan (3) Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV SDN 012 Kanang. Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian Pre-eksperimen dengan desain penelitian <i>One Group Pretest-Posttest</i> . Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 012 Kanang, sedangkan sampelnya sama dengan jumlah populasi yaitu 24 orang dengan teknik pengambilan sampel purposive sampling. Hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa (1) Gambaran media video animasi di kelas IV SDN 012 Kanang berlangsung secara efektif dikarenakan kategori persentase untuk setiap pertemuan meningkat. (2) Gambaran motivasi belajar siswa SDN 012 Kanang mengalami peningkatan. Hal tersebut dibuktikan dari nilai <i>postnontest</i> peserta didik berada pada kategori tinggi setelah diberikan perlakuan sedangkan nilai <i>prenontest</i> berada pada kategori sedang sebelum di berikan perlakuan. (3) Data hasil penelitian diperoleh dengan memberikan <i>prenontest</i> dan <i>postnontest</i> berupa angket. Berdasarkan hasil analisis statistika inferensial diperoleh nilai Sig. (2-tailed) dari hasil uji <i>Paired Sample Test</i> sebesar 0.000 nilai tersebut lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media video animasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Motivasi belajar siswa kelas IV SDN 012 Kanang.
Keywords: <i>pembelajaran</i> <i>Indonesia, video</i> <i>animasi, motivasi belajar.</i>	<i>Bahasa</i> artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha dari manusia, untuk manusia, dan Masyarakat manusia. Pendidikan dapat memberikan pengembangan pada diri seseorang sampai tahap optimal. Pendidikan di Indonesia saat ini berada dalam urutan ke 12 dari 12 negara di Asia. Kualitas pendidikan Indonesia yang rendah itu juga ditunjukkan data Balitang 2003 bahwa dari 146.052 SD di Indonesia ternyata hanya delapan sekolah saja yang mendapatkan pengakuan dunia dalam kategori *The Primary Years Program (PYP)* (Agustang, 2021).

Salah satu mata Pelajaran seperti Bahasa Indonesia merupakan salah satu aspek penting yang perlu di ajarkan kepada peserta didik di sekolah SD yang diharapkan mampu menguasai, memahami dan dapat mengimplementasikan keterampilan berbahasa seperti membaca, menyimak, menulis dan berbicara. Bahasa Indonesia dan diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan Fika & Sukmawati (2022).

Berdasarkan observasi dan wawancara bersama guru yang saya lakukan di sekolah pada tanggal 28-29 November 2023 di SDN 012 Kanang , kemampuan siswa dalam memahami mata Pelajaran Bahasa Indonesia masih rendah. Kurangnya fasilitas media pembelajaran menjadi salah satu faktor rendahnya motivasi siswa sehingga pemahaman siswa terhadap mata Pelajaran Bahasa Indonesia masih kurang, Adapun media yang digunakan hanya berupa buku dan LKS saja sehingga berdampak pada ketidakaktifan dan kurangnya motivasi siswa dalam menerima materi yang disampaikan dan cenderung hanya berpusat pada guru saja. Selain itu selama proses pembelajaran, guru masih cenderung menggunakan metode konvensional seperti metode ceramah dan metode penugasan, sehingga mendorong siswa untuk hanya menghafal materi saja tanpa memahami materinya. Dalam berbahasa ada empat keterampilan yaitu keterampilan menyimak, berbicara dan membaca serta keterampilan menulis (Pratiwi, 2022). Melalui empat keterampilan ini kita dapat menyerap dan menghantarkan pembelajaran dengan baik. Media pembelajaran perlu dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi yang didukung dengan ketersediaan fasilitas yang ada di sekolah.

Pesatnya perkembangan teknologi digital, guru dituntut untuk meningkatkan kompetensinya agar menerapkan teknologi dalam pendidikan. Oleh sebab itu, sudah selayaknya pembelajaran menerapkan teknologi untuk menunjang penerapan pendidikan (Sari, 2023). Namun masih banyak guru yang tidak menyadari pentingnya teknologi dalam pendidikan sehingga pembelajaran yang dilaksanakan masih menggunakan media seadanya tanpa adanya sentuhan teknologi yang tepat, hal ini tentu kurang tepat mengingat anak jaman sekarang yang sudah banyak yang mengenal teknologi (Putra et al, 2021).

Selain pemilihan strategi pembelajaran yang tepat, ada faktor yang memegang peranan penting dalam keberhasilan proses belajar, yaitu motivasi siswa dalam belajar. Motivasi belajar merupakan faktor penting yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Jika siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi maka akan lebih mudah dalam memahami pelajaran. Hal ini juga dijelaskan oleh Kahfi et al, (2021) bahwa motivasi merupakan aspek yang sangat penting dan dominan untuk membantu seseorang mencapai tujuannya, tanpa adanya motivasi peserta didik tidak mungkin memiliki kemauan untuk belajar. Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Media dapat dijadikan sebagai perantara dalam penyampaian informasi ataupun sebagai materi pembelajaran yang dapat dengan mudah menambah wawasan pengamat atau pelajar (Astuti & Prestiadi, 2020). *Association for Education and Communication Technology* (AECT), mengemukakan bahwasanya media sebagai instrumen yang dapat menyalurkan serta dipergunakan dalam penyampaian informasi, dan semua benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, ataupun didiskusikan menggunakan alat-alat yang digunakan pada proses belajar. Selain sebagai alat untuk belajar, media juga dapat dijadikan alat pendukung untuk memberikan perbaikan mempengaruhi perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan adanya media. Diharapkan para pendidik dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih positif dan efektif (Afrilia et al., 2022).

Salah satu media pembelajaran yang menarik adalah video animasi. Pembelajaran dengan menggunakan media video animasi adalah salah satu cara yang peneliti gunakan dalam memperbaiki kualitas proses belajar mengajar yang bertujuan agar jalannya proses pembelajaran lebih menarik sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dapat menunjang terbentuknya kepribadian yang mandiri dan hasil belajar siswa diharapkan dapat meningkat. Menurut Warni, (2022) media video animasi merupakan suatu rekaman yang dibuat sedemikian rupa yang berupa gambar dan suara objek yang disusun dengan alur yang sudah ditentukan, dengan adanya penggunaan media animasi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam belajar khususnya untuk Pelajaran Bahasa Indonesia. Pemilihan media pembelajaran juga harus diperhatikan, agar pembelajaran tidak bersifat monoton. Oleh karena itu diperlukan media yang dapat membuat siswa tertarik dengan pembelajaran, Adapun media video animasi yang akan digunakan adalah video animasi dengan berbantuan *canva*.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Pratiwi dan Ridwan, (2021) yang berjudul pengaruh penggunaan media video animasi terhadap motivasi belajar, menunjukkan hasil penelitian bahwa adanya pengaruh yang sangat signifikan terhadap minat belajar dan motivasi setelah diterapkannya media video animasi sehingga berdampak pada motivasi belajar siswa. Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Lina Novita, (2019) penelitian mengenai penggunaan media animasi tersebut dilakukan untuk meningkatkan pencapaian

belajar peserta didik, beliau menjelaskan bahwa pencapaian belajar dapat meningkat apabila didukung oleh media ajar yang praktis dan menarik salah satunya ialah media video animasi, hasil penelitian tersebut telah membuktikan bahwa setelah adanya penerapan media animasi terdapat adanya peningkatan terhadap pencapaian belajar peserta didik karena dengan motivasi yang tinggi (Novita et al., 2019). Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 012 Kanang”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif, yang menitikberatkan pada analisis data berupa angka yang diolah dengan teknik statistik. Adapun jenis penelitian yang digunakan yaitu *PreExperimental Designs* dengan tipe *OneGroup Pretest-Posttest Design*. Penelitian dengan desain *One-Group Pretest-Posttest* ini dilakukan pada satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol diawali dengan melakukan pretest untuk menilai kemampuan awal sebelum pemberian perlakuan. Kemudian diberikan perlakuan dan dilanjutkan dengan memberikan posttest untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah perlakuan diberikan. Secara jelas, desain

Tabel 1 Desain Penelitian *One-Group Pretest-Posttest*

O ₁	X	O ₂
----------------	---	----------------

Sumber: Sugiyono, 2019

Keterangan :

O₁ : Nilai *pretest*

X : perlakuan atau *treatment* yang diberikan

O₂ : Nilai *posttest*

penelitian dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 012 Kanang yang berjumlah 24 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh anggota populasi yaitu 24 siswa, dan pengambilan sampel menggunakan teknik total sampling, yaitu teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan jumlah anggota populasi.

Pelaksanaan penelitian ini melibatkan langsung peneliti dalam mengumpulkan, mengolah, serta menarik kesimpulan dari data yang diperoleh oleh peneliti, Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket, observasi, dan dokumentasi. Instrumen tes dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui motivasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Teknik pengumpulan data utama yang digunakan dalam peneliti ini yaitu menggunakan angket. Angket adalah suatu alat pengumpul data yang berupa serangkaian pertanyaan yang diajukan pada responden untuk mendapatkan jawaban. Dengan adanya pengisian angket tersebut, akan terungkap apakah media video animasi memiliki pengaruh terhadap motivasi siswa kelas IV. Angket dalam penelitian ini akan diberikan sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah diberi perlakuan (*posttest*).

Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran siswa untuk melihat aktivitas siswa selama memberikan perlakuan dengan menggunakan media video animasi. Serta dokumentasi digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran dengan mengambil foto-foto langsung pada setiap pertemuan.

Prosedur penelitian ini terdiri dari tiga tahap, yakni tahap persiapan, pelaksanaan, dan tahap akhir. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif, yang bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media video animasi dan motivasi siswa berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*. Secara analisis data statistik deskriptifnya, termasuk data hasil observasi pembelajaran, serta hasil *pretest* dan *posttest*. Berikutnya, analisis statistik inferensial dilakukan menggunakan *Paired Sample T-Test* untuk menguji hipotesis penelitian. Tahap analisis inferensial ini mencakup pengujian prasyarat, seperti uji normalitas, diikuti dengan pengujian hipotesis namun sebelum diolah data ini ditransformasikan terlebih dahulu ke data interval menggunakan *Method of Succive Interval* (MSI). Analisis data penelitian dilakukan menggunakan perangkat lunak statistik *IBM SPSS Statistic Versi 25*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini terdiri dari empat kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, dilakukan *pretest* (tes awal), sementara pada pertemuan-pertemuan berikutnya, dilakukan proses pembelajaran (pemberian *treatment*) selama dua kali pertemuan. Pada pertemuan terakhir, diberikan *posttest* (tes akhir) untuk mengetahui apakah dengan menggunakan media video animasi dalam pembelajaran berpengaruh dengan motivasi belajar siswa kelas IV.

Berdasarkan hasil observasi, dapat dilihat bahwa keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan ke-I yaitu 79% termasuk pada kategori baik. Sedangkan pada keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan ke-II yaitu 88,09% termasuk pada kategori sangat baik. Hal ini terlihat pada presentase kategori keterlaksanaan penggunaan media video animasi meningkat pada pemberian perlakuan di pertemuan 1 ke pertemuan 2. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan hasil nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV SDN 012 kanang yang selanjutnya data tersebut diolah menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 29* untuk mengetahui data deskripsi skor nilai *pretest* dan *posttest* siswa.

Berdasarkan hasil *Pretest* yang telah dilakukan, diketahui bahwa rata-rata (*mean*) sebelum menggunakan media (*Prenontest*) sebesar 56,25. Sedangkan nilai tengah (*median*) sebesar 54. Simpanan baku (*standar deviasi*) sebesar 12,070, nilai tertinggi (maksimal) yang diperoleh sebesar 88 sedangkan nilai terendah (minimum) yang diperoleh sebesar 39 dan rentang nilai (*range*) antara nilai tertinggi dan terendah adalah 49. Distribusi frekuensi dan presentase hasil *Prenontest*. frekuensi hasil *Prenontest*, diketahui bahwa siswa yang memiliki nilai dengan kategori sangat tinggi sebanyak 2 orang dengan presentase sebesar 8.3%.

Jumlah siswa yang memperoleh kategori tinggi sebanyak 3 orang dengan persentase 12,5%, jumlah siswa yang memperoleh kategori rendah sebanyak 16 orang dengan persentase 66% , dan jumlah siswa yang memperoleh kategori sangat rendah sebanyak 3 orang dengan persentase 12,5%. Berdasarkan analisis deskriptif yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hasil *Prenontest* belajar siswa berada pada kategori rendah, hal ini dapat dilihat pada nilai rata-rata (*mean*) motivasi belajar secara keseluruhan berjumlah 56,25.

Dari hasil *Posttest* dapat dilihat bahwa rata-rata (*mean*) setelah menggunakan media (*Postnontest*) sebesar 69,88. Sedangkan nilai tengah (*median*) sebesar 71,00 dan modus (*mode*) sebesar 75. Simpanan baku (*standar deviasi*) sebesar 7,652, nilai tertinggi (maksimal) yang diperoleh sebesar 82 sedangkan nilai terendah (minimal) yang diperoleh sebesar 47 dan rentang nilai (*range*) antara nilai tertinggi dan nilai terendah adalah 35. Berdasarkan hasil *Postnontest* diketahui bahwa siswa yang memiliki nilai dengan kategori sangat tinggi sebanyak 1 orang dengan presentase sebesar 4,2%. Jumlah siswa yang memperoleh kategori tinggi sebanyak 20 orang dengan persentase 83,3%, jumlah siswa yang memperoleh kategori rendah sebanyak 3 orang dengan persentase 12,5% , dan jumlah siswa yang memperoleh kategori sangat rendah sebanyak 0 orang dengan persentase 0%. Berdasarkan analisis deskriptif yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hasil *Postnontest* belajar siswa berada pada kategori tinggi, hal ini dapat dilihat pada nilai rata-rata (*mean*) motivasi belajar secara keseluruhan berjumlah 69,88.

Pada Uji normalitas berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa data hasil *prenontest* dan *postnontest* berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji normalitas pada kedua data tersebut diperoleh nilai probabilitas lebih besar dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Pada uji hipotesis menjelaskan bahwa nilai Sig. (2-tailed) dari hasil uji *Paired Sample Test* sebesar 0,000 nilai tersebut lebih kecil dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Pembahasan

Proses pembelajaran dengan menerapkan media animasi di kelas IV SDN 012 Kanang memberikan pengaruh positif terhadap keberlangsungan pembelajaran, dimana media animasi dapat memudahkan atau membantu peserta didik dalam memahami bahan pelajaran yang diberikan, pembelajaran menggunakan media video animasi ini juga sangat efektif digunakan karena sudah sesuai dengan langkah-langkah penggunaan media video animasi sesuai dengan yang dikemukakan oleh (Yuanita, 2020). Ini dibuktikan dengan presentase hasil observasi yang dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung. Presentase tersebut dikategorikan berdasarkan keterlaksanaan proses pembelajaran sesuai dengan klasifikasi yang ditetapkan oleh (Sugiyono, 2019).

Berdasarkan hasil keterlaksanaan proses pembelajaran dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi telah diterapkan dengan efektif di dalam kelas,

dari pertemuan 1 dengan kategori Baik, dan pertemuan 2 dengan kategori Sangat Baik. Dan memberikan hasil yang memuaskan dalam memfasilitasi proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Ramdani, (2021) bahwa video animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan, benda mati. Suatu benda mati diberi dorongan, kekuatan, semangat, dan emosi untuk menjadi hidup. Animasi bisa dikatakan sebagai gambar yang memuat objek seolah-olah hidup, disebabkan oleh Kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna atau spesial efek. Animasi dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik jika digunakan secara tepat.

Gambaran motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terlihat dari hasil deskriptif. Berdasarkan analisis tersebut, gambaran motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dilihat dari hasil deskriptif. Berdasarkan analisis tersebut, sebelum adanya perlakuan dengan menggunakan video animasi motivasi, belajar siswa berada pada kategori rendah, hal ini dapat dibuktikan dari nilai *Prenontest* yang memiliki rata-rata (*mean*) motivasi belajar sebesar 56,25. Sedangkan setelah diberikan perlakuan dengan media video animasi, motivasi belajar siswa berada pada kategori tinggi, hal ini dapat dibuktikan dari *Postnontest* yang memiliki rata-rata (*mean*) motivasi belajar 69,88. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dalam pembelajaran memberikan dampak yang signifikan sebelum dan setelah pemberian perlakuan media video animasi terhadap motivasi belajar siswa kelas IV. Hal ini menandakan bahwa motivasi belajar siswa sangat tinggi setelah menggunakan media video animasi terhadap motivasi belajar siswa. Sejalan dengan pendapat Faris (Chairiyah, 2021) bahwa Video animasi merupakan video animasi kartun yang berisi pembelajaran yang dapat digunakan untuk sekolah dasar yang bersifat menarik dan cocok untuk anak sekolah dasar.

Pada analisis statistic inferensial, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yaitu uji normalitas. Uji normalitas *prenontest* dan *postnontest* motivasi belajar siswa menggunakan uji *Shapiro Wilk Normality Test* dengan hasil semua data berdistribusi normal. Setelah melakukan uji tersebut, maka dilakukan uji hipotesis. Berdasarkan uji hipotesis dengan statistic inferensial menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan media video animasi pada proses pembelajaran. Dari hasil pengujian hipotesis menggunakan uji *Independent Sample t-Test* dilakukan dengan cara membandingkan nilai probabilitas, diperoleh nilai yang signifikan hasil *prenontest* dan *postnontest*, nilai probabilitas $0,000 < 0,05$ berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media video animasi terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia siswa di kelas IV SDN 012 kanang.

Pembelajaran pada saat menggunakan media video animasi sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dimana pada saat proses pembelajaran mereka lebih antusias dan terlibat aktif. Ini tidak terlepas dari peran media video animasi yang telah diungkapkan dalam Utami (Cahyani, 2020) Animasi digunakan dalam suatu media pembelajaran yaitu untuk dua alasan. Pertama, sebagai penarik

perhatian peserta didik atau siswa dan memperkuat atau meningkatkan motivasinya. Animasi jenis ini berupa gabungan dari sebuah tulisan atau gambar yang bergerak, serta animasi lucu yang dapat menarik perhatian peserta didik atau siswa untuk memperhatikan. Fungsi yang kedua yaitu sebagai sarana dalam memberikan pemahaman lebih cepat kepada peserta didik atau siswa tentang materi yang akan diberikan.

Sejalan dengan penelitian dilakukan oleh Pratiwi dan Ridwan, (2021) yang berjudul “pengaruh penggunaan media video animasi terhadap motivasi belajar”, menunjukkan hasil penelitian bahwa adanya pengaruh yang sangat signifikan terhadap minat belajar dan motivasi setelah diterapkannya media video animasi sehingga berdampak pada hasil belajar siswa.

PENUTUP

Kesimpulan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media video animasi terhadap motivasi belajar siswa kelas IV terlaksana dengan sangat baik dan memberikan pengaruh positif, hal ini terlihat pada persentase di setiap pertemuan mengalami peningkatan. Motivasi siswa menggunakan media video animasi berada pada level sangat rendah. Setelah diberikan *treatment* menggunakan media video animasi motivasi siswa dalam belajar meningkat. Media video animasi berpengaruh terhadap motivasi siswa kelas IV SDN 012 Kanang.

Saran

Bagi kepala sekolah SDN 012 Kanang diharapkan memberikan penghargaan tinggi kepada guru yang berhasil menggunakan media vide animasi dalam proses pembelajaran. Bagi guru didorong untuk mengadopsi media video animasi dalam pembelajaran agar motivasi peserta didik lebih tinggi dalam pembelajaran. Bagi para peneliti lain dalam bidang pendidikan diharapkan dapat melakukan pengembangan lebih lanjut terkait implementasi Penggunaan media video animasi pada berbagai tingkatan kelas, dengan melibatkan populasi dan sampel yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustang,A. (2021). Makalah “Masalah Pendidikan Di Indonesia.”
Www.Melianikasim.Wordpress.Com,0–
1<https://meilianikasim.wordpress.com/2009/03/08/makalah-masalah-pendidikan-di-indonesia/>
- Astuti, A. D., & Prestiadi, D. (2020, June). Efektivitas penggunaan media belajar dengan sistem daring ditengah pandemi Covid-19. In *Prosiding Web-Seminar Nasional (Webinar)* (Vol. 20, pp. 129-135).
- Afrilia, L., Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710-721.
- Fika, N. A. (2022). Pengembangan Media Animasi Berbantu Powtoon Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 4(2), 220-231.
- Kahfi, M., Ratnawati, Y., Setiawati, W., & Saepuloh, A. (2021). Efektivitas Pembelajaran Kontekstual dengan Menggunakan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Siswa Pada Pembelajaran IPS Terpadu. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1).
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan*, 3(2), 64
- Sugiyono, D. (2019). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D. In sugiyono2015 metode. Alfabeta.
- Putra, W. E., Setiawan, D., Nusifera, S., Kartika, S., & Prasetyo, P. (2021). Implementasi sistem informasi administrasi sekolah dan peningkatan mutu kualitas guru berbasis tik sekolah di desa nyogan. *Jurnal Inovasi, Teknologi dan Dharma Bagi Masyarakat*, 3(2), 33-41.
- Pratiwi, I., & Ridwan, M. (2021). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap motivasi. *Journal Of Sport Education (JOPE)*, 4(1), 77-86.