

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 3
DI SDN HANDIL PURAI 1**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan**



Oleh:

**Syarif Hidayatullah
1910130210033**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

2024

LEMBAR PERSETUJUAN PENGESAHAN SIDANG SKRIPSI

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 3 DI SDN HANDIL PURAI I

Disusun Oleh:

SYARIF HIDAYATULLAH

1910130210033

Telah Memenuhi Syarat Dan Disetujui Oleh Dosen Pembimbing Untuk Dilaksanakan Ujian
Skripsi Bagi Yang Bersangkutan:

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Dr. Susanti Sufyadi, S. Pd., M. A
NIP. 198012282005012003


Agus Hadi Utama, M.Pd
NIP. 199008042023211016

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan


Dr. Susanti Sufyadi, S. Pd., M. A
NIP. 198012282005012003


SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syarif Hidayatullah

NIM : 1910130210033

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Judul : PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS
3 DI SDN HANDIL PURAI I

Menyatakan bahwa Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim

Banjarmasin, 26 Desember 2024

Yang Membuat Pernyataan



Syarif Hidayatullah

1910130210033

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS III DI SDN HANDIL
PURAI 1**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pemanfaatan media pembelajaran berbasis video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Media video animasi dipilih karena mampu menghadirkan elemen visual dan auditori yang menarik perhatian siswa serta memberikan pengalaman belajar yang interaktif. Penelitian ini menggunakan metode kuasi-eksperimen dengan desain pre-test dan post-test terhadap siswa kelas IV di sebuah sekolah dasar. Data dikumpulkan melalui kuesioner motivasi belajar dan observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan metode konvensional. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, peningkatan partisipasi dalam pembelajaran, serta pemahaman materi yang lebih baik. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi merupakan alat yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendukung motivasi siswa, khususnya di tingkat sekolah dasar. Temuan ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam memilih media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Kata Kunci: Video Animasi, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar.

Abstract

This study aims to evaluate the effectiveness of utilizing animation-based video learning media in enhancing elementary school students' learning motivation. Animated videos were selected as they incorporate engaging visual and auditory elements, providing students with an interactive learning experience. The study employed a quasi-experimental method with a pre-test and post-test design involving fourth-grade students at an elementary school. Data were collected through a learning motivation questionnaire and observations of student activities during the learning process. The results showed that using animated videos significantly increased students' learning motivation compared to conventional methods. Students demonstrated higher enthusiasm, increased participation in learning activities, and better comprehension of the material. The study concludes that animation-based video learning media is an effective tool for creating enjoyable learning experiences and supporting students' motivation, particularly at the elementary level. These findings are expected to serve as a reference for educators in selecting innovative and student-centered learning media.

Keywords: Animated Videos, Learning Media, Learning Motivation.

MOTTO

Hidup hanya sekali buatlah bermakna.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahi, Dengan menyebut nama Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang. Tidak hentinya kami ucapkan puji dan syukur dikarenakan rahmat dan hidayahnya laporan tugas akhir (Skripsi) ini dapat diselesaikan dengan baik yang berjudul : Pemanfaatan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 3 di SDN HANDIL PURAI 1

Tak lupa pula di haturkan shalawat dan salam kepada Baginda Nabi Besar kita Nabi Muhammad SAW. karena berkat beliau lah kita dapat keluar dari alam kebodohan menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Skripsi ini dibuat sebagai syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan di program studi teknologi pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat terselesaikan tidak lepas karena bantuan dan dorongan serta doa dari banyak pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ahmad Alim Bachri, S.E., M.Si. selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
2. Bapak Dr. Sunarno Basuki, Drs., M.Kes. AIFO, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
3. Ibu Dr. Hj. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd, selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
4. Ibu Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A., Selaku koordinator Prodi Teknologi Pendidikan FKIP ULM dan Dosen Pembimbing 1 Laporan tugas akhir

(Skripsi)

5. Bapak Agus Hadi Utama, M.Pd selaku Dosen Pembimbing 2 Laporan Tugas akhir (Skripsi)
6. Bapak Dr. Agus Salim S.ag, M.M.Pd Selaku Validator ahli materi yang telah memberikan saran dan masukan
7. Seluruh dosen beserta tenaga pendidik program studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM yang telah mendukung dalam penyusunan skripsi ini.
8. SDN Handil Purai 1 yang telah bersedia untuk penelitian skripsi ini
9. Orang tua yang telah mendukung baik secara materi dan doa untuk menyelesaikan skripsi ini
10. Istri yang telah mendukung pembuatan skripsi ini
11. Seluruh teman prodi teknologi Pendidikan Angkatan 19 yang turut memberi masukan dalam pembuatan skripsi ini

Banjarmasin, Desember 2024



Syarif Hidayatullah

Nim, 1910130210033

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II PENDAHULUAN	7
A. Kawasan Teknologi Pendidikan	7
B. Media Pembelajaran	8
C. Media Video Animasi	15
D. Motivasi Belajar	17
E. Penelitian Relevan	23
F. Kerangka Berpikir	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	28
A. Jenis Penelitian	28
B. Tempat dan Waktu Penelitian	28
C. Populasi Dan Sampel Penelitian	29
D. Teknik Pengumpulan Data	30
E. Instrumen Penelitian	32
F. Teknik Analsais Data	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	34
A. Hasil Penelitian	34
B. Analisis Hasil Penelitian	37
C. Pembahasan	38
BAB V PENUTUP	42
A. Kesimpulan	42
B. Saran	43
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN	46