

**PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA DI KELAS V MIN 7 LANGKAT**

SKRIPSI

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

FHARAZIBA FHANZELI

NPM. 2002090047

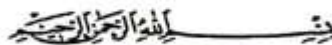


**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2024**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: fkip@umstu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Fharaziba Fhazeli
NPM : 2002090047
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Video Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas V MIN 7 Langkat

Sudah layak disidangkan.

Medan, September 2024

Disetujui oleh:
Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 21 September 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Fharaziba Fhanzeli
NPM : 2002090047
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Media Video Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas V MIN 7 Langkat

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (A) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Sekretaris

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Dr. Hj. Dwi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.
2. Dr. Irfan Dahniyal, M.Pd.
3. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

1.

2.

3.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Fharaziba Fhanzeli
NPM : 2002090047
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Video Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas V MIN 7 Langkat

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
24/8/24	Perbaikan Abstrak dan Halaman	<i>Cluf</i>
27/8/24	Perbaikan lembar angket dan uji	<i>Cluf</i>
1/9/24	Perbaikan data asi	<i>Cluf</i>
5/9/24	Penyempurnaan Lampiran	<i>Cluf</i>
10/9/24	Act sidang	<i>Cluf</i>

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, September 2024
Dosen Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Fharaziba Fhazeli
NPM : 2002090047
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Media Video Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas V MIN 7 Langkat”** adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



Fharaziba Fhazeli
NPM. 2002090047

Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Fharaziba Fhazeli. 2002090047. 2024. Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Kelas V MIN 7 Langkat T.P.2024/2025. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media video animasi terhadap motivasi belajar siswa di kelas V MIN 7 Langkat dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VB MIN 7 Langkat yang berjumlah 28 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket/kuisisioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah validasi ahli dan hipotesis. Motivasi sebelum menggunakan media video animasi memiliki nilai yang sangat rendah yaitu 47,71 dengan kategori kurang baik. Sedangkan motivasi setelah menggunakan media video animasi memiliki nilai tinggi yaitu 74,71 dengan kategori baik. Besarnya pengaruh media video animasi terhadap motivasi belajar siswa di kelas V MIN 7 Langkat berdasarkan rata-rata pretest (47,71) dan posttest (74,71) dengan perbedaan rata-rata (*mean difference*) sebesar 27 (74,71-47,71). Kesimpulan yang di peroleh yaitu penggunaan media video animasi berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada materi Kegiatan Ekonomi di MIN 7 Langkat, dengan uji hipotesis menggunakan ttest diperoleh signifikansi ($0,000 < 0,005$) yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Rata-rata peningkatan nilai motivasi belajar siswa pada kelas VB lebih tinggi sesudah menggunakan media video animasi daripada sebelum menggunakan media video animasi, yaitu sebesar 27 (74,71-47,71) dan perbedaan berkisar antara -31.941 sampai -22.059 (dilihat pada *lower* dan *upper*). Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa.

Kata kunci : Media video animasi, Motivasi belajar siswa, T-test.

KATA PENGANTAR



Puji Syukur kita panjatkan kepada Allah SWT. Tuhan Yang Maha Kuasa yang telah memberikan Rahmat dan petunjuk-Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas V MIN 7 Langkat”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat penyelesaian Program Sarjana (S1) di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Terima kasih kepada semua pihak yang membantu dalam penyelesaian tugas akhir skripsi ini. Maka pada kesempatan ini diucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.** Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.** Selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd.,M.Hum.** selaku ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
5. Bapak **Ismail Shaleh, S.Pd.,M.Pd.** Selaku wakil kepala program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

6. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd.,M.Pd.** Selaku ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
7. Ibu **Chairunnisa Amelia, S.Pd.,M.Pd.** Selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran motivasi dalam penyusunan skripsi.
8. Ayahanda tercinta **Kompol Radli** dan Ibunda **Elisa Sundari Siregar** yang telah membesarkan, mendidik, membimbing, memberikan semangat yang tinggi.
9. Semua Dosen yang mengajar di program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menularkan ilmunya kepada penulis.
10. Teman-teman seperjuangan jurusan Pendidikan guru sekolah dasar Angkatan tahun 2020, atas kebersamaan, dukungan semangat dan bantuan pikiran
11. Semua pihak terkait yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah banyak memberikan bantuan baik moral dan materi

Hasil penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan jauh dari kesempurnaan karena pengetahuan dan kemampuan yang masih terbatas. Sehubungan dengan itu diharapkan adanya saran, masukan, dan kritik yang sifatnya membangun dari pembaca. Meminta ampunan kepada Allah SWT. dan meminta kemaafan kepada manusia. Semoga Allah SWT. mengimbangi amal Kebajikan.

Medan, 2024

Penulis,

Fharaziba Fhanzeli

2002090047

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Batasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Kerangka Teoritis.....	10
2.1.1 Media Pembelajaran.....	10
2.1.2 Media Video Animasi	15
2.1.3 Motivasi Belajar	19
2.1.4 Pembelajaran IPS	23
2.1.5 Materi IPS SD.....	24
2.2 Kerangka Konseptual.....	27

2.3 Hipotesis Penelitian.....	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	29
3.1 Lokasi Penelitian.....	29
3.2 Waktu Penelitian	29
3.3 Populasi dan Sampel	30
3.4 Variabel Penelitian	31
3.5 Definisi Operasional Variabel.....	31
3.6 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	32
3.6.1 Angket	32
3.7 Teknik Analisis Data	35
3.7.1 Uji Validasi Ahli.....	35
3.7.2 Uji Hipotesis	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	38
4.1.1 Uji Validasi Ahli.....	39
4.1.2 Deskripsi Motivasi Belajar Siswa	39
4.1.3 Pengujian Hipotesis.....	42
4.2 Pembahasan Penelitian.....	44
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	46
5.1 Kesimpulan.....	46
5.2 Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN	53

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1.1 Data Kelompok Nilai Ulangan Siswa.....	5
Tabel 3.1 Jadwal Penulisan	29
Tabel 3.2 Jumlah Populasi Siswa.....	30
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Siswa	33
Tabel 3.4 Skala <i>Likert</i>	34
Tabel 3.5 Kriteria Skor Tingkat Motivasi	35
Tabel 4.1 Hasil Nilai Pre-test	40
Tabel 4.2 Hasil Nilai Post-test.....	42
Tabel 4.3 <i>Group Statistic</i>	43
Tabel 4.4 <i>Independen Samples T Test</i>	43

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2.1 Peta Konsep Kerangka Berpikir	28

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1 Silabus Tematik Kelas V	54
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	57
Lampiran 3 Lembar Angket Sebelum Menggunakan Media	63
Lampiran 4 Lembar Angket Sesudah Menggunakan Media	65
Lampiran 5 Lembar Wawancara Guru	67
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Angket.....	70
Lampiran 7 Nilai Asli Sebelum Menggunakan Media	71
Lampiran 8 Nilai Asli Sesudah Menggunakan Media V	75
Lampiran 9 Lembar Angket Terendah Sebelum Menggunakan Media	79
Lampiran 10 Lembar Angket Sedang Sebelum Menggunakan Media	80
Lampiran 11 Lembar Angket Tertinggi Sebelum Menggunakan Media	81
Lampiran 12 Lembar Angket Sedang Sesudah Menggunakan Media	82
Lampiran 13 Lembar Angket Terendah Sesudah Menggunakan Media	83
Lampiran 14 Lembar Angket Tertinggi Sesudah Menggunakan Media	84
Lampiran 15 K1	85
Lampiran 16 K2	86
Lampiran 17 K3	87
Lampiran 18 Berita Acara Bimbingan Proposal	88
Lampiran 19 Lembar Pengesahan Proposal	89

Lampiran 20 Surat Keterangan	90
Lampiran 21 Berita Acara Sempro Pembimbing	91
Lampiran 22 Berita Acara Sempro Penguji	92
Lampiran 23 Lembar Pengesahan Sempro	93
Lampiran 24 Berita Acara Hasil Sempro	94
Lampiran 25 Surat Pernyataan	95
Lampiran 26 Surat Permohonan Riset	96
Lampiran 27 Surat Balasan Sekolah	97
Lampiran 28 Turnitin Skripsi	98
Lampiran 29 Dokumentasi	99

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal yang penting bagi kehidupan manusia, karena dengan pendidikan, manusia diarahkan untuk mengembangkan potensi dan kemampuan yang dimilikinya untuk menghadapi persoalan-persoalan yang dihadapinya. Pendidikan juga dapat menjadikan manusia menjadi berkualitas dan berakhlak mulia. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2013, terdapat pengertian pendidikan yang berbunyi: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” (Rohmah, dkk., 2023). Dalam kehidupan manusia, pendidikan memiliki peran yang sangat vital. Dengan adanya pendidikan, pemahaman tentang pengetahuan akan berkembang. Pendidikan mampu menumbuhkan sumber daya manusia melalui aktivitas belajar mengajar. Berdasarkan Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 bab I tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, dan memberi ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa

(Wuryanti & Kartowagiran, 2019). Adanya keinginan belajar menjadi salah satu faktor pendorong yang akan menghasilkan motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual. Seseorang yang mempunyai intelegensi yang cukup tinggi, bisa gagal karena kurang adanya motivasi dalam belajarnya (Jainiyah., 2023). Seperti yang ditulis dalam jurnal (Syahniar, S., & Dwi, 2018) Motivasi bermanfaat sebagai suatu dorongan atau keinginan yang menggerakkan seseorang agar melakukan sesuatu. Motivasi belajar siswa yang rendah akan mempengaruhi proses kognitif dalam diri siswa karena tanpa motivasi seorang siswa akan cenderung menjadi pemalas dan tidak bergairah dalam belajar, serta malas untuk menyelesaikan tugas yang diberikan kepadanya. Oleh karena itu, memotivasi belajar siswa menjadi hal penting yang harus dilakukan oleh seorang guru (Aria Farindhni, 2018).

Kualitas pendidikan yang masih rendah terkait dengan masalah-masalah seperti ; (1) Pembangunan sarana dan prasarana pendidikan belum optimal; (2) pelaksanaan standar nasional pendidikan belum didukung oleh kinerja mengajar dan budaya belajar yang baik; (3) standar keberhasilan cenderung terbatas pada angka nilai pada ujian. Tidak mengikuti proses pembelajaran dengan baik bukan merupakan penyesalan bagi siswa dan berbuat curang dilakukan agar memperoleh nilai yang baik; (4) proses pembelajaran umumnya belum menyentuh upaya membentuk semangat, motivasi, kepercayaan diri, disiplin dan rasa tanggung jawab peserta didik dalam meningkatkan kemajuan dirinya (Mulyasana, 2018).

Materi pembelajaran seringkali dihadapi oleh tantangan dalam pembuatan materi yang menarik dan relevan bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran

yang inovatif dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa terhadap materi pembelajaran di sekolah. Salah satu materi pembelajaran yang kurang diminati siswa adalah IPS. Pembelajaran IPS kurang diminati karena sebagian siswa mengaku bosan dengan pembelajaran IPS yang dianggap selalu kontekstual atau hanya hafalan dan juga kurangnya variasi dalam pembelajaran IPS. Materi IPS yang kurang diminati siswa yaitu materi kegiatan ekonomi. Padahal materi kegiatan ekonomi sangat penting dipelajari dan dipahami agar siswa dapat memahami nilai uang dan konsep nilai tukar, memahami tanggung jawab ekonomi sebagai konsumen dan pengguna sumber daya dan juga siswa belajar tentang pentingnya kerjasama dalam kegiatan ekonomi, baik dalam produksi maupun perdagangan. Kegiatan belajar yang monoton dapat membuat siswa cepat merasa bosan. Jika guru hanya menggunakan strategi belajar yang sama, metode belajar yang sama, atau media pembelajaran yang sama dalam kurun waktu yang lama, maka siswa akan cepat merasa bosan. Oleh karena itu, guru harus merancang media pembelajaran yang bervariasi dan menarik.

(Astuti & Prestiadi, 2020) mengemukakan bahwasanya media dapat dijadikan sebagai perantara dalam penyampaian informasi ataupun materi pembelajaran yang dapat menambah wawasan pengamat ataupun pelajar. Media ajar adalah alat belajar yang sangat penting dalam melakukan pembelajaran kegiatan. Media berasal dari kata Latin '*medius*' yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar' (Afrilia, dkk., 2022).

Salah satu sekolah yang memiliki tingkat motivasi belajar siswa rendah yaitu di MIN 7 Langkat. Hal ini berdasarkan pada observasi awal dan wawancara

kepada wali kelas V dan telah mengamati situasi dan kondisi di sekitar sekolah MIN 7 Langkat. Berdasarkan observasi yang penulis lakukan pada 29 Januari 2024 dan wawancara yang dilakukan pada wali kelas VB MIN 7 Langkat Bernama Ibu Nurlia, S.Pd.MI., menyatakan bahwa beberapa siswa menghadapi kesulitan dalam memahami materi IPS kelas V sehingga menyebabkan belum tercapainya KKM. Penulis juga melihat bahwa dalam proses belajar mengajar peserta didik cenderung kurang aktif didalam pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kurangnya motivasi dalam diri peserta didik didalam proses pembelajaran tersebut, seperti pada mata Pelajaran IPS peserta didik terlihat kurang berminat dalam belajar, karena terlihat adanya peserta didik yang sibuk berbincang-bincang dengan teman sebangkunya pada jam Pelajaran, ada yang mengganggu temannya belajar bahkan terdapat pula peserta didik yang berjalan-jalan didalam kelas dengan berbagai alasan yang diberikan. Penulis belum melihat pemanfaatan media pembelajaran yang ideal dan berinovasi. Pendidik belum melibatkan media pembelajaran dalam bentuk video salah satunya adalah video animasi. Kemudian hasil pembelajaran IPS siswa yang rendah terlihat dari nilai siswa kelas V banyak yang belum memenuhi KKM. KKM sekolah MIN 7 Langkat yaitu 75. Hasil belajar siswa pada pertemuan tersebut di tunjukkan pada tabel berikut untuk lebih jelas :

Tabel 1.1 Data Kelompok Nilai Ulangan Siswa
Pelajaran IPS Tema 2 Kegiatan Ekonomi
Kelas VB MIN 7 Langkat
T.A 2023/2024

No	Kelompok Data	Nilai KKM	Jumlah	Klasikal
1.	Tuntas	≥ 75	16	57%
2.	Tidak Tuntas	< 75	12	43%
Total			28 Siswa	100%

Sumber : Daftar Nilai Ulangan Harian

Berdasarkan tabel di atas, ada 16 siswa kelas VB dengan nilai tuntas dan 12 siswa dengan nilai tidak tuntas, total 28 siswa. Berdasarkan kesimpulan ketuntasan bahwa hasil pembelajaran IPS kelas V masih banyak yang belum memenuhi KKM.

Solusi dalam mengatasi permasalahan diatas yaitu media pembelajaran yang menarik dan lebih dekat dengan dunia anak saat ini adalah video animasi. Animasi berguna karena lebih mengoptimalkan indera daripada yang bersifat tekstual. Media video animasi dapat membantu siswa dengan mudah menangkap materi yang telah diberikan, karena dengan tayangan dari video yang bervariasi nantinya mereka akan tertarik dan fokus untuk mengikuti proses pembelajaran. Media video animasi salah satu media pembelajaran yang menampilkan gambar dan tulisan yang menarik supaya mudah untuk dipahami dan ditirukan sehingga dapat membantu proses pembelajaran secara efektif. Seperti yang dijelaskan oleh (Rahmayanti, 2018) mengatakan “Media Video pembelajaran animasi adalah

media pembelajaran yang berisi kumpulan gambar yang menghasilkan gambar dan dilengkapi dengan suara, tujuannya untuk menciptakan rasa hidup dan menyimpan pesan dari pembelajaran, video animasi juga dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang siap digunakan kapan pun itu untuk menyampaikan tujuan dari pembelajaran tertentu. Tampilan dalam video animasi dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembuat video. Pengaturan tata suara, tata gerak dapat menjadi penunjang kelengkapan tampilan media video animasi yang lebih menarik.

Menurut (Johari, dkk., 2018) kelebihan dan kekurangan media video animasi yaitu : (1) Memperkecil ukuran objek yang secara fisik cukup besar dan sebaliknya, (2) Memudahkan guru untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup kompleks, (3) Memiliki lebih dari satu media yang *konvergen*, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual, (4) Menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan motivasi belajarnya, (5) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna, dan (6) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Dengan adanya media video animasi, dapat membantu guru pada proses pembelajaran dan memberikan pengetahuan yang cukup tentang bagaimana mengidentifikasi berbagai materi IPS khususnya pada tema 2 sub tema 1 materi Kegiatan Ekonomi. Media video animasi yang ditampilkan selama proses pembelajaran, dapat memudahkan siswa untuk memahami materi yang diajarkan.

Atas dasar kondisi ini, peneliti mempertimbangkan bahwa untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Kelas V MIN 7 Langkat”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah :

- 1) Kurangnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran
- 2) Pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru dan kurangnya keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar
- 3) Guru belum menggunakan media video animasi
- 4) Kurangnya fasilitas yang memadai disekolah

1.3 Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang dikemukakan diatas, permasalahan pada penelitian ini dibatasi pada media video animasi dan motivasi belajar siswa. Usaha untuk meningkatkan motivasi belajar diperlukan untuk mengatasi permasalahan belajar di sekolah. Dengan diketahuinya efektivitas penggunaan media video animasi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, media ini dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran di kelas.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan Batasan masalah yang diungkapkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

- 1) Bagaimana Motivasi Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media Video Animasi Siswa di Kelas V MIN 7 Langkat ?
- 2) Bagaimana Motivasi Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media Video Animasi Siswa di Kelas V MIN 7 Langkat ?
- 3) Apakah Terdapat Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Kelas V MIN 7 Langkat ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Untuk Mengetahui Motivasi Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media Video Animasi Siswa di Kelas V MIN 7 Langkat
- 2) Untuk Mengetahui Motivasi Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media Video Animasi Siswa di Kelas V MIN 7 Langkat
- 3) Untuk Mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Kelas V MIN 7 Langkat

1.6 Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini, diharapkan akan memberikan manfaat berupa :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk menguji konsistensi temuan empiris sebelumnya tentang fungsi media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk

pengembangan video animasi sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Sekolah

Manfaat praktis dari penelitian ini diantaranya, sebagai salah satu solusi dalam mengatasi permasalahan belajar disekolah.

b) Bagi Guru

Penelitian ini juga dapat menjadi referensi untuk guru mengenai perkembangan dan sumber-sumber media pembelajaran yang dapat diupayakan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

c) Bagi Siswa

Dengan media video animasi diharapkan suasana belajar lebih menyenangkan sehingga siswa antusias untuk menyelesaikan proses pembelajaran di dalam kelas.

d) Bagi Peneliti

Manfaat yang diperoleh bagi peneliti sendiri adalah menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman yang berguna bila bertugas mengajar di MIN 7 Langkat.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Menurut (Wulandari, dkk., 2023) media pembelajaran adalah salah satu komponen dalam proses belajar. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu guru menyampaikan materi pelajaran sehingga anak-anak memiliki minat dan motivasi pada materi yang disajikan.

Menurut (Tafonao, 2018) Media pembelajaran merupakan apa pun yang memiliki kegunaan sebagai sarana penyampaian pesan yang disampaikan pendidik kepada peserta didiknya, sehingga dapat menstimulusi daya pikir, emosi, dan ketertarikan siswa pada proses pembelajaran.

Sedangkan menurut (Syaparuddin & Elihami, 2020) media pembelajaran adalah alat bantu secara fisik yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar dan merangsang serta membantu siswa untuk belajar secara menyeluruh sehingga tercapai tujuan pembelajaran.

Dari beberapa pendapat yang dipaparkan diatas dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran adalah alat/sarana yang dapat digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta

didik sehingga siswa memiliki ketertarikan dan motivasi dalam pembelajaran.

b. Fungsi dan manfaat media pembelajaran

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai suatu media yang bisa menopang kegiatan belajar mengajar, yakni : (1) Suasana belajar mengajar menjadi lebih hidup dan inovatif bagi siswa yang outputnya bisa menjadikan peserta didik lebih antusias dalam belajar, (2) Materi yang disampaikan menjadi jelas serta mudah dipahami bagi peserta didik, sehingga diharapkan hasil belajar akan meningkat, (3) beragamnya strategi pembelajaran yang digunakan, guru tidak hanya dengan metode klasik (ceramah), sehingga siswa tidak merasa bosan selain itu juga pendidik tidak terlalu banyak menghabiskan tenaganya, (4) dengan memanfaatkan media pembelajaran, peserta didik tidak sekedar mendengarkan penjelasan dari pendidik, namun siswa juga akan melakukan pengamatan, mempresentasikan, dan kegiatan lainnya, sehingga peserta didik semakin antusias dalam kegiatan belajar mengajar (Nasution, 2014 : 73). Kegunaan media pembelajaran menurut (Arsyad, 2015 : 19) yaitu :

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar

2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungan
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka.

Ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran menurut (Sanjaya, 2014 : 171), yaitu :

1) Fungsi komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam penyampaian pesan.

2) Fungsi motivasi

Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur *artistic* saja, akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar.

3) Fungsi kebermaknaan

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi

dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta.

4) Fungsi penyamaan persepsi

Dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan.

5) Fungsi individualitas

Dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya yang berbeda.

Dari uraian dan pendapat di atas, dapat disimpulkan beberapa manfaat media pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Manfaat media bagi guru, yaitu : memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 2) Manfaat media pembelajaran bagi siswa, yaitu : dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

c. Klasifikasi media pembelajaran

Media sangat banyak jenis dan variasinya. Masing-masing media memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Berdasarkan kesamaan karakteristik para ahli melakukan klasifikasi media pembelajaran.

Menurut (Rivai, 2014 : 2), media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi yaitu :

- 1) Di lihat dari sifatnya, media dibagi ke dalam :
 - a) Media auditif, yaitu media yang hanya di dengar saja
 - b) Media visual, yaitu media yang hanya di lihat saja
 - c) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.
- 2) Di lihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat dibagi ke dalam :
 - a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi
 - b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video
- 3) Di lihat dari cara atau Teknik pemakaiannya, media dibagi ke dalam :
 - a) Media yang di proyeksikan seperti film, slide, film strip, transparansi
 - b) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio.

2.1.2 Media Video Animasi

1) Pengertian media video animasi

Menurut (Widiyasanti & Ayriza, 2018) video animasi merupakan media yang menampilkan materi pembelajaran berupa video yang dibuat dengan beberapa gambar diam dengan sedikit perubahan dari satu keberikutnya yang ditampilkan dalam waktu yang cepat dan diproyeksikan sehingga menghasilkan sebuah ilusi gerak. Video animasi ini tepat digunakan sebagai media pembelajaran karena menampilkan unsur teks, gambar, suara yang menarik sehingga dapat menarik perhatian siswa dan membantu memberikan pemahaman pada materi kegiatan ekonomi.

Sedangkan menurut (Rahmayanti, 2018) video animasi adalah media berbasis audio visual yang mana di dalamnya berisikan gambar animasi yang dapat bergerak serta terdapat audio sesuai karakter animasi dari topik yang akan dibahas.

Menurut (Sofian, 2018), Animasi berasal dari kata "*Animation*" yang dalam bahasa Inggris "*to animate*" yang berarti menggerakkan. Animasi dapat diartikan sebagai menggerakkan sesuatu (gambar atau obyek) yang diam.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa video animasi adalah video yang berbasis audio visual yang dapat bergerak yang disesuaikan dengan karakter animasi untuk menarik perhatian

siswa dan membantu pemahaman pada pembelajaran yang akan diajarkan oleh guru.

2) Kelebihan dan kekurangan media video animasi

Menurut (Johari, dkk., 2018) kelebihan dan kekurangan media video animasi yaitu :

a) Kelebihan

- 1) Memperkecil ukuran objek yang secara fisik cukup besar dan sebaliknya.
- 2) Memudahkan guru untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup kompleks.
- 3) Memiliki lebih dari satu media yang *konvergen*, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- 4) Menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan motivasi belajarnya.
- 5) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- 6) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

b) Kekurangan

- 1) Memerlukan biaya yang cukup mahal.
- 2) Memerlukan *software* khusus untuk membukanya.

3) Memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

4) Tidak dapat menggambarkan realitas seperti video atau fotografi.

3) Langkah-langkah pembuatan media video animasi

Pembuatan video animasi sangat mudah dilakukan karena adanya *software-software* pembuat video animasi seperti *Adobe Flash, Adobe Director, Swift 3D, 3D Studio MX*, dan beberapa lainnya. Ataupun melalui beberapa web pembuat animasi seperti *Powtoon, Animaker dan Filmora*, yang menyediakan kemudahan pembuatan animasi sebagai alat pembelajaran. Menurut (Achmad, dkk., 2021) proses pembuatan video animasi yaitu :

- a. Melakukan tahap pra produksi. Tahap ini yaitu melakukan observasi ke sekolah yang hendak diteliti dan berdiskusi dengan para guru untuk merancang pembuatan silabus agar sesuai dengan rencana pembelajaran semester pada tiap-tiap mata Pelajaran.
- b. Melakukan tahap produksi, yaitu langkah pembuatan animasi.
- c. Lalu melakukan tahap pasca produksi (implementasi hasil). Pada tahap ini peneliti melakukan penjelasan kepada seluruh siswa tentang rencana pembelajaran dan materi-materi yang sesuai dengan struktur silabus sekolah dengan membagikan link video animasi yang sudah terupload di youtube. Lalu peneliti melakukan evaluasi setelah satu bulan.

Menurut (Wuryanti dan Kartowagiran, 2018) langkah-langkah pembuatan video animasi diantaranya yaitu :

1) Perencanaan (*Planning*):

- a) Menentukan Ruang Lingkup Materi yaitu : mengidentifikasi topik atau konsep yang ingin divisualisasikan dalam video animasi.
- b) mengenali Karakteristik Siswa yaitu : Mempertimbangkan karakteristik audiens (siswa) yang akan menonton video. Menyesuaikan gaya dan bahasa agar sesuai dengan pemahaman mereka.
- c) Merumuskan Tujuan dan Biaya, yaitu : Menentukan tujuan pembuatan video dan anggaran yang tersedia.
- d) Menghasilkan Dokumen Perencanaan, yaitu : membuat dokumen yang merinci rencana pembuatan video, termasuk skenario, alur cerita, dan pesan yang ingin disampaikan.
- e) Mengkonsultasikan dengan Ahli, yaitu : Mendapatkan masukan dari ahli media dan ahli materi untuk memastikan kesesuaian dan kualitas video.

2) Pengembangan (*Development*):

- a) *Storyboard* : Membuat sketsa visual berdasarkan alur cerita yang telah direncanakan.

- b) Penataan Materi : Menyusun isi materi sesuai dengan tata letak yang efektif dan mempertimbangkan penggunaan animasi untuk menjelaskan konsep.
 - c) Pembuatan Karakter Tokoh Animasi : Membuat karakter-karakter yang akan muncul dalam video.
 - d) Memvisualisasikan dengan Video Animasi : menggunakan alat seperti *Animaker* untuk menghasilkan video animasi berdasarkan *storyboard*.
- 3) Uji Coba (*Testing*):
- a) Melakukan uji coba dengan siswa untuk mengukur efektivitas video animasi.
 - b) Menggunakan pertanyaan *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur pemahaman siswa sebelum dan setelah menonton video.
 - c) Memperhatikan respon positif dari siswa dan penilaian dari guru.

2.1.3 Motivasi Belajar

a. Pengertian motivasi

Menurut (Maryam Muhammad, 2018), Motivasi adalah sesuatu perubahan tenaga di dalam diri/pribadi seseorang yang ditandai oleh dorongan dan reaksi-reaksi usaha untuk mencapai tujuan dalam memenuhi kebutuhannya.

Menurut (Suharni & Purwanti, 2019) motivasi adalah kekuatan (energi) seseorang yang dapat menimbulkan tingkat kemauan dalam melaksanakan suatu kegiatan.

Sedangkan menurut (Viera Valencia & Garcia Giraldo, 2019) motivasi adalah suatu kondisi atau status internal (kadang-kadang diartikan sebagai kebutuhan, keinginan, atau hasrat) yang mengarahkan perilaku seseorang untuk aktif bertindak dalam rangka mencapai suatu tujuan.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah seseorang yang memiliki energi untuk melakukan sebuah perubahan yang ditandai oleh dorongan dalam mencapai suatu tujuan untuk memenuhi kebutuhannya.

b. Fungsi motivasi belajar

Menurut (Sardiman, 2018) fungsi motivasi belajar terbagi menjadi tiga yaitu :

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan

menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Sesuai uraian diatas, maka fungsi motivasi adalah mendorong manusia untuk berbuat, menentukan arah perbuatan dan menyeleksi perbuatan.

c. Peranan motivasi dalam belajar

Menurut (Wasty, 2016 : 12-15) peranan motivasi dalam belajar yaitu :

1. Peran motivasi sebagai motor penggerak atau pendorong kegiatan pembelajaran. Motivasi dalam hal ini berperan sebagai motor penggerak terutama sebagai siswa untuk belajar, baik berasal dari dalam dirinya (*internal*) maupun dari luar diri (*eksternal*) untuk melakukan proses pembelajaran
2. Peran motivasi memperjelaskan tujuan pembelajaran. Motivasi berkaitan dengan suatu tujuan, tanpa ada tujuan maka tidak akan ada motivasi seseorang. Oleh sebab itu motivasi sangat berperan penting dalam mencapai hasil pembelajaran siswa menjadi optimal. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan bagi siswa yang harus dikerjakan sesuai dengan tujuan tersebut
3. Peran motivasi menyeleksi arah pembuatan. Disini motivasi dapat berperan menyeleksi arah pembuatan bagi siswa apa yang harus dikerjakan guna mencapai tujuan

4. Peran motivasi internal dan eksternal dalam pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, motivasi internal biasanya muncul dari dalam diri siswa, sedangkan motivasi eksternal siswa dalam pembelajaran umum didapat dari guru
5. Peran motivasi melahirkan prestasi. Motivasi sangat berperan dalam pembelajaran siswa dalam meraih prestasi belajar. Tinggi rendahnya prestasi belajar siswa selalu dihubungkan dengan tinggi rendahnya motivasi pembelajaran seorang siswa tersebut.

d. Ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi

Menurut (Sadirman, 2018), siswa terlihat memiliki motivasi belajar jika telah menunjukkan beberapa sikap sebagai berikut : semangat dan rajin dalam menghadapi tugas, gigih saat menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap bermacam penyelesaian persoalan, tidak mudah jenuh pada tugas yang sama, mampu bertahan ada argumennya apabila sudah merasa yakin pada suatu hal.

e. Indikator Motivasi

Menurut (Uno, 2021) indikator motivasi belajar yaitu : (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) adanya situasi belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik.

2.1.4 Pembelajaran IPS

a. Pengertian pembelajaran IPS

Menurut (Hopeman, dkk., 2022) mendefinisikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai ‘studi terpadu dari ilmu social dan humaniora untuk mempromosikan kompetensi bermasyarakat,’ menambahkan bahwa tujuan utamanya adalah ‘untuk membantu kaum muda (dalam hal ini peserta didik sekolah dasar) mengembangkan kemampuan untuk membuat keputusan yang terinformasikan dan beralasan untuk masyarakat baik sebagai warga masyarakat yang beraneka budaya dan demokratis di dunia yang saling bergantung.

Menurut (Nurjanah, dkk., 2021) Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata Pelajaran di sekolah yang di desain atas dasar fenomena, masalah dan realitas sosial dengan pendekatan *interdisipliner* yang melibatkan berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora seperti kewarganegaraan, sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, pendidikan.

Sedangkan menurut (Ahmad, 2019) dalam bukunya mengatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan *interdisipliner* daei aspek dan cabang-cabang ilmu social diatas.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah suatu mata pelajaran di sekolah yang mempelajari manusia sebagai makhluk sosial dan interaksi antara manusia dalam masyarakat dan di desain atas dasar fenomena, masalah dan realitas sosial.

b. Tujuan pembelajaran IPS

Menurut (Hopeman, dkk., 2022) Pendidikan IPS bertujuan untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar agar dapat mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya serta berbagai bekal untuk melanjutkan Pendidikan kejenjang yang lebih tinggi.

2.1.5 Materi IPS SD

Materi Kegiatan Ekonomi

KEGIATAN EKONOMI

Kegiatan ekonomi adalah semua kegiatan yang dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Jika dicermati, kegiatan ekonomi dilakukan dengan memanfaatkan sumber daya alam. Pemanfaatan SDA tersebut dapat dilihat pada berbagai bidang usaha. Kegiatan ekonomi mengacu pada serangkaian aktivitas yang melibatkan produksi, distribusi dan konsumsi.

1. Produksi

Produksi adalah proses pembuatan barang atau jasa. Produksi adalah proses di mana barang atau jasa dibuat atau disediakan. Ini melibatkan penggunaan sumber daya seperti tenaga kerja, bahan baku, dan peralatan untuk menghasilkan barang atau jasa yang dibutuhkan oleh masyarakat. Produksi dilakukan untuk memenuhi kebutuhan konsumen, menambah nilai guna suatu barang hingga mencari keuntungan sebesar-besarnya. Beberapa contoh produksi termasuk pembuatan mainan, pakaian, makanan, pengolahan bahan baku kayu menjadi sebuah *furniture*, beternak, membuka jasa cukur rambut, rumah sakit yang menyediakan dokter dan penyediaan layanan seperti transportasi atau pendidikan. Pelaku produksi dinamakan produsen.



2. Distribusi

Distribusi adalah proses penyaluran barang atau jasa dari produsen ke konsumen. Ini melibatkan perpindahan barang dari tempat produksi

ke tempat konsumen yang membutuhkannya. Distribusi dapat melibatkan perusahaan transportasi, gudang penyimpanan, dan berbagai saluran penjualan seperti toko kelontong atau situs web belanja online. Distribusi memastikan bahwa produk tersedia bagi konsumen di tempat dan waktu yang tepat. Pelaku distribusi disebut sebagai distributor.



3. Konsumsi

Konsumsi adalah penggunaan barang atau jasa oleh individu atau kelompok. Ini terjadi ketika seseorang membeli atau menggunakan barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhan atau keinginan mereka. Contoh konsumsi termasuk makan makanan, mengenakan pakaian, menggunakan alat tulis, atau menggunakan layanan seperti transportasi umum. Konsumsi memainkan peran penting dalam perekonomian karena mendorong produksi lebih lanjut oleh memberikan permintaan bagi barang dan jasa. Pelaku konsumsi disebut konsumen.

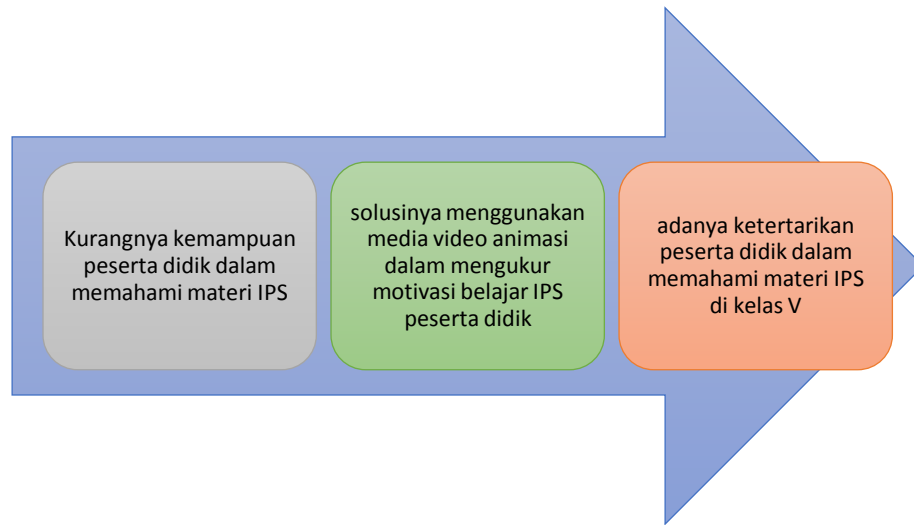


2.2 Kerangka Konseptual

Siswa terus menyatakan ketidakpuasan mereka terhadap sistem ceramah guru selama proses pembelajaran. Akibatnya, motivasi belajar siswa menurun. Terkadang, karena faktor-faktor tersebut maka RPP tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang tidak sulit digunakan untuk pembelajaran di sekolah.

Mendidik dan belajar adalah siklus korespondensi di mana pesan diteruskan dari sumber pesan ke penerima pesan melalui media tertentu. Isi pesan, sebagaimana di komunikasikan oleh sumber pesan, guru, akan ditafsirkan oleh penerima pesan, siswa.

Salah satu cara untuk mendapatkan pembelajaran yang lebih bermanfaat dan baik adalah dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran. Pemandangan alam dan suara merupakan salah satu media pembelajaran berbasis PC. Ini terdiri dari video, suara animasi, teks, grafik, dan teks yang dapat berinteraksi dan mengontrol pemirsa. Siswa mampu memahami konsep dengan cara yang sesuai dengan kemampuan dan kecepatan belajar mereka sebagai akibat dari hal ini. Siswa secara fisik, auditori, dan visual terlibat dalam campuran media ini, membuat kontennya mudah dipahami oleh mereka. Untuk memudahkan pemahaman tersebut, maka kerangka proses dalam kaitannya dengan “Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Motivasi Siswa di Kelas V MIN 7 Langkat” secara praktis digambarkan dalam peta konsep berikut :



Gambar 2.1 Peta konsep kerangka berpikir

2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah pernyataan formal menyajikan hubungan yang diharapkan antara variabel independent dan variabel dependen (John W. Creswell, 2018). Hipotesis penulisan ini adalah, sesuai dengan pokok masalah yang diajukan dengan kerangka berpikir yang melandasi penulisan ini :

Ha : terdapat pengaruh media video animasi terhadap motivasi belajar siswa di kelas V MIN 7 Langkat.

H0 : tidak terdapat pengaruh media video animasi terhadap motivasi belajar siswa di kelas V MIN 7 Langkat.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah lokasi dimana penelitian dilakukan di MIN 7 Langkat Jl. Ampera, Kelurahan Pekan Bahorok, Kecamatan Bahorok. Pemilihan lokasi ini telah dilakukan survei secara langsung ke sekolah MIN 7 Langkat, dan lokasi penelitian ini sesuai dengan permasalahan yang penulis angkat. Penulis telah melakukan observasi dan wawancara kepada wali kelas V dan telah mengamati situasi dan kondisi di sekitar sekolah.

3.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian merupakan rentang masa yang dibutuhkan oleh peneliti untuk melakukan sebuah observasi dan penggalian data selama di lapangan. Lamanya waktu penelitian ditentukan sendiri oleh peneliti sesuai dengan kebutuhannya. Sedangkan pada penelitian ini dilakukan selama delapan bulan mulai dari Februari 2024 sampai dengan September 2024. Untuk lebih jelasnya, berikut tabel jadwal penulisan.

Tabel 3.1 Jadwal Penulisan

No	Kegiatan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Ags	Sep
1.	Pengajuan Judul								
2.	Penyusunan Proposal								
3.	Bimbingan Proposal								
4.	Seminar Proposal								

5.	Bimbingan Skripsi							
6.	Sidang Skripsi							

3.3 Populasi dan Sampel

Pendapat dari (Sugiyono, 2021) menjelaskan populasi adalah area generalisasi di mana peneliti mempelajari objek atau subjek dengan kuantitas dan atribut tertentu sebelum membuat kesimpulan. Sesuai pendapat diatas maka yang menjadi populasi dalam penulisan ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 56 Siswa MIN 7 Langkat terdiri dari kelas VA 28 siswa dan VB 28 siswa.

Tabel 3.2 Jumlah Populasi Siswa Kelas V MIN 7 Langkat

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	V A	15	13	28
2.	V B	12	16	28
Jumlah Keseluruhan				56

(sumber data : Tata Usaha MIN 7 Langkat)

Sampel diambil dari populasi yang sebanding dengan populasi yang diharapkan untuk mewakili semua anggotanya. Dalam penelitian ini, sampel yang digunakan yaitu kelas VB yang berjumlah 28 siswa, terdiri dari 12 laki-laki dan 16 perempuan. Pada saat penulisan ini, Teknik *purposive sampling* digunakan untuk pengambilan sampel. Pendapat (Sugiyono, 2021) *purposive sampling* adalah Teknik pengembalian sampel dengan pertimbangan tertentu. Berdasarkan hal ini, peneliti menetapkan kriteria khusus sebagai syarat populasi (seluruh siswa kelas V) dan yang menjadi sampel yaitu siswa kelas V yang memiliki nilai dibawah

KKM.

3.4 Variabel Penelitian

Pendapat (Sugiyono, 2021) mengatakan bahwa variabel penelitian adalah fitur, sifat, atau nilai individu, objek, organisasi, atau kegiatan yang berbeda yang ingin dipelajari oleh peneliti dan kemudian diambil kesimpulan. Variabel penulisan adalah sebagai berikut :

1. Variabel bebas (X) : Pengaruh Media Video Animasi
2. Variabel terikat (Y) : Motivasi Belajar Siswa di Kelas V MIN 7 Langkat

3.5 Definisi Operasional Variabel

Dalam penelitian, variabel-variabel yang terkait dengan metode atau media pembelajaran yang digunakan oleh guru merupakan variabel bebas, sedangkan sikap atau prestasi siswa merupakan variabel terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah media video animasi dan motivasi belajar sebagai variabel terikatnya. Adapun definisi variabel dalam penelitian ini adalah :

- 1) Media video animasi adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Sebagai media audiovisual, video animasi memiliki unsur gerakan dan suara (Nurhayati, dkk., 2014). Sedangkan unsur visual yang ditampilkan berupa gambar/foto diam yang berbentuk animasi, gambar bergerak, dan teks (Rahmayanti, 2018). penggunaan media ini di dalam kelas membutuhkan perangkat pendukung yaitu, computer atau laptop, proyektor, viewer, dan CD atau hardisk data materi.

2) Motivasi belajar adalah segala sesuatu yang menyebabkan seseorang atau kelompok untuk melaksanakan proses belajar. Motivasi belajar adalah dorongan baik internal maupun eksternal yang menggerakkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar, memberi arah dan ketahanan dalam rangka mencapai tujuan tertentu. Dalam penelitian ini, motivasi belajar yang dimaksud adalah Motivasi Belajar Siswa Di Kelas V MIN 7 Langkat pada Pelajaran IPS materi Kegiatan Ekonomi.

3.6 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam rangka pengumpulan data digunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

3.6.1 Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2015). Lembar angket dilakukan setelah proses pembelajaran. lembar angket dalam penelitian ini diberikan kepada peserta didik. Kemudian peserta didik menjawab pertanyaan yang tertera di dalam lembar angket tersebut dengan memberikan tanda check list pada kolom sangat setuju (SS), setuju (S), ragu-ragu (RR), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS) berdasarkan pendapat siswa.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Motivasi

No	Indikator	Deskripsi	Item		Jlh
			+	-	
1.	Adanya hasrat dalam keinginan berhasil	1) Siswa mampu memaksimalkan potensi yang dimilikinya	1,3	2	3
		2) Siswa mempunyai dorongan yang kuat untuk mewujudkan cita-citanya	4		1
2.	Adanya dorongan sebagai kebutuhan dalam belajar	Siswa mempunyai rasa keingintahuan dalam memahami, menyelidiki sesuatu yang belum diketahui secara jelas dan benar	5,7,8	6	4
3.	Adanya harapan untuk mewujudkan cita-cita masa depan	Siswa mampu mengarahkan belajarnya sebagai semangat dalam mewujudkan impiannya sehingga membuat siswa terus berjuang guna mencapai cita-citanya	9,10, 11, 12	13	5
4.	Adanya penghargaan dalam belajar	Menumbuhkan rasa penghargaan dalam belajar oleh diri individu, orang tua, teman, guru, lingkungan	14, 15	16	3
5.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	Inovatif dalam belajar mengajar yang dapat menjadikan suasana tidak monoton sehingga mempengaruhi dalam memunculkan motivasi belajar siswa	17	18	2

		Terciptanya suasana yang tenang, bersih, nyaman dapat menimbulkan kondisi belajar yang mendukung			
6.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	Inovatif dalam belajar mengajar yang dapat menjadikan suasana tidak monoton sehingga mempengaruhi dalam memunculkan motivasi belajar siswa		19, 20	2
Total			20 item		

Sumber : (Nasrah, 2020)

Tabel 3.4 Skala Likert

Skor	Kriteria
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Ragu-ragu (R)
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

Sumber : (Sugiyono, 2018 : 152)

Pedoman Penilaian instrument motivasi setelah memperoleh skor dihitung menggunakan rumus :

$$\text{Persentase tingkat motivasi} = \frac{\text{Jumlah skor yang dicapai}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$$

Secara rumus diatas, maka diperoleh data persentase Tingkat motivasi masing-masing deskriptor secara klasikal. Data persentase tersebut disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 3.5 Kriteria Skor Tingkat Motivasi

Nilai (%)	Kriteria
80-100	Sangat Tinggi
66-79	Tinggi
56-65	Cukup
40-55	Rendah
≤ 40	Sangat Rendah

Sumber : (Azwar, 2018)

3.7 Teknik Analisis Data

Dalam penulisan ini, Teknik analisis data digunakan dengan SPSS yaitu sebagai berikut :

3.7.1 Uji Validasi Ahli

Validasi ahli adalah langkah pengecekan untuk memastikan bahwa data memenuhi kriteria yang ditentukan dengan tujuan agar data yang akan dimasukkan ke dalam basis data diketahui dan dapat dijelaskan sumber dan keakuratan datanya. Berdasarkan penjelasan di atas, maka pada penelitian ini mengukur validitas konstruk (*construct validity*). Dimana setelah butir instrument telah disusun, peneliti mengkonsultasikan dengan dosen pembimbing, kemudian meminta pertimbangan (*expert judgment*) dari para ahli untuk diperiksa dan dievaluasi secara sistematis. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrument

yang telah disusun. Kriteria penilaian *expert judgment* dalam penelitian ini adalah seorang ahli dalam bidangnya.

3.7.2 Uji hipotesis

Uji hipotesis yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh media video animasi terhadap motivasi siswa di kelas V MIN 7 Langkat. Uji hipotesis pada penelitian ini yaitu :

a. Uji *independent-samples t test*

Menurut (Sugiyono, 2015:257), koefisien regresi dari masing-masing variabel independent dapat dievaluasi secara individual atau parsial dengan uji-t. dengan kata lain, uji-t digunakan untuk menentukan apakah masing-masing variabel independent memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Berikut Langkah-langkah pengujian menggunakan SPSS versi 26 untuk uji T, menurut (Ghozali, 2018) yaitu :

- 1) Klik *analyze>compare means>independent-sampel T test*
- 2) Memilih variabel yang diuji pada kotak test variabel
- 3) Memilih grouping variabel
- 4) Tentukan 2 jenis kelompok pada define group
- 5) Klik ok

Kriteria uji hipotesis :

- a. Jika $\text{sig (2-tailed)} \leq 0,05$; maka H_a diterima dan H_0 ditolak
- b. Jika $\text{sig (2-tailed)} \geq 0,05$; maka H_a ditolak dan H_0 ditolak
- c. Nilai signifikasinya yaitu 5%

Keterangan :

Ha : terdapat pengaruh media video animasi terhadap motivasi belajar siswa di kelas V MIN 7 Langkat

H0 : tidak terdapat pengaruh media video animasi terhadap motivasi belajar siswa di kelas V MIN 7 Langkat.

BAB IV

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Peneliti melaksanakan penelitian di MIN 7 Langkat dengan sampel penelitian yang digunakan yaitu kelas V pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini berisikan pembahasan antara dua variabel yang terdiri dari variabel bebas (X) yakni Media Video Animasi dan variabel terikat (Y) yakni Motivasi Belajar Siswa. Pengambilan data variabel pengaruh media video animasi terhadap motivasi belajar siswa di kelas V MIN 7 Langkat memanfaatkan instrumen penelitian yaitu lembar angket (kuesioner). Data yang diperoleh berupa data hasil angket motivasi siswa setelah diberikan angket motivasi pada kelas VB yang berjumlah 28 siswa sebagai objek penelitian menggunakan media video animasi materi kegiatan ekonomi.

Pengukuran awal yang dilakukan peneliti saat pertama kali penelitian adalah menilai tingkat motivasi belajar siswa di awal-awal pembelajaran sebelum menerapkan *treatment* menggunakan metode mengajar konvensional. Kegiatan pembelajaran hanya terfokus pada buku cetak dan ceramah yang peneliti sampaikan, yang hanya berisikan aktivitas membaca dan mengisi soal yang ada di buku. Pengukuran akhir dilakukan pada les kedua dengan memberikan tindakan penggunaan media video animasi sebagai alat yang membantu guru dalam menyampaikan materi.

4.1.1 Uji Validasi Ahli

a. Hasil Uji Validasi Angket Oleh Ahli (Pakar)

Pada penelitian ini untuk mengukur angket, peneliti memakai pendapat pakar (*expert judgement*) atau validasi ahli yaitu Ibu Karina Wanda, M.Pd. selaku dosen PGSD UMSU yang menjadi *expert validity*.

Berdasarkan pernyataan materi yang telah divalidasi oleh pakar dinyatakan valid/layak digunakan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa rata-rata skor yang diperoleh yaitu 29 skor dari 30 skor yang diharapkan. Sehingga presentase hasil instrument validasi materi dari validitas ahli adalah sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Nilai} &= \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{29}{30} \times 100\% \\ &= 97\% \end{aligned}$$

Jadi dari hasil perhitungan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kelayakan lembar angket yang divalidasi oleh ahli mendapatkan nilai 97% berada pada kategori sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi) dapat dilihat pada lampiran 6.

4.1.2 Deskripsi motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan Media Video Animasi

1) Motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media video animasi

Motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media video animasi sangat tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat pada nilai ulangan harian siswa yang tertera di latar belakang masalah yang masih dibawah kkm.

Peneliti juga telah melakukan observasi langsung kesekolah dan mengamati bagaimana siswa kelas V MIN 7 Langkat belajar. Dari hasil observasi tersebut, terlihat beberapa siswa yang tidak fokus kepada guru, mengganggu teman disampingnya, berjalan-jalan, dan berbicara kepada teman yang lain. Hal ini menandakan siswa merasa bosan karena pembelajaran yang dilakukan sangat monoton. Lalu peneliti melakukan riset pertama yaitu mengajarkan materi kegiatan ekonomi dengan metode ceramah dan setelahnya peneliti memberikan lembar angket sebelum menggunakan media video animasi. Berdasarkan data yang telah peneliti peroleh dari kelas VB dapat diketahui yakni hasil pre-test sebelum diberikan perlakuan yang mana jumlah siswa sebanyak 28 siswa dengan perolehan nilai rata-rata yaitu 47,71 dengan perolehan nilai tertinggi 75 dan perolehan nilai terendah 29. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.1 Hasil Nilai Pre-test

INTERVAL	FREKUENSI	PERSENTASE
29-36	6	21%
37-44	7	25%
45-52	7	25%
53-60	3	11%
61-68	3	11%
69-76	2	7%
TOTAL	28	100%
RATA-RATA		47.71
Tertinggi		75
Terendah		29

Berdasarkan pada tabel 4.1 dapat dilihat terdapat 6 siswa (21%) dengan interval 29-36, terdapat 7 siswa (25%) dengan interval 37-44, 7 siswa (25%) dengan interval 45-52, 3 siswa (11%) dengan interval 53-60, 3 siswa (11%) dengan interval 61-68, dan 2 siswa (7%) dengan interval 69-76. Berdasarkan kriteria skor tingkat motivasi, rata-rata nilai pre-test yaitu 47,71 masuk ke kategori rendah.

2) Motivasi belajar siswa setelah menggunakan media video animasi

Motivasi belajar siswa setelah menggunakan media video animasi terlihat sangat berpengaruh. Hal ini dapat dilihat pada saat peneliti melakukan riset kedua yaitu mengajarkan materi kegiatan ekonomi menggunakan media video animasi yang telah dirancang oleh peneliti. Terlihat siswa sangat antusias dan fokus pada saat menonton video animasi tersebut. Peneliti juga menguji siswa dengan melontarkan beberapa pertanyaan dan siswa terlihat berlomba-lomba untuk menjawab pertanyaan tersebut. Setelahnya peneliti memberikan lembar angket setelah menggunakan media video animasi. Berdasarkan hasil post-test dari kelas VB dengan jumlah 28 siswa setelah diberikannya perlakuan dengan menggunakan media video animasi diperoleh nilai tertinggi 86 dan nilai terendah 65 dengan rata-rata 74,71. Hasil post-test dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.2 Hasil Nilai Post-test

INTERVAL	FREKUENSI	PERSENTASE
65-68	2	7%
69-72	6	21%
73-76	13	46%
77-80	3	11%
81-84	1	4%
85-88	3	11%
TOTAL	28	100%
RATA-RATA		74,71
Tertinggi		86
Terendah		65

Berdasarkan tabel diatas terdapat 2 siswa (7%) dengan interval 65-68, terdapat 6 siswa (21%) dengan interval 69-72, 13 siswa (46%) dengan interval 73-76, 3 siswa (11%) dengan interval 77-80, 1 siswa (4%) dengan interval 81-84, dan 3 siswa (11%) dengan interval 85-88. Berdasarkan kriteria skor tingkat motivasi, rata-rata nilai post-test yaitu 74,71 masuk ke kategori tinggi.

4.1.3 Pengujian Hipotesis

a. Uji *independent-samples t test*

Uji ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata antara dua kelompok sampel yang tidak berhubungan. Hipotesis yang menyatakan bahwa motivasi belajar siswa (Y) sedikit banyak dipengaruhi oleh variabel media video animasi (X) diuji dengan menggunakan uji *independent-samples t test*. Apabila thitung dibandingkan dengan ketentuan, maka digunakan taraf signifikan 5% ($\alpha=0.05$) untuk menentukan apakah hipotesis yang diajukan diterima atau tidak. Jika thitung lebih kecil dari ttabel pada tingkat ini, maka hipotesis ditolak.

Tabel 4.3 Hasil Group Statistics

Group Statistics					
	Media Video Animasi	<i>N</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>
Motivasi Belajar Siswa	Sebelum	28	47.71	11.891	2.247
	Sesudah	28	74.71	5.353	1.012

Tabel 4.4 Independent Sample T Test

Independent Samples Test				
		Motivasi Belajar Siswa		
		<i>Equal variances assumed</i>	<i>Equal variances not assumed</i>	
<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>	<i>F</i>	15.302		
	<i>Sig.</i>	.000		
<i>t-test for Equality of Means</i>	<i>t</i>	-20.956	-10.956	
	<i>df</i>	54	37.512	
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000	.000	
	<i>Mean Difference</i>	-27.000	-27.000	
	<i>Std. Error Difference</i>	2.464	2.464	
	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>	<i>Lower</i>	-31.941	-31.991
		<i>Upper</i>	-22.059	-22.009

Berdasarkan tabel diatas, tabel distribusi t dicari pada $\alpha = 5\% : 2 = 2,5\%$ (uji 2 sisi) dengan derajat kebebasan (df) $n-2$ atau $54-2 = 52$. Dengan pengujian 2 sisi (signifikansi = 0,025) hasil diperoleh untuk ttabel sebesar 2,006. Nilai thitung $<$ ttabel ($-20,956 < 2,006$) dan P value ($0,000 < 0,05$) maka H0 diterima.

Kriteria pengujian :

H0 diterima jika : thitung $<$ ttabel

H0 ditolak jika : $t_{hitung} > t_{tabel}$

Berdasarkan probabilitas :

H0 ditolak jika $P \text{ value} > 0,05$

H0 diterima jika $P \text{ value} < 0,05$

Oleh karena nilai $t_{hitung} < t_{table}$ ($-20,956 < 2,006$) dan $P \text{ value}$ ($0,000 < 0,05$) maka H0 diterima, artinya bahwa ada perbedaan antara rata-rata nilai sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi. Pada tabel *group statistics* terlihat rata-rata (*mean*) sebelum menggunakan media video animasi adalah 47,71 dan sesudah menggunakan media video animasi adalah 74,71, artinya bahwa rata-rata nilai sebelum menggunakan media video animasi lebih kecil daripada rata-rata nilai sesudah menggunakan media video animasi. Nilai t_{hitung} negatif berarti rata-rata *group* 1 (sebelum) lebih rendah dari pada rata-rata *group* 2 (sesudah) dan sebaliknya jika t_{hitung} positif, berarti rata-rata *group* 1 (sebelum) lebih tinggi dari pada *group* 2 (sesudah). Perbedaan rata- sampai -22.059 (dilihat pada *lower* dan *upper*).

4.2 Pembahasan Penelitian

Motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media video animasi sangat tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat saat peneliti melakukan observasi langsung ke sekolah dan mengamati bagaimana siswa kelas V MIN 7 Langkat belajar. Dari hasil observasi tersebut, terlihat beberapa siswa yang tidak fokus kepada guru, mengganggu teman disampingnya, berjalan-jalan, dan berbicara kepada teman yang lain. Hal ini menandakan siswa merasa bosan karena pembelajaran yang dilakukan sangat monoton. Lalu peneliti melakukan riset pertama yaitu

mengajarkan materi kegiatan ekonomi dengan metode ceramah dan setelahnya peneliti memberikan lembar angket sebelum menggunakan media video animasi. Berdasarkan data yang telah peneliti peroleh dari kelas VB dapat diketahui yakni hasil pre-test sebelum diberikan perlakuan yang mana jumlah siswa sebanyak 28 siswa dengan perolehan nilai rata-rata yaitu 47,71 dengan perolehan nilai tertinggi 75 dan perolehan nilai terendah 29. Berdasarkan kriteria skor tingkat motivasi, rata-rata nilai pre-test yaitu 47,71 masuk ke kategori rendah.

Selanjutnya Motivasi belajar siswa setelah menggunakan media video animasi terlihat sangat berpengaruh. Hal ini dapat dilihat pada saat peneliti melakukan riset kedua yaitu mengajarkan materi kegiatan ekonomi menggunakan media video animasi yang telah dirancang oleh peneliti. Terlihat siswa sangat antusias dan fokus pada saat menonton video animasi tersebut. Peneliti juga menguji siswa dengan melontarkan beberapa pertanyaan dan siswa terlihat berlomba-lomba untuk menjawab pertanyaan tersebut. Setelahnya peneliti memberikan lembar angket setelah menggunakan media video animasi. Berdasarkan hasil post-test dari kelas VB dengan jumlah 28 siswa setelah diberikannya perlakuan dengan menggunakan media video animasi diperoleh nilai tertinggi 86 dan nilai terendah 65 dengan rata-rata 74,71. Berdasarkan kriteria skor tingkat motivasi, rata-rata nilai post-test yaitu 74,71 masuk ke kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik perhatian siswa seperti media video animasi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dengan analisis data sebelumnya, dapat dilihat kesimpulan, sebagai berikut :

- 1) Motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media video animasi sangat tergolong rendah, sehingga peneliti melakukan riset pertama yaitu mengajarkan materi kegiatan ekonomi dengan metode ceramah dan setelahnya peneliti memberikan lembar angket sebelum menggunakan media video animasi. Berdasarkan data yang telah peneliti peroleh dari kelas VB dapat diketahui yakni hasil pre-test sebelum diberikan perlakuan yang mana jumlah siswa sebanyak 28 siswa dengan perolehan nilai rata-rata yaitu 47,71 dengan perolehan nilai tertinggi 75 dan perolehan nilai terendah 29. Nilai pre-test tersebut masuk ke kategori rendah.
- 2) Motivasi belajar siswa setelah menggunakan media video animasi terdapat peningkatan, peneliti melakukan riset kedua yaitu mengajarkan materi kegiatan ekonomi dengan media video animasi dan setelahnya peneliti memberikan lembar angket setelah menggunakan media video animasi. Berdasarkan data yang telah peneliti peroleh dari kelas VB dapat diketahui yakni hasil post-test setelah diberikan perlakuan yang mana jumlah siswa sebanyak 28 siswa dengan perolehan nilai rata-rata yaitu 74,71 dengan perolehan nilai tertinggi 86 dan perolehan nilai terendah 65. Nilai post-test tersebut masuk ke kategori tinggi.

3) Rata-rata peningkatan nilai motivasi belajar siswa pada kelas VB lebih tinggi setelah menggunakan media video animasi daripada sebelum menggunakan media video animasi, yaitu sebesar 27 (74,71-47,71) dan perbedaan berkisar antara -31.941 sampai -22.059 (dilihat pada *lower* dan *upper*). Penggunaan media video animasi berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada materi Kegiatan Ekonomi di MIN 7 Langkat, dengan uji hipotesis menggunakan t test diperoleh signifikansi ($0,000 < 0,005$) yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti memberikan beberapa saran, sebagai berikut :

1. Bagi guru, sebagai bahan masukan agar guru dapat lebih kreatif lagi dalam mengajar mata Pelajaran IPS di sekolah
2. Bagi siswa, sebaiknya siswa harus dapat lebih memahami dan menyesuaikan materi pembelajaran dengan berbagai jenis metode pembelajaran yang diberikan. engan memahami materi yang diberikan maka hasil belajar juga akan menjadi lebih baik
3. Bagi peneliti, berguna untuk menambah wawasan yang lebih tentang pentingnya minat belajar dalam mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Z. A., Fanani, M. I. D., Wali, G. Z., & Nadhifah, R. (2021). Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Efektif bagi Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi COVID-19. *JCommsci - Journal Of Media and Communication Science*, 4(2), 54–67. <https://doi.org/10.29303/jcommsci.v4i2.121>
- Afrilia, L., Neviyarni, Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710–721.
- Ahmad, S. (2019). *pengembangan pembelajaran IPS* (cet. 3). prenada media.
- Aria Farindhni, D. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Dan Karakter Demokratis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(2), 172–186.
- Arsyad, A. (2015). *media pembelajaran* (A. Aryad (ed.); revisi cet). rajagrafinda persanda.
- Astuti, A. D., & Prestiadi, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Belajar Dengan Sistem Daring. *Prosiding Web-Seminar Nasional (Webinar) “Prospek Pendidikan Nasional Pasca Pandemi Covid-19” Fakultas Ilmu Pendidikan – Universitas Negeri Malang, August*, 129–135.
- Azwar, S. (2018). *Reliabilitas dan Validitas*.
- Ghozali. (2018). *aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25 edisi ke-9* (ed. 9). universitas diponegoro.

- Hopeman, T. A., Hidayah, N., & Anggraeni, W. A. (2022). Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran Ips Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3), 141–149. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.25>
- Jainiyah, J., Fahrudin, F., Ismiasih, I., & Ulfah, M. (2023). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1304–1309. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284>
- Johari, A., Hasan, S., & Rakhman, M. (2018). Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1), 8. <https://doi.org/10.17509/jmee.v1i1.3731>
- John W. Creswell, J. D. C. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (ed. 5). SAGE Publications.
- Maryam Muhammad. (2018). Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2), 90. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lantanida/article/download/1881/1402%0Ahttps://media.neliti.com/media/publications/287678-pengaruh-motivasi-dalam-pembelajaran-dc0dd462.pdf>
- Mulyasana, D. (2018). *pendidikan bermutu dan berdaya saing* (R. Rosdakarya (ed.); cet. 2). jurnal pendidikan.
- Nasrah, A. M. (2020). Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Riset Pendidikan Dasar*, 3(2), 207–213.

- Nasution, S. (2014). *berbagai pendekatam dalam proses belajar & mengajar* (Nasution (ed.); cet. 16). bumi aksara.
- Nurhayati, N., Fadilah, S., & Mutmainah, M. (2014). Penerapan Metode Demonstrasi Berbantu Media Animasi Software Phet Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Materi Listrik Dinamis Kelas X Madrasah Aliyah Negeri 1 Pontianak. *Jurnal Penelitian Fisika dan Aplikasinya (JPFA)*, 4(2), 1. <https://doi.org/10.26740/jpfa.v4n2.p1-7>
- Nurjanah, L., Handayani, S., & Gunawan, R. (2021). Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Dunia Pendidikan. *Chronologia*, 3(2), 38–48. <https://doi.org/10.22236/jhe.v3i2.7242>
- Rahmayanti, L. (2018). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V sdn se-gugus sukodono sidoarjo laily rahmayanti pgsd fip universitas negeri surabaya abstrak. *Jurnal PGSD*, 6(4), 429–439.
- Rivai, N. S. & A. (2014). *media pengajaran (penggunaan dan pembuatannya)* (Bibliografi (ed.); cet. 10). sinar baru algensindo.
- Rohmah, D. A., Hariyani, Y., & Arifin, Z. (2023). Pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap pemahaman dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ipa kelas v sdn tanjung bumi 04. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08, 6547–6559. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8977>
- Sadirman, M. . (2018). *Interaksi & motivasi belajar mengajar*. RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2014). *media komunikasi pembelajaran* (ed. 1. cet). kencana.
- Sardiman, A. . (2018). *interaksi dan motivasi belajar*. Rajawali Press Arikunto.

- Sofian. (2018). Manfaat Media Animasi. *jurnal pendidikan*.
<http://garengs.sofian.blogspot.com>
- Sugiyono. (2015a). *Metode Penelitian Kombinasi (mixed methods)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2015b). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D)*. ALFABETA, cv.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Sutopo (ed.); ed. 2). ALFABETA, cv.
- Sugiyono. (2021). *metode penelitian pendidikan* (cet. 12). ALFABETA, cv.
- Suharni, & Purwanti. (2019). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3(1), 73–82.
<https://doi.org/10.31316/g.couns.v3i1.89>
- Syahniar, S., & Dwi, B. N. (2018). *Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika Siswa. 1*, 36–49.
- Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video pada Pembelajaran PKn di Sekolah Paket C. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 187–200.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. bumi aksara.
- Viera Valencia, L. F., & Garcia Giraldo, D. (2019).. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2, 1–17.

- Wasty, S. (2016). *Psikologi Pendidikan* (rev. cet.). Rineka Cipta.
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1), 1–16.
<https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Wuryanti dan Kartowagiran. (2016). Developing animation video media to improve learning motivation and character hard work on the fifth grade students of elementary school. *Pendidikan Karakter*, 232–245.
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2019). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(2), 232–245.
<https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055>

LAMPIRAN

Lampiran 1

SILABUS TEMATIK KELAS V

Tema 2 : Udara Bersih Bagi Kesehatan

Subtema 1 : Cara Tubuh Mengolah Udara Bersih

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru

KI 3 : Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah

KI 4 : Menyajikan pengetahuan factual dalam Bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam Gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam Tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa 4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam	3.3.1 Menjelaskan Pengaruh kegiatan ekonomi terhadap tingkat kesejahteraan masyarakat. 4.3.1 Berdiskusi tentang pengaruh kegiatan ekonomi terhadap tingkat kesejahteraan masyarakat	<ul style="list-style-type: none"> • Pengaruh kegiatan ekonomi terhadap tingkat kesejahteraan masyarakat melalui video animasi. • kegiatan ekonomi masyarakat dalam bidang : pertanian, peternakan, perkebunan, 	<ul style="list-style-type: none"> •Mengidentifikasi jenis-jenis usaha ekonomi baik perorangan maupun kelompok • Membaca pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat dalam bidang : pertanian, 	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> •Jujur •Disiplin •Tanggung Jawab •Santun •Peduli •Percaya diri •Kerja Sama 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru • Buku Siswa • Media video animasi • Internet Lingkungan

	upaya menjejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa		kehutanan, perikanan, pertambangan dan perindustrian. • Teks bacaan “Jenis-Jenis Usaha Dikelola Sendiri ataupun Berkelompok”	peternakan, perkebunan, kehutanan, perikanan, pertambangan dan perindustrian.			
--	---	--	---	---	--	--	--

Diketahui Oleh :




Kepala Sekolah MIN 7 Langkat

MUHIJAR, S.Pd
 Nip : 19700606 200312 1 001

Peneliti

FHARAZIBA FHANZELI
 NPM : 2002090047

Guru Kelas V

NURLIA, S.Pd., MI
 Nip : 19861013 202321 2 042

Lampiran 2**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan	: MIN 7 Langkat
Kelas/Semester	: V / 1
Tema 2	: Udara Bersih bagi Kesehatan
Sub Tema 1	: Cara Tubuh Mengolah Udara Bersih
Pembelajaran Ke	: 3
Alokasi Waktu	: 1 x pertemuan (6x35 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- KI 3 : Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan factual dalam Bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam Gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam Tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

IPS

Kompetensi Dasar (KD)

- 1.3 Menganalisis peran ekonomi dalam Upaya menyejahterakan kehidupan Masyarakat di bidang social dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa
- 4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam Upaya menyejahterakan kehidupan Masyarakat di bidang social dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa

Indikator :

- Mengidentifikasi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di sekitarnya
- Membuat satu produk unggulan dari daerah setempat yang mempresentasikan jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi Masyarakat setempat
- Mengidentifikasi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi Masyarakat Indonesia dalam bidang : pertanian, peternakan, Perkebunan dan kehutanan, perikanan, pertambangan, dan Perindustrian

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan menonton video animasi, siswa mampu menjelaskan informasi terkait dengan pertanyaan apa, siapa, kapan, di mana, dan mengapa.
- Dengan menyimak penjelasan dari guru dan membaca informasi, siswa dapat menjelaskan makna tanggung jawab sebagai warga Masyarakat.

- Dengan kegiatan wawancara, siswa dapat mengidentifikasi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di sekitarnya.
- Dengan menggunakan hasil dari kegiatan wawancara, siswa mampu membuat satu produk unggulan dari daerah setempat yang mempresentasikan jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi Masyarakat setempat.
- Dengan mengamati video animasi dan mengerjakan LKS, siswa mampu mengidentifikasi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi Masyarakat Indonesia dalam bidang : pertanian, peternakan, perkebunan dan kehutanan, perikanan, pertambangan dan Perindustrian.

Karakter Siswa yang diharapkan :

IPS : Religius

Kerja Keras

Kreatif

Mandiri

Rasa Ingin Tahu

Cinta Tanah Air

Gemar Membaca

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. <i>Religius</i> • Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. • Menginformasikan tema yang akan diajarkan yaitu tentang “kegiatan ekonomi”. <i>Nasionalis</i> • Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengkomunikasikan dan menyimpulkan. <i>Communication</i> 	15 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengamati video animasi yang dipaparkan guru menggunakan infokus. • Dari kegiatan tersebut siswa diminta membuat kesimpulan. • Guru menjelaskan macam-macam kegiatan ekonomi yang ada. • Siswa membaca teks bacaan “jenis-jenis usaha ekonomi Masyarakat” untuk mengetahui jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi Masyarakat Indonesia dalam bidang : pertanian, peternakan, Perkebunan, kehutanan, perikanan, pertambangan dan Perindustrian. <i>Literasi</i> • Siswa menandai informasi-informasi penting dalam bacaan. 	180 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Secara berkelompok siswa melakukan wawancara untuk mengidentifikasi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi Masyarakat disekitarnya • Wawancara dilakukan terhadap orang-orang di sekitar lingkungan sekolah sebagai narasumber. <p><i>Creativity and Innovation</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah kegiatan wawancara, setiap pewawancara membacakan hasil wawancara. • Dari kegiatan itu seluruh siswa dapat menyimpulkan jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi Masyarakat disekitar sekolah. <p>Hasil yang diharapkan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengetahuan siswa tentang jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi melalui video animasi. <p><i>Mandiri</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Keterampilan siswa dalam menyajikan hasil wawancara dalam bentuk laporan tertulis. <p><i>Critical Thinking and Problem Solving</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Kemandirian siswa dalam mengerjakan tugas. <p><i>Mandiri</i></p>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta mengisi lembar observasi dan lembar angket yang telah disediakan. • Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari. <p><i>Integritas</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) • Guru memberikan kesempatan kepada siswa 	15 menit

	<p>untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan penilaian hasil belajar • Mengajak siswa menyanyikan lagu kegiatan ekonomi bersama • Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran). <i>Religius</i> 	
--	---	--

E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Media video animasi
- Buku siswa tema : *Udara Bersih bagi Kesehatan* kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)
- Teks bacaan, lingkungan.

Diketahui oleh

Bahorok,

2024

Kepala Sekolah MIN 7 Langkat



MUJIJAR, S.PdI
Nip : 19700608 200312 1 001

Guru Kelas V



NURLIA, S.Pd.,MI
Nip : 19861013 202321 2 042

Peneliti



FHARAZIBA FHANZELI
NPM : 2002090047

Lampiran 3

Sebelum menggunakan media video animasi

Lembar Angket Motivasi Belajar Siswa

Nama Siswa :

Kelas :

No	Pernyataan	Pilihan				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Saya memiliki rasa ingin tahu tinggi dalam belajar					
2.	Saya mengerjakan tugas tanpa disuruh guru					
3.	Saya memperhatikan guru ketika menjelaskan materi					
4.	Kekurangan saya adalah pendorong bagi saya untuk lebih giat belajar agar tidak diremehkan orang					
5.	Saya semangat dalam belajar menggunakan buku sekolah					
6.	Saya tekun dalam belajar menggunakan buku sekolah					
7.	Saya memahami materi pembelajaran					
8.	Saya menjadi lebih semangat dalam belajar ketika guru memberikan pujian					
9.	Saya aktif dalam proses pembelajaran					
10.	Saya menguasai pembelajaran					
11.	Saya jujur dalam mengerjakan soal latihan					
12.	Saya belajar materi pembelajaran dengan giat di luar jam belajar dan di saat tidak ada ujian					
13.	Saya hanya sekedarnya belajar materi pembelajaran karena cita-cita saya tidak berhubungan dengan materi tersebut					

14.	Saya lebih giat belajar untuk mendapatkan nilai bagus jika saya mendapatkan hadiah dari orang tua saya					
15.	Saya rajin bertanya dalam proses pembelajaran					
16.	Saya selalu menjawab pertanyaan guru					
17.	Saya akan berusaha mendapatkan nilai yang bagus					
18.	Saya bekerjasama dengan teman dalam mengerjakan tugas					
19.	Saya senang ketika tugasnya dinilai					
20.	Saya senang ketika guru mengumumkan nilai terbaik saat pembelajaran berlangsung					

Lampiran 4

Sesudah menggunakan media video animasi

Lembar Angket Motivasi Belajar Siswa

Nama siswa :

Kelas :

No	Pernyataan	Pilihan				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Saya tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan belajar IPS materi kegiatan ekonomi					
2.	Ketika mendapatkan nilai jelek saya mudah menyerah dan malas belajar lebih giat lagi					
3.	Saya akan mempertahankan dan belajar lebih giat saat mendapatkan nilai bagus					
4.	Kekurangan saya adalah pendorong bagi saya untuk lebih giat belajar agar tidak diremehkan orang					
5.	Saya akan mempelajari materi kegiatan ekonomi berulang kali jika belum paham saat dijelaskan					
6.	Saya malas mencari informasi pada buku yang berhubungan dengan materi kegiatan ekonomi					
7.	Saya tidak malu bertanya kepada guru jika tidak paham saat belajar materi kegiatan ekonomi					
8.	Saya aktif berdiskusi dengan teman kelompok saat belajar IPS materi kegiatan ekonomi					
9.	Saya tertarik untuk menyelesaikan soal kegiatan ekonomi yang diberikan guru					
10.	Saya belajar IPS materi kegiatan ekonomi dengan sungguh-sungguh agar mudah menggapai cita-cita di masa depan					

11.	Cita-cita yang ingin saya capai harus diusahakan dari sekarang					
12.	Saya belajar materi kegiatan ekonomi dengan giat di luar jam belajar dan di saat tidak ada ujian					
13.	Saya hanya sekedarnya belajar materi kegiatan ekonomi karena cita-cita saya tidak berhubungan dengan materi tersebut					
14.	Saya lebih giat belajar untuk mendapatkan nilai bagus jika saya mendapatkan hadiah dari orang tua saya					
15.	Saya rajin mengerjakan soal materi kegiatan ekonomi yang ditugaskan sehingga guru akan memberikan pujian					
16.	Saya malas belajar materi kegiatan ekonomi meskipun orang tua memberikan hukuman jika mendapat nilai jelek					
17.	Fasilitas belajar disekolah sangat mendukung dan lingkungan yang nyaman sehingga saya dapat berkonsentrasi saat belajar materi kegiatan ekonomi					
18.	Saya tidak bisa belajar materi kegiatan ekonomi dengan baik meskipun fasilitas disekolah mendukung dan suasana nyaman					
19.	Saya tidak suka permainan atau video pembelajaran atau latihan ketika belajar materi kegiatan ekonomi					
20.	Saya puas dengan nilai ulangan IPS yang saya dapatkan meskipun nilainya jelek					

Lampiran 5

Lembar Wawancara Kepada Guru

Nama : NURLIA,S.Pd.,MI

Hari dan tanggal wawancara : Senin, 29 Januari 2024

Jam wawancara : 14.00 WIB

Tempat wawancara : MIN 7 Langkat

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah Bapak/Ibu memperhatikan kemampuan siswa sebelum menyusun kriteria ketuntasan belajar?	Ya, saya memperhatikan kemampuan siswa sebelum menyusun kriteria ketuntasan belajar
2.	Bagaimana Bapak/Ibu menyusun kriteria ketuntasan belajar siswa?	Yaitu dengan memperhatikan kemampuan siswa dan mengikuti kurikulum dan ketuntasan yang telah ditetapkan di sekolah
3.	Apakah dalam setiap pembelajaran ada siswa yang mengganggu jalannya pembelajaran?	Ada beberapa siswa yang mengganggu jalannya pembelajaran
4.	Apa yang Bapak/Ibu lakukan dengan siswa tersebut?	Saya memberikan intruksi dan nasihat kepada siswa tersebut
5.	Apakah dalam setiap pembelajaran ada siswa yang tidak fokus terhadap pembelajaran yang Bapak/Ibu sampaikan?	Ada beberapa siswa yang tidak fokus
6.	Apakah Bapak/Ibu tahu siswa	Ya, saya tahu

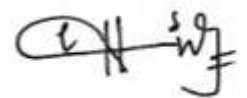
	yang tidak termotivasi saat pembelajaran berlangsung?	
7.	Apa yang Bapak/Ibu lakukan kepada siswa yang tidak termotivasi saat pembelajaran berlangsung di dalam kelas?	Saya melakukan ice breaking dan memberikan kuis sederhana
8.	Dalam setiap pembelajaran apakah Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran?	Tidak setiap pembelajaran saya menggunakan media pembelajaran
9.	Apakah terdapat media pembelajaran atau alat pembelajaran di sekolah?	Ya ada, tapi sangat terbatas
10.	Bagaimana pemanfaatan media dan alat pembelajaran tersebut?	Pemanfaatannya sangat terbatas waktunya karena hampir semua guru juga memakai media dan alat pembelajaran
11.	Apa perbedaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran dan tanpa media pembelajaran?	Perbedaannya yaitu siswa lebih tertarik saat belajar menggunakan media daripada tidak menggunakan media pembelajaran
12.	Apakah Bapak/Ibu memiliki kesulitan dalam penyampaian materi pembelajaran?	Terkadang saya kesulitan
13.	Bagaimana kesiapan Bapak/Ibu sebelum melakukan pembelajaran?	Saya mempelajari materi terlebih dahulu pada malam sebelum saya mengajarkan materi tersebut
14.	Apakah ada siswa yang cepat merasa bosan yang saat belajar IPS?	Ada beberapa siswa
15.	Apa yang harus Bapak/Ibu	Saya melakukan ice breaking dan

lakukan ketika siswa mengalami hal tersebut?	memberikan kuis sederhana
--	---------------------------

Diketahui oleh :


Kepala Sekolah MIN 7 Langkat
MUHIJAR, S.PdI
Nip : 19700606 200312 1 001

Guru Kelas V



NURLIA, S.Pd.,MI
Nip : 19861013 202321 2 042

Lampiran 6

Instrumen Validasi Angket

Judul : Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Kelas V MIN 7 Langkat
 Mata Pelajaran/Materi : IPS/ Kegiatan Ekonomi
 Sasaran Penelitian : Peserta Didik Kelas V MIN 7 Langkat
 Peneliti : Fharaziba Fhanzeli

A. Tujuan Validasi

Mengetahui kelayakan lembar angket validasi ahli terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS materi Kegiatan Ekonomi di Kelas V MIN 7 Langkat.

B. Petunjuk Umum

Terima kasih sebelumnya peneliti sampaikan kepada Bapak/Ibu ahli validator atas kesediaan memvalidasi lembar angket kebutuhan siswa ini. Dengan segenap rasa hormat peneliti memohon kepada tim ahli validator untuk memberikan tanda *checklist* (✓) pada pernyataan.

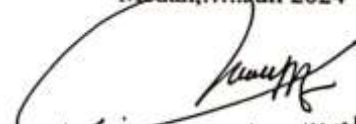
Kriteria skor :

(5) Sangat layak	90-100%
(4) Layak	75-89%
(3) Cukup layak	65-74%
(2) Kurang layak	55-64%
(1) Tidak layak	0-54%

C. Tabel Pernyataan

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Adanya hasrat dalam keinginan berhasil	✓				
2.	Adanya dorongan sebagai kebutuhan dalam belajar	✓				
3.	Adanya harapan untuk mewujudkan cita-cita masa depan	✓				
4.	Adanya penghargaan dalam belajar		✓			
5.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	✓				
6.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	✓				
Komentar : Layak digunakan						

Medan, 7 Juli 2024


 Karina Wanda, M.Pd
 NIM 0120029201

Lampiran 7

Data asli sebelum menggunakan media video animasi

NO	Siswa	Skor	Kategori
1	Adelia Azzahra Putri	63	Rendah
2	Alilia	50	Rendah
3	Alya Salsabila	36	Rendah
4	Andri Mulana	52	Rendah
5	Aqsa El Badowi	62	Rendah
6	Arkan Afandi	53	Rendah
7	Aulia	40	Rendah
8	Fatir Adidtiya	35	Rendah
9	Hapis Aslamyah	71	Sedang
10	Iman Afandy	32	Rendah
11	Jesi Novriski	34	Rendah
12	Kanza Azzanwa	61	Rendah
13	Keysha Aqeela	49	Rendah
14	Mazriel Ramadhani	40	Rendah
15	Muhammad Wahyudi	49	Rendah
16	Mutia Dara Meutuah	34	Rendah
17	Natasya Putri	60	Rendah
18	Nazira Uswa	44	Rendah
19	Nicky Adiva Salsabilla	29	Rendah
20	Queen Noya Arrawa	44	Rendah
21	Raditya Pratama	48	Rendah
22	Rahmat Hadisyah	75	Sedang
23	Rehan yanda Putra	39	Rendah
24	Rifni	40	Rendah
25	Sakira	58	Rendah
26	Syafira Azzahra	42	Rendah
27	Syahira Fadhila	45	Rendah
28	Virjanohan Albahit	51	Rendah
Total		1336	-
Rata-Rata		47,71	-
Persentase		48%	-

No	Nama Siswa	Q1	Q 2	Q 3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Q16	Q17	Q18	Q19	Q20	Skor
1.	Adelia Azzahra Putri	5	5	4	4	1	1	2	3	5	3	5	2	3	3	4	1	3	1	4	4	63
2.	Alilia	4	4	3	1	2	1	3	4	2	1	5	1	3	3	3	2	3	1	2	2	50
3.	Alya Salsabila	3	1	2	1	2	1	2	4	1	1	3	1	1	3	1	2	2	1	2	2	36
4.	Andri Mulana	4	3	4	1	2	1	3	4	2	1	5	1	3	3	3	2	3	1	3	3	52
5.	Aqsa El Badowi	5	4	4	4	1	1	2	3	5	3	5	2	3	3	4	1	3	1	4	4	62
6.	Arkan Afandi	4	4	4	1	2	2	3	4	2	1	4	1	3	3	3	2	3	1	3	3	53
7.	Aulia	4	2	2	1	2	1	2	4	1	1	3	1	3	3	1	2	2	1	2	2	40
8.	Fatir Adidtiya	2	3	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	3	1	1	1	1	1	2	4	35
9.	Hapis Aslamyah	4	1	5	5	4	1	4	4	5	5	5	4	4	2	4	1	5	2	2	4	71
10.	Iman Afandy	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	4	1	3	1	1	32
11.	Jesi Novriskha	2	1	2	1	1	3	3	2	2	1	2	1	4	1	1	1	2	1	1	2	34
12.	Kanza	3	4	4	4	1	1	3	3	5	3	5	1	3	3	4	1	3	1	4	5	61

.	Azzanw a																					
13	Keysha Aqeela	3	4	4	1	2	1	3	4	2	1	5	1	3	3	1	2	2	1	2	4	49
14	Mazriel Ramadh ani	4	2	2	1	2	1	2	4	1	1	3	1	3	3	1	2	2	1	2	2	40
15	Muham mad Wahyud i	5	2	2	4	2	3	4	2	1	1	2	5	1	3	3	1	2	4	1	1	49
16	Mutia Dara Meutua h	3	2	2	2	2	2	4	1	1	2	1	1	3	2	1	1	1	1	1	1	34
17	Natasya Putri	5	4	3	3	1	1	4	4	4	2	5	1	3	3	4	1	3	1	4	4	60
18	Nazira Uswa	4	4	2	1	2	1	4	1	1	5	1	3	1	3	2	2	1	2	2	2	44
19	Nicky Adiva Salsabill a	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	3	1	1	1	1	2	2	1	2	2	29
20	Queen Noya Arrawa	4	4	2	1	2	1	4	1	1	5	1	3	1	3	2	2	1	2	2	2	44
21	Raditya Pratama	4	4	4	1	2	1	3	4	2	1	5	1	3	3	1	2	2	1	2	2	48

22	Rahmat Hadisyah	4	5	3	5	3	2	4	5	2	2	5	2	5	4	5	3	5	4	5	2	75
23	Rehan yanda Putra	4	1	1	2	2	1	4	1	1	3	1	4	2	1	2	2	1	2	2	2	39
24	Rifni	4	2	2	1	2	1	2	4	1	1	3	1	3	3	1	2	2	1	2	2	40
25	Sakira	5	4	4	2	2	2	3	4	2	3	5	1	3	3	3	2	3	1	3	3	58
26	Syafira Azzahra	4	2	2	1	2	1	2	4	1	1	5	1	3	3	1	2	2	1	2	2	42
27	Syahira Fadhila	4	4	3	1	2	2	4	1	1	5	3	3	1	2	2	1	2	1	1	2	45
28	Virjano han Albahit	4	4	4	1	2	1	3	4	2	1	5	1	3	3	3	2	3	1	2	2	51
Keterangan :																				R.R	47,71	
R.R : Rata-rata																				MAX	75	
MAX : Maximal																				MIN	29	
MIN : Minimal																						

Lampiran 8

Data asli sesudah menggunakan media video animasi

NO	Siswa	Skor	Kategori
1	Adelia Azzahra Putri	86	Tinggi
2	Alilia	79	Sedang
3	Alya Salsabila	73	Sedang
4	Andri Mulana	71	Sedang
5	Aqsa El Badowi	75	Sedang
6	Arkan Afandi	81	Tinggi
7	Aulia	73	Sedang
8	Fatir Adidtiya	75	Sedang
9	Hapis Aslamyah	75	Sedang
10	Iman Afandy	66	Rendah
11	Jesi Novriski	69	Rendah
12	Kanza Azzanwa	86	Tinggi
13	Keysha Aqeela	74	Sedang
14	Mazriel Ramadhani	76	Sedang
15	Muhammad Wahyudi	74	Sedang
16	Mutia Dara Meutuah	69	Rendah
17	Natasya Putri	74	Sedang
18	Nazira Uswa	71	Sedang
19	Nicky Adiva Salsabilla	65	Rendah
20	Queen Noya Arrawa	73	Sedang
21	Raditya Pratama	74	Sedang
22	Rahmat Hadisyah	86	Tinggi
23	Rehan yanda Putra	72	Sedang
24	Rifni	77	Sedang
25	Sakira	80	Tinggi
26	Syafira Azzahra	73	Sedang
27	Syahira Fadhila	74	Sedang
28	Virjanohan Albahit	71	Sedang
Total		2092	-
Rata-rata		74,71	-
Persentase		75%	-

No	Nama Siswa	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Q16	Q17	Q18	Q19	Q20	Skor	
1.	Adelia Azzahra Putri	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	3	4	4	5	1	4	5	2	86	
2.	Alilia	5	3	5	5	5	2	4	5	5	5	5	4	3	4	4	1	4	2	4	4	4	79
3.	Alya Salsabila	5	3	4	5	3	3	5	5	5	5	5	4	1	4	2	1	5	2	5	1	73	
4.	Andri Mulana	5	3	4	4	5	3	4	4	4	5	5	5	1	2	4	1	4	2	1	5	71	
5.	Aqsa El Badowi	5	3	5	5	3	1	4	2	2	5	5	5	2	4	5	2	5	5	2	5	75	
6.	Arkan Afandi	5	3	5	5	4	2	4	4	5	5	5	5	4	4	4	1	4	4	4	4	81	
7.	Aulia	4	3	5	4	4	1	5	4	4	5	4	5	2	3	2	1	4	4	4	5	73	
8.	Fatir Adidtiya	4	2	5	5	4	2	4	4	5	5	5	5	4	2	2	1	4	4	4	4	75	
9.	Hapis Aslamyah	4	5	4	4	4	2	4	2	4	2	4	4	2	4	5	4	5	4	4	4	75	
10.	Iman Afandy	4	1	5	4	4	1	4	4	4	5	4	5	2	2	2	1	4	2	4	4	66	
11.	Jesi Novriska	4	1	5	5	4	2	4	4	4	5	4	4	2	4	2	1	5	3	2	4	69	
12.	Kanza Azzanw	5	2	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	3	5	3	5	3	5	4	5	86	

	a																					
13.	Keysha Aqeela	5	2	5	4	5	3	4	4	5	5	4	4	2	3	4	1	5	3	1	5	74
14.	Mazriel Ramadhani	5	1	5	5	4	3	5	4	5	5	5	5	2	2	2	3	5	3	5	2	76
15.	Muhammad Wahyudi	5	2	5	4	4	1	5	2	4	5	4	5	2	5	4	1	4	5	2	5	74
16.	Mutia Dara Meutuah	4	1	5	5	4	2	4	4	4	5	4	4	3	4	2	1	5	2	2	4	69
17.	Natasya Putri	5	2	5	5	4	1	5	4	5	4	5	4	1	4	5	3	4	3	1	4	74
18.	Nazira Uswa	4	1	5	5	4	1	4	4	5	5	5	4	4	2	4	1	5	2	2	4	71
19.	Nicky Adiva Salsabilla	4	1	4	3	5	3	4	4	4	5	5	5	2	3	2	1	4	2	2	2	65
20.	Queen Noya Arrawa	5	1	5	5	5	1	5	4	5	5	4	5	1	5	4	1	4	1	3	4	73
21.	Raditya Pratama	4	2	4	4	5	2	5	5	5	5	5	4	2	4	4	2	4	2	4	2	74
22.	Rahmat Hadisyah	4	5	4	5	4	5	2	5	4	4	5	5	4	2	5	4	5	4	5	5	86

23.	Rehan yanda Putra	4	2	5	5	4	2	4	4	5	5	5	5	2	2	3	1	4	2	4	4	72
24.	Rifni	4	3	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	2	3	2	2	4	2	4	4	77
25.	Sakira	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	2	5	4	4	5	2	2	1	80
26.	Syafira Azzahra	5	1	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	1	4	4	1	5	1	1	4	73
27.	Syahira Fadhila	5	1	5	4	5	1	5	4	5	5	4	4	3	2	4	1	5	4	3	4	74
28.	Virjanoh an Albahit	5	1	4	4	5	1	4	4	4	5	4	5	1	2	4	3	4	3	3	5	71
Keterangan :																				R.R	74,71	
R.R : Rata-rata																				MAX	86	
MAX : Maximal																				MIN	65	
MIN : Minimal																						

Lampiran 9

Angket nilai terendah sebelum menggunakan media video animasi

Lembar Angket Motivasi Belajar Siswa

Nama Siswa : NICKY ADIVA SALSABILA

Kelas : V B

No	Pernyataan	Pilihan				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Saya memiliki rasa ingin tahu tinggi dalam belajar					✓
2.	Saya mengerjakan tugas tanpa disuruh guru					✓
3.	Saya memperhatikan guru ketika menjelaskan materi				✓	
4.	Kekurangan saya adalah pendorong bagi saya untuk lebih giat belajar agar tidak diremehkan orang					✓
5.	Saya semangat dalam belajar menggunakan buku sekolah					✓
6.	Saya tekun dalam belajar menggunakan buku sekolah					✓
7.	Saya memahami materi pembelajaran				✓	
8.	Saya menjadi lebih semangat dalam belajar ketika guru memberikan pujian				✓	
9.	Saya aktif dalam proses pembelajaran					✓
10.	Saya menguasai pembelajaran					✓
11.	Saya jujur dalam mengerjakan soal latihan			✓		
12.	Saya belajar materi pembelajaran dengan giat di luar jam belajar dan di saat tidak ada ujian					✓
13.	Saya hanya sekedarnya belajar materi pembelajaran karena cita-cita saya tidak berhubungan dengan materi tersebut					✓
14.	Saya lebih giat belajar untuk mendapatkan nilai bagus jika saya mendapatkan hadiah dari orang tua saya					✓
15.	Saya rajin bertanya dalam proses pembelajaran					✓
16.	Saya selalu menjawab pertanyaan guru				✓	
17.	Saya akan berusaha mendapatkan nilai yang bagus				✓	
18.	Saya bekerjasama dengan teman dalam mengerjakan tugas					✓
19.	Saya senang ketika tugasnya dinilai				✓	
20.	Saya senang ketika guru mengumumkan nilai terbaik saat pembelajaran berlangsung				✓	

Skor : 29

Lampiran 10

Angket nilai sedang sebelum menggunakan media video animasi

Lembar Angket Motivasi Belajar Siswa

Nama Siswa : Raditya Pratama

Kelas : V3

No	Pernyataan	Pilihan				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Saya memiliki rasa ingin tahu tinggi dalam belajar		✓			
2.	Saya mengerjakan tugas tanpa disuruh guru		✓			
3.	Saya memperhatikan guru ketika menjelaskan materi		✓			
4.	Kekurangan saya adalah pendorong bagi saya untuk lebih giat belajar agar tidak diremehkan orang					✓
5.	Saya semangat dalam belajar menggunakan buku sekolah				✓	
6.	Saya tekun dalam belajar menggunakan buku sekolah					✓
7.	Saya memahami materi pembelajaran			✓		
8.	Saya menjadi lebih semangat dalam belajar ketika guru memberikan pujian		✓			
9.	Saya aktif dalam proses pembelajaran				✓	
10.	Saya menguasai pembelajaran					✓
11.	Saya jujur dalam mengerjakan soal latihan	✓				
12.	Saya belajar materi pembelajaran dengan giat di luar jam belajar dan di saat tidak ada ujian					✓
13.	Saya hanya sekedarnya belajar materi pembelajaran karena cita-cita saya tidak berhubungan dengan materi tersebut			✓		

14.	Saya lebih giat belajar untuk mendapatkan nilai bagus jika saya mendapatkan hadiah dari orang tua saya			✓		
15.	Saya rajin bertanya dalam proses pembelajaran					✓
16.	Saya selalu menjawab pertanyaan guru				✓	
17.	Saya akan berusaha mendapatkan nilai yang bagus				✓	
18.	Saya bekerjasama dengan teman dalam mengerjakan tugas					✓
19.	Saya senang ketika tugasnya dinilai				✓	
20.	Saya senang ketika guru mengumumkan nilai terbaik saat pembelajaran berlangsung				✓	

Skor : 48

Lampiran 11

Angket nilai tertinggi sebelum menggunakan media video animasi

Lembar Angket Motivasi Belajar Siswa

Nama Siswa : RAHMAT HADISYAH

Kelas : VB

No	Pernyataan	Pilihan				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Saya memiliki rasa ingin tahu tinggi dalam belajar		✓			
2.	Saya mengerjakan tugas tanpa disuruh guru	✓				
3.	Saya memperhatikan guru ketika menjelaskan materi			✓		
4.	Kekurangan saya adalah pendorong bagi saya untuk lebih giat belajar agar tidak diremehkan orang	✓				
5.	Saya semangat dalam belajar menggunakan buku sekolah			✓		
6.	Saya tekun dalam belajar menggunakan buku sekolah				✓	
7.	Saya memahami materi pembelajaran		✓			
8.	Saya menjadi lebih semangat dalam belajar ketika guru memberikan pujian	✓				
9.	Saya aktif dalam proses pembelajaran				✓	
10.	Saya menguasai pembelajaran				✓	
11.	Saya jujur dalam mengerjakan soal latihan	✓				
12.	Saya belajar materi pembelajaran dengan giat di luar jam belajar dan di saat tidak ada ujian				✓	
13.	Saya hanya sekedarnya belajar materi pembelajaran karena cita-cita saya tidak berhubungan dengan materi tersebut	✓				

14.	Saya lebih giat belajar untuk mendapatkan nilai bagus jika saya mendapatkan hadiah dari orang tua saya	✓				
15.	Saya rajin bertanya dalam proses pembelajaran	✓				
16.	Saya selalu menjawab pertanyaan guru				✓	
17.	Saya akan berusaha mendapatkan nilai yang bagus	✓				
18.	Saya bekerjasama dengan teman dalam mengerjakan tugas	✓				
19.	Saya senang ketika tugasnya dinilai	✓				
20.	Saya senang ketika guru mengumumkan nilai terbaik saat pembelajaran berlangsung					✓

Skor : 75

Lampiran 12

Angket nilai terendah sesudah menggunakan media video animasi

Lembar Angket Motivasi Belajar Siswa

Nama siswa: *NICKY ADIVA SAISABINA*

Kelas : *V^B*

No	Pernyataan	Pilihan				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Saya tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan belajar IPS materi kegiatan ekonomi		✓			
2.	Ketika mendapatkan nilai jelek saya mudah menyerah dan malas belajar lebih giat lagi					✓
3.	Saya akan mempertahankan dan belajar lebih giat saat mendapatkan nilai bagus		✓			
4.	Kekurangan saya adalah pendorong bagi saya untuk lebih giat belajar agar tidak diremehkan orang			✓		
5.	Saya akan mempelajari materi kegiatan ekonomi berulang kali jika belum paham saat dijelaskan	✓				
6.	Saya malas mencari informasi pada buku yang berhubungan dengan materi kegiatan ekonomi			✓		
7.	Saya tidak malu bertanya kepada guru jika tidak paham saat belajar materi kegiatan ekonomi		✓			
8.	Saya aktif berdiskusi dengan teman kelompok saat belajar IPS materi kegiatan ekonomi		✓			
9.	Saya tertarik untuk menyelesaikan soal kegiatan ekonomi yang diberikan guru		✓			
10.	Saya belajar IPS materi kegiatan ekonomi dengan sungguh-sungguh agar mudah menggapai cita-cita di masa depan	✓				

11.	Cita-cita yang ingin saya capai harus diusahakan dari sekarang	✓				
12.	Saya belajar materi kegiatan ekonomi dengan giat di luar jam belajar dan di saat tidak ada ujian	✓				
13.	Saya hanya sekedarnya belajar materi kegiatan ekonomi karena cita-cita saya tidak berhubungan dengan materi tersebut					✓
14.	Saya lebih giat belajar untuk mendapatkan nilai bagus jika saya mendapatkan hadiah dari orang tua saya				✓	
15.	Saya rajin mengerjakan soal materi kegiatan ekonomi yang ditugaskan sehingga guru akan memberikan pujian					✓
16.	Saya malas belajar materi kegiatan ekonomi meskipun orang tua memberikan hukuman jika mendapat nilai jelek					✓
17.	Fasilitas belajar disekolah sangat mendukung dan lingkungan yang nyaman sehingga saya dapat berkonsentrasi saat belajar materi kegiatan ekonomi			✓		
18.	Saya tidak bisa belajar materi kegiatan ekonomi dengan baik meskipun fasilitas disekolah mendukung dan suasana nyaman					✓
19.	Saya tidak suka permainan atau video pembelajaran atau latihan ketika belajar materi kegiatan ekonomi					✓
20.	Saya puas dengan nilai ulangan IPS yang saya dapatkan meskipun nilainya jelek					✓

Skor : *65*

Lampiran 13

Angket nilai sedang sesudah menggunakan media video animasi

Lembar Angket Motivasi Belajar Siswa

Nama siswa : Putri PratomoKelas : V

No	Pernyataan	Pilihan				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Saya tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan belajar IPS materi kegiatan ekonomi		✓			
2.	Ketika mendapatkan nilai jelek saya mudah menyerah dan malas belajar lebih giat lagi				✓	
3.	Saya akan memperbaharui dan belajar lebih giat saat mendapatkan nilai bagus		✓			
4.	Kekurangan saya adalah pendorong bagi saya untuk lebih giat belajar agar tidak dirembek orang		✓			
5.	Saya akan mempelajari materi kegiatan ekonomi berulang kali jika belum paham saat dijelaskan	✓				
6.	Saya malas mencari informasi pada buku yang berhubungan dengan materi kegiatan ekonomi				✓	
7.	Saya tidak malu bertanya kepada guru jika tidak paham saat belajar materi kegiatan ekonomi	✓				
8.	Saya aktif berdiskusi dengan teman kelompok saat belajar IPS materi kegiatan ekonomi	✓				
9.	Saya tertarik untuk menyelesaikan soal kegiatan ekonomi yang diberikan guru	✓				
10.	Saya belajar IPS materi kegiatan ekonomi dengan sungguh-sungguh agar mudah menggapai cita-cita di masa depan	✓				

11.	Cita-cita yang ingin saya capai harus diusahakan dari sekarang	✓				
12.	Saya belajar materi kegiatan ekonomi dengan giat di luar jam belajar dan di saat tidak ada ujian		✓			
13.	Saya hanya sekedarnya belajar materi kegiatan ekonomi karena cita-cita saya tidak berhubungan dengan materi tersebut				✓	
14.	Saya lebih giat belajar untuk mendapatkan nilai bagus jika saya mendapatkan hadiah dari orang tua saya		✓			
15.	Saya rajin mengerjakan soal materi kegiatan ekonomi yang ditugaskan sehingga guru akan memberikan pujian		✓			
16.	Saya malas belajar materi kegiatan ekonomi meskipun orang tua memberikan hukuman jika mendapat nilai jelek				✓	
17.	Fasilitas belajar disekolah sangat mendukung dan lingkungan yang nyaman sehingga saya dapat berkonsentrasi saat belajar materi kegiatan ekonomi		✓			
18.	Saya tidak bisa belajar materi kegiatan ekonomi dengan baik meskipun fasilitas disekolah mendukung dan suasana nyaman				✓	
19.	Saya tidak suka permainan atau video pembelajaran atau latihan ketika belajar materi kegiatan ekonomi		✓			
20.	Saya puas dengan nilai ulangan IPS yang saya dapatkan meskipun nilainya jelek				✓	

Skor : 74

Lampiran 14

Angket nilai tertinggi setelah menggunakan media video animasi

Lembar Angket Motivasi Belajar Siswa

Nama siswa : ADELIAZZAHRA PUTRIKelas : 5B

No	Pernyataan	Pilihan				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Saya tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan belajar IPS materi kegiatan ekonomi	✓				
2.	Ketika mendapatkan nilai jelek saya mudah menyerah dan malas belajar lebih giat lagi		✓			
3.	Saya akan mempertahankan dan belajar lebih giat saat mendapatkan nilai bagus	✓				
4.	Kekurangan saya adalah pendorong bagi saya untuk lebih giat belajar agar tidak diremehkan orang	✓				
5.	Saya akan mempelajari materi kegiatan ekonomi berulang kali jika belum paham saat dijelaskan	✓				
6.	Saya malas mencari informasi pada buku yang berhubungan dengan materi kegiatan ekonomi		✓			
7.	Saya tidak malu bertanya kepada guru jika tidak paham saat belajar materi kegiatan ekonomi	✓				
8.	Saya aktif berdiskusi dengan teman kelompok saat belajar IPS materi kegiatan ekonomi	✓				
9.	Saya tertarik untuk menyelesaikan soal kegiatan ekonomi yang diberikan guru	✓				
10.	Saya belajar IPS materi kegiatan ekonomi dengan sungguh-sungguh agar mudah menggapai cita-cita di masa depan	✓				

11.	Cita-cita yang ingin saya capai harus diusahakan dari sekarang	✓				
12.	Saya belajar materi kegiatan ekonomi dengan giat di luar jam belajar dan di saat tidak ada ujian	✓				
13.	Saya hanya sekedarnya belajar materi kegiatan ekonomi karena cita-cita saya tidak berhubungan dengan materi tersebut				✓	
14.	Saya lebih giat belajar untuk mendapatkan nilai bagus jika saya mendapatkan hadiah dari orang tua saya		✓			
15.	Saya rajin mengerjakan soal materi kegiatan ekonomi yang ditagaskan sehingga guru akan memberikan pujian				✓	
16.	Saya malas belajar materi kegiatan ekonomi meskipun orang tua memberikan hukuman jika mendapat nilai jelek	✓				
17.	Fasilitas belajar disekolah sangat mendukung dan lingkungan yang nyaman sehingga saya dapat berkonsentrasi saat belajar materi kegiatan ekonomi					✓
18.	Saya tidak bisa belajar materi kegiatan ekonomi dengan baik meskipun fasilitas disekolah mendukung dan suasana nyaman				✓	
19.	Saya tidak suka permainan atau video pembelajaran atau latihan ketika belajar materi kegiatan ekonomi	✓				
20.	Saya puas dengan nilai ulangan IPS yang saya dapatkan meskipun nilainya jelek					✓

Skor : 86

Lampiran 15

K1



FORM K 1

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :



Nama Mahasiswa : Fharaziba Fhanzeli

N P M : 2002090047

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Kredit Kumulatif : 119 sks

IPK = 3.79

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Kelas V MIN 7 Langkat	
	Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media Video Animasi Di Kelas V MIN 7 Langkat	
	Efektivitas Media Video Animasi Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas V MIN 7 Langkat	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 7 November 2023

Hormat Pemohon,



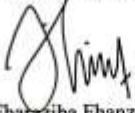


Fharaziba Fhanzeli

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 16

K2

	<p>MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238 Website :http://www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id</p>	<p>FORM K 2</p>
<p>Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UMSU</p>		
<p>Assalamu'alaikum Wr. Wb.</p>		
<p>Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :</p>		
<p>Nama : Fharaziba Fhazeli NPM : 2002090047 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar</p>		
<p>Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :</p>		
<p>"Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Kelas V MIN 7 Langkat"</p>		
<p>Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai : </p>		
<p>Dosen Pembimbing : Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd</p>		
<p>Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya. Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.</p>		
<p style="text-align: right;">Medan, 7 November 2023 Hormat Pemohon,  Fharaziba Fhazeli</p>		
<p>Dibuat Rangkap 3 : - Untuk Dekan/Fakultas - Untuk Ketua Prodi - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan</p>		

Lampiran 17

K3



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 3698 / II.3-AU//UMSU-02/ F/2023
 Lamp : ---
 Hal : Pengesahan Proyek Proposal
 Dan Dosen Pembimbing

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Fharaziba Fhanzeli**
 N P M : 2002090047
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : **Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas V MIN 7 Langkat**

Pembimbing : **Chairunnisa Amelia, S.Pd.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa taluwarsa tanggal : **08 November 2024**

Medan, 20 Rabi'ul Akhir 1445 H
 04 November 2023 M



Wassalam
 Dekan

Dra. Hj. Syamsyurnita, M.Pd
 NIDN. 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**

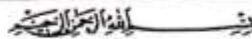


Lampiran 18

Berita acara bimbingan proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

**BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL**

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama : Fharaziba Fhanzeli
 NPM : 2002090047
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Video Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Kelas V MIN 7 Langkat.

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
6 Februari 2024	Kata pengantar, cover, instrumen	zf
20 Februari 2024	Pendahuluan, tahun jurnal	zf
1 Maret 2024	Jarak, materi, sampel	zf
18 Maret 2024	daftar pustaka, RPP	zf
3 April 2024	lembar observasi, lembar wawancara	zf
29 April 2024	Dokumentasi, silabus	zf
15 Mei 2024	ACC Seminar	zf

Diketahui oleh:
 Ketua Prodi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, Mei 2024

Dosen Pembimbing

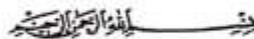
Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 19

Lembar pengesahan proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

**PENGESAHAN PROPOSAL**

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama : Fharaziba Fhazeli
 NPM : 2002090047
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Video Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Kelas V MIN 7 Langkat.

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diketahui oleh:

Disetujui oleh:
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Dosen Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 20

Surat keterangan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umhu.ac.id> E-mail: fkip@umhu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

Pada hari ini Jum'at, 07 Juni 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : FHARAZIBA FHANZELI
 NPM : 2002090047
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas V MIN 7 Langkat

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, 19 Juni 2024

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

UMSU

Medan, 19 Juni 2024

Lampiran 21

Berita acara seminar proposal pembimbing



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jum'at, 07 Juni 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : FHARAZIBA FHANZELI
NPM : 2002090047
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas V MIN 7 Langkat

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Revisi hasil motivasi pada latar belakang
2.	Revisi lokasi dan waktu penelitian
3.	Revisi materi IPS SD
4.	Revisi definisi operasional variabel
5.	Revisi teknik analisis data
6.	Revisi instrumen motivasi belajar, disesuaikan dengan indikator pendapat ahli yang tertulis di bab 2.

Medan, 29 Juni 2024

Proposal ini dinyatakan Layak/ ~~Tidak Layak~~ dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd, M.Pd.

Lampiran 22

Berita acara seminar proposal pengujian



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jum'at, 07 Juni 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : FHARAZIBA FHANZELI
 NPM : 2002090047
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas V MIN 7 Langkat

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Revisi hasil motivasi pada latar belakang
2.	Revisi lokasi dan waktu penelitian
3.	Revisi materi IPS SD
4.	Revisi definisi operasional variabel
5.	Revisi Teknik Analisis data
6.	Revisi Instrumen motivasi belajar, selanjutnya dengan indikator pendapat ahli yg tertulis di bab 2.

Medan, 07 Juni 2024

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Pembahas

Melyani Sari Sitepu, M.Pd.

Lampiran 23

Lembar pengesahan seminar proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Hasri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

**LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL**

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : FHARAZIBA FHANZELI
 NPM : 2002090047
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar
 Siswa di Kelas V MIN 7 Langkat

Pada hari Jum'at, tanggal 07 Juni, tahun 2024 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, 29 Juni 2024

Disetujui oleh :

Pembahas

Melyani Sari Sitepu, M.Pd.

Pembimbing


Chairunnisa Amelia, S.Pd, M.Pd.

Diketahui oleh
 Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 24

Berita acara hasil seminar proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: fkip@ummu.ac.id

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL



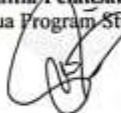
Pada hari ini Jum'at, 07 Juni 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : FHARAZIBA FHANZELI
NPM : 2002090047
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas V MIN 7 Langkat

dengan masukan dan saran serta hasil berbagi berikut :

Hasil Seminar Proposal Skripsi

Disetujui
 Disetujui Dengan Adanya Perbaikan
 Ditolak

<p>Pembahas</p>  <p>Melyani Sari Sitepu, M.Pd.</p>	<p>Pembimbing</p>  <p>Chairunnisa Amelia, S.Pd, M.Pd.</p>
<p>Panitia Pelaksana Ketua Program Studi</p>  <p>Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.</p>	

Lampiran 25

Surat pernyataan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umhu.ac.id> E-mail: fkip@umhu.ac.id

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : FHARAZIBA FHANZELI
NPM : 2002090047
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas V MIN 7 Langkat

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 29 Juni 2024

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,

FHARAZIBA FHANZELI

Lampiran 27

Surat balasan sekolah



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN LANGKAT
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 7

Jalan Ampera Kelurahan Pekan Bahorok Kecamatan Bohorok
 e-mail : bahorokmin@gmail.com

Nomor : 262/ MI. 02.02.7/OT.00/07/2024
 Lamp :-
 Prihal : Surat Balasan Permohonan Izin Penelitian/Riset

Kepada Yth,
 Dekan Universitas Muhammadiyah
 Sumatera Utara
 Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
 di

Tempat

Dengan Hormat,
 Sehubungan dengan surat tanggal perihal Permohonan Izin Penelitian/ riset untuk pembuatan skripsi mahasiswa atas nama dibawah ini :

Nama : Fharaziba Fhanzeli
 NPM : 2002090047
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

dengan judul "Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas V MIN 7 Langkat"

Kami sampaikan beberapa hal :

1. Pada dasarnya kami tidak keberatan, maka kami dapat mengizinkan pelaksanaan penelitian tersebut ditempat kami
2. Izin melakukan penelitian diberikan untuk keperluan akademik
3. Waktu pengambilan data harus dilakukan di waktu hari kerja

Demikianlah surat balasan dari kami, atas perhatian kami ucapkan terimakasih.

Bahorok, 17 Juli 2024

Ka. MIN 7 Langkat



BAHARU, S.Pd.1

NIP. 197006062003121001

Lampiran 28
Turnitin Skripsi

SKRIPSI FHARAZIBA FHANZELI 01.pdf			
ORIGINALITY REPORT			
20%	14%	3%	15%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
1	files1.simpkb.id Internet Source		2%
2	ejournal.unib.ac.id Internet Source		1%
3	repository.uinsu.ac.id Internet Source		1%
4	Submitted to Universitas Negeri Medan Student Paper		1%
5	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper		1%
6	repository.umsu.ac.id Internet Source		1%
7	Submitted to IAIN Bengkulu Student Paper		1%
8	Submitted to Universitas Jenderal Soedirman Student Paper		1%
9	Submitted to College of the Canyons Student Paper		1%

Lampiran 29

Dokumentasi

Dokumentasi 1. Wawancara terhadap guru kelas VA MIN 7 Langkat



Dokumentasi 2. Wawancara terhadap guru kelas VB MIN 7 Langkat



Dokumentasi 3. Foto sebelum menggunakan media video animasi



Dokumentasi 5. Video animasi dan link google drive



Link drive : https://drive.google.com/file/d/13ytXZlbd-3bKb0_rrBBtniZEhz_KRBJP/view?usp=drivesdk

Dokumentasi 6. Penelitian dan Penyebaran Angket menggunakan media video animasi





Dokumentasi 7. Foto bersama guru dan siswa kelas VB MIN 7 Langkat

