

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
POWTOON TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA
KELAS VII SMP PLUS DARUS SHOLAH**

SKRIPSI



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

Miftahul Jennah
NIM. 212101090042

**UNIVERSITAS ISLAM NEGRI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
OKTOBER 2025**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
POWTOON TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA
KELAS VII SMP PLUS DARUS SHOLAH**

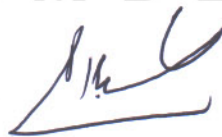
SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Oleh:

Miftahul Jennah
NIM. 212101090042

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Disetujui Pembimbing:
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



Abdurrahman Ahmad, S.Pd., M.Pd.
NIP . 198805302023211017

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
POWTOON TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA
KELAS VII SMP PLUS DARUS SHOLAH**

SKRIPSI

Telah di uji dan diterima untuk memenuhi salah satu
Persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Hari: Senin

Tanggal: 13 Oktober 2025

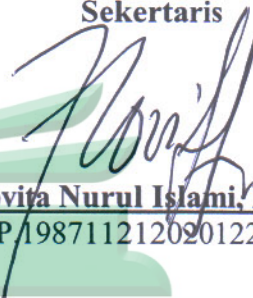
Tim Penguji

Ketua



Ahmad Winarno, M.Pd.I
NIP. 198607062019031004

Sekretaris



Novita Nurul Islami, M.Pd
NIP. 198711212020122002

Anggota:

1. **Dr. Hartono, M.Pd.**

2. **Abdurrahman Ahmad, S.Pd., M.Pd.**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.
NIP. 197304242000031005

MOTTO

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ (٣٩) وَأَنَّ سَعْيَهُ سَوْفَ يُرَىٰ (٤٠)

Artinya: "Dan bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya, Dan sesungguhnya usahanya itu kelak akan diperlihatkan kepadanya. (QS. An-Najm: 39-40)".*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Tafsir Al-Qur'an. (2023, November 8).*Tafsir Surah An-Najm [53]: 39-40; Kaitan Erat antara Keberhasilan dan Usaha*. Diakses Pada 31 Juli 2025, <https://tafsiralquran.id/tafsir-surah-an-najm-53-39-40-kaitan-erat-antara-keberhasilan-dan-usaha/>

¹ Sabhayati Asri Munandar; BP, Abd Rahman and Andi Fitriani; Yuyun Karlina; Yumriani,

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah Tuhan semesta alam. Atas ridho dan pertolonganNya saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Dengan penuh rasa syukur dan cinta yang tulus, saya dengan rendah hati mempersembahkan karya kecil ini kepada orang-orang terkasih yang ada dalam hidup saya yakni:

1. Cinta pertama dan panutanku, Ayahanda Jasuli. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan bangku perkuliahan, namun beliau bekerja keras serta mendidik, memberi motivasi, memberikan dukungan sehingga penulis mampu menyelesaikan studi sampai sarjana.
2. Pintu surgaku, Ibunda Suliha. Beliau sangat berperan penting dalam proses menyelesaikan program studi saya, beliau juga tidak sempat merasakan pendidikan dibangku perkuliahan, namun beliau tidak henti memberi semangat, serta do'a yang selalu mengiringi langkah penulis sehingga bisa menyelesaikan perkuliahan ini sampai selesai.
3. Kakakku tersayang Misbahul Munir terimakasih banyak atas dukungan dan motivasi yang diberikan sehingga penulis mampu menyelesaikan studi ini sampai sarjana.
4. Teruntuk Kakek dan Nenekku tersayang, terima kasih atas dukungan, doa dan motivasi dengan beribu kata yang tak henti untuk selalu memberikan dorongan agar selalu pantang mundur untuk meraih apa yang penulis cita-citakan, semoga kalian sehat selalu.
5. Keluarga besar penulis yang selalu memberikan dukungan, semangat dan doa kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan

ABSTRAK

Miftahul Jennah, 2025: *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran PowToon Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Plus Darus Sholah*

Kata Kunci: Media PowToon, Motivasi belajar, Pembelajaran IPS

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta, juga merupakan pendorong utama dalam kemajuan bangsa. Namun, kenyataannya tidak semua siswa memiliki semangat belajar yang tinggi. Motivasi belajar memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan belajar. Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan di kelas VII SMP Plus Darus Sholah, peneliti menemukan bahwasanya terdapat beberapa kendala terkait rendahnya motivasi belajar siswa. Oleh sebab itu, diperlukan upaya untuk mengatasinya dengan berbagai pendekatan. Salah satu cara yang bias kita lakukan adalah dengan memanfaatkan informasi dan teknologi (IT) dalam media pembelajaran. Integrasi teknologi dalam pembelajaran sangat bermanfaat, terutama terhadap motivasi belajar siswa selama kegiatan di kelas. Salah satu contoh media pembelajaran berbasis teknologi yang bisa kita manfaatkan adalah media *PowToon*, yang berfungsi untuk mendukung dan membangun motivasi belajar siswa.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *PowToon* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di SMP Plus Darus Sholah. Dengan adanya tujuan penelitian diatas maka Rumusan masalah penelitian dalam penelitian ini yaitu apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *PowToon* terhadap motivasi belajar Siswa Kelas VII SMP Plus Darus Sholah.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (Quasi Experiment). Desain penelitian ini adalah non equivalent *Pretest Posttest* control group design. Terdiri dari kelas eksperimen, kelas kontrol. populasi yang diambil pada penelitian ini adalah siswa kelas VII yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas VII G yang berjumlah 30 siswa sebagai kelas Eksperimen dan kelas VII E 30 siswa sebagai kelas Kontrol. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposif sampling*, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan kuesioner/angket, sedangkan uji instrument penelitian yaitu menggunakan uji *validitas* dan uji *reliabilitas*. Setelahnya dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dengan uji homogenitas sebelum teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah uji Independent sampel t-test. Data dianalisis menggunakan bantuan *Software SPSS* versi 30.

Hasil Penelitian ini dapat di analisis dengan menggunakan uji Independent sampel T-test yang memperoleh nilai signifikansi (Sig.) (2-tailed) sebesar 0,001, yang menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) <0,05 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol (H0) ditolak dan hipotesis alternatif (H1) diterima. Artinya, terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media pembelajaran *PowToon* terhadap motivasi belajar Siswa Kelas VII SMP Plus Darus Sholah.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWfT yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Sholawat serta salam tetap tercurah limpahkan kepada junjungan kita nabi besar Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita umat islam ke jalan yang benar yaitu addinul islam.

Skripsi ini disusun penulis dalam rangka memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program Studi Tadris Ilmu pengetahuan Sosial, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Penulis menyadari dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini sangat membutuhkan bantuan, bimbingan dan arahan dari segala pihak. Oleh karena itu, Penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M. Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada: Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember beserta stafnya atas bantuan dan dukungan yang mereka berikan kepada penulis.
2. Dr. H. Abd. Muis, S.Ag., M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember yang telah bersedia memberikan fasilitas dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Dr. Hartono, M.Pd. selaku ketua Jurusan Pendidikan Sains di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK).
4. Fiqru Mafar, M.IP. selaku Koordinator Prodi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) UIN KHAS Jember yang telah memberikan wadah kepada kami untuk menggali pengalaman dan pengetahuan.

5. Dr. Moh. Nor Afandi, M.Pd.I. Selaku dosen pembeimbing akademik yang telah sabar dan sepuh hati memberikan banyak arahan, bimbingan serta dorongan motivasi yang sangat berarti selama proses perkuliahan.
6. Abdurrahman Ahmad, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar dan sepuh hati memberikan banyak arahan, bimbingan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
7. Novita Nurul Islami, S.Pd., M.Pd. dan Rachma Dini Fitria, M.Si, Selaku Validator Instrumen Penelitian, yang telah memberikan masukan berharga dalam penyusunan instrument penelitian
8. Muslimin, S.H.I.,M.Pd. selaku Kepala sekolah SMP Plus Darus Sholah yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah ini.
9. Ibrahim Ahmad Isa S.Hum. selaku guru IPS kelas VII SMP Plus Darus Sholah yang juga membantu memberikan izin dalam menggunakan kelas dalam penelitian ini.

Tiada kata yang bisa Penulis ucapkan selain doa dan ucapan terimakasih. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan kekeliruan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun agar lebih baik kedepannya. Dan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Jember, 30 September 2025



MIFTAHUL JENNAH
NIM 212101090042

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	9
F. Devinisi Oprasional.....	11
G. Asumsi Penelitian	14
H. Hipotesis.....	15
I. Sistematika Pembahasan	16
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN	17
A. Penelitian Terdahulu	17
B. Kajian Teori	25

BAB III METODE PENELITIAN	67
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian.....	67
B. Populasi Dan Sampel	69
C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	71
D. Uji Instrumen Penelitian	75
E. Analisis Data	80
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	83
A. Gambaran obyek penelitian.....	83
B. Penyajian Data	87
C. Analisis dan Pengujian Hipotesis.....	96
BAB V PENUTUP.....	107
A. Simpulan	107
B. Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA.....	109
LAMPIRAN	

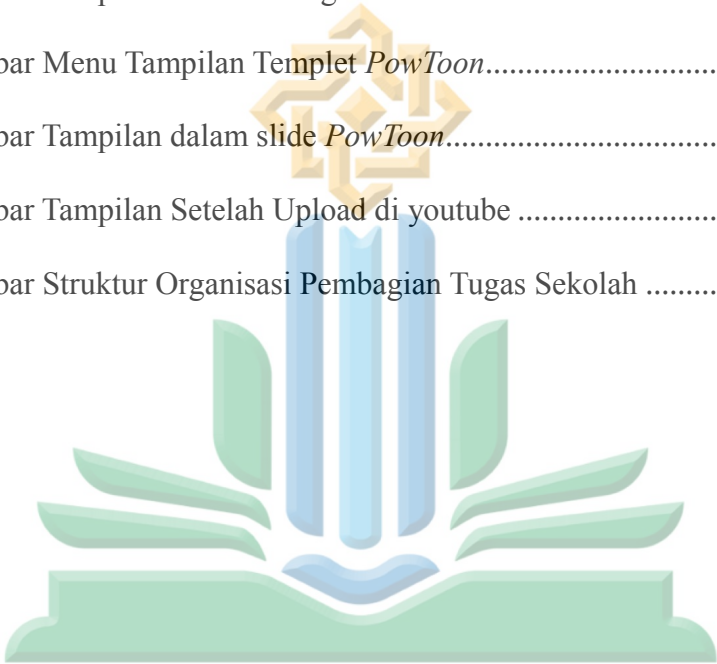
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

DAFTAR TABEL

No	Uraian.....	Hal
Tabel 1.1	Indikator Media Pembelajaran <i>PowToon</i>	10
Tabel 1.2	Indikator Motivasi Belajar	11
Tabel 2.1	Persamaan dan perbedaan dalam Penelitian	22
Tabel 3.1	<i>Nonequivalent control group design</i>	68
Tabel 3.2	Data Sisiwa Kelas VII SMP Plus Darus Sholah	69
Tabel 3.3	Distribusi Sampel Kelas VII G Dan Kelas VII E.....	70
Tabel 3.4	Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Siswa.....	74
Tabel 3.5	Kriteria penskoran angket motivasi belajar siswa	74
Tabel 3.6	Hasil Uji Validitas motivasi belajar siswa	77
Tabel 3.7	Hasil Uji Reliabilitas.....	79
Tabel 4.1	Jumlah Siswa Berdasarkan Tingkat Pendidikan	87
Tabel 4.2	Hasil Angket Pre-test & Post-test kelas Eksperimen.....	88
Tabel 4.3	Data Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> & <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	89
Tabel 4.4	Hasil Angket Pre-test & Post-test kelas Kontrol	91
Tabel 4.5	Data Distribusi Frekuensi Pre-test & Post-test kelas Kontrol.....	92
Tabel 4.6	Perbandingan Motivasi belajar Kelas Eksperimen & Kontrol...	93
Tabel 4.7	Data Pengujian Hasil Uji Normalitas	97
Tabel 4.8	Data Pengujian Hasil Uji Homogenesis.....	98
Tabel 4.8	Data Pengujian Hasil Uji Hipotesis Sampel T-Test.....	99

DAFTAR GAMBAR

No Uraian.....	Hal
2.1 Gambar Tampilan Situs Web <i>PowToon</i>	44
2.2 Gambar Tampilan Login/Sing-up ke <i>PowToon</i>	44
2.3 Gambar Tampilan Sesudah Login <i>PowToon</i>	45
2.4 Gambar Menu Tampilan Templet <i>PowToon</i>	45
2.5 Gambar Tampilan dalam slide <i>PowToon</i>	45
2.6 Gambar Tampilan Setelah Upload di youtube	46
4.1 Gambar Struktur Organisasi Pembagian Tugas Sekolah	86

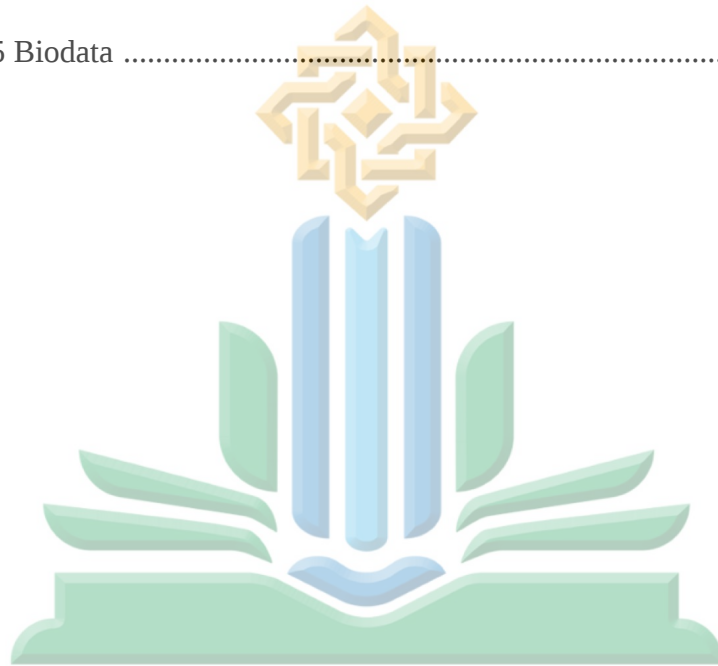


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR LAMPIRAN

No Uraian	Hal
Lampiran 1 Lampiran keaslian Tulisan.....	114
Lampiran 2 Matrik Penelitian	115
Lampiran 3 Kisi- Kisi Angket Motivasi Belajar	116
Lampiran 4 Angket Motivasi Belajar Sebelum Uji Coba	117
Lampiran 5 Angket Motivasi Belajar Sesudah Uji Coba.....	119
Lampiran 6 Lembar Instrumen Validasi angket Motivasi belajar	121
Lampiran 7 Tabulasi Angket <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	124
Lampiran 8 Tabulasi Angket <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	127
Lampiran 9 Hasil Uji Angket <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	130
Lampiran 10 Hasil Uji Angket <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	132
Lampiran 11 Modul Ajar Kelas Kontrol.....	134
Lampiran 12 Modul Ajar Kelas Eksperimen	144
Lampiran 13 Lembar Validasi Kelas Kontrol.....	155
Lampiran 14 Lembar Validasi Kelas Eksperimen	157
Lampiran 15 Hasil Olahan Data Uji Validitas Angket Motivasi Belajar....	159
Lampiran 16 Hasil Olahan Data, Uji Reliabelitas, Normalitas, Homogenitas, dan Uji Sampel T- Test	164
Lampiran 17 Lembar Validasi Instrumen Dokumentasi	165
Lampiran 18 Lembar Validasi Media <i>PowToon</i>	168
Lampiran 19 Lembar Observasi Aktivitas Siswa	171
Lampiran 20 Dokumentasi Foto Kegiatan Penelitian	173

Lampiran 21 Lembar Surat Izin Penelitian	175
Lampiran 22 Lembar Jurnal Kegiatan Penelitian.....	176
Lampiran 23 Lembar Surat Izin Selesai Penelitian.....	177
Lampiran 24 Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen ...	178
Lampiran 25 Kartu Konsultasi Bimbingan	179
Lampiran 25 Biodata	180



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan pendorong utama dalam kemajuan bangsa dan Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan diwujudkan dengan 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 ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.¹

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik dan merupakan pendorong utama dalam kemajuan suatu bangsa. Dalam perspektif Islam, pendidikan adalah proses yang sangat mulia, sebagaimana firman Allah SWT dalam QS. Al-Mujadalah ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ (١١)

Artinya: "Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan." (QS. Al-Mujadalah: 11).²

¹ Sabhayati Asri Munandar; BP, Abd Rahman and Andi Fitriani; Yuyun Karlina; Yumriani, 'Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan', *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2.1 (2022), 1–8.

² Tafsirweb Team, "Tafsir surat Al-Mujadalah Ayat 11", "Tafsir Web, Diakses Pada 31 Juli 2025, <https://tafsirweb.com/10765-surat-al-mujadalah-ayat-11.html>.

Melalui pendidikan, generasi muda diarahkan untuk mengembangkan potensi diri agar menjadi pribadi yang cerdas, berakhlak mulia, serta bermanfaat bagi masyarakat. Hal ini sejalan dengan fungsi pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.”

Banyak upaya yang dilakukan pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan, namun hasilnya masih belum mampu memenuhi standar nasional. Pendidikan yang berkualitas akan melahirkan generasi yang berkualitas. Untuk itu membutuhkan usaha yang keras dan kesadaran diri bagi penyelenggara maupun siswa. Pendidikan dapat terjadi apabila adanya interaksi secara langsung antar pendidik dan peserta didik. Interaksi tersebut dapat terjadi ketika terjadi proses pembelajaran secara langsung didalam sekolah.

Di era revolusi industri 4.0, kemajuan teknologi informasi memberikan dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Model pembelajaran pun mengalami transformasi, dari yang semula konvensional menjadi lebih inovatif dan berbasis teknologi digital. Namun, perkembangan ini juga membawa tantangan, terutama terkait motivasi belajar siswa, yang menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Uno motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal yang mendorong peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar

dan mencapai perubahan perilaku.³ Slavin memperkuat bahwa motivasi merupakan kondisi internal yang mengarahkan individu pada tujuan tertentu. Siswa yang termotivasi akan lebih fokus, tekun, dan aktif dalam mengikuti pelajaran.⁴

Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru IPS, Bapak Ibrahim Ahmad Isa, yang menyebutkan bahwa meskipun sarana prasarana sekolah cukup memadai, pendekatan pembelajaran masih *teacher-centered* dan belum maksimal dalam memberdayakan potensi siswa. Meski menyadari hal tersebut, beliau mengakui bahwa metode konvensional seperti ceramah tetap selalu digunakan karena sudah menjadi kebiasaan yang dianggap praktis dan lebih mudah diterapkan dalam Kegiatan belajar mengajar sehari-hari. Dampaknya, siswa cenderung pasif, kurang tanggap terhadap materi, dan menunjukkan minat belajar yang rendah.⁵ Kondisi ini bertentangan dengan PP Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, Pasal 12 ayat (1) huruf c, yang menekankan bahwa pembelajaran harus menciptakan suasana yang menyenangkan dan menimbulkan emosi positif bagi peserta didik.⁶

Proses pembelajaran yang disampaikan dengan menarik akan Meningkatkan poses pemahaman konsep siswa tentang materi yang di jelaskan oleh guru. Guru dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan efektif melalui berbagai cara ,Salah satu solusi inovatif yang

³ B.Uno., *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.

⁴ Slavin, Robert E. *Educational Psychology: Theory and Practice*. Boston: Pearson Education, 2009.

⁵ Ibrahim Ahmad Isa, di wawancarai oleh penulis, Jember, 10 Desember 2023.

⁶ Pemerintah Indonesia, 'Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan', *Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2022*, 2022, 1–16.

dapat diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar adalah penggunaan media pembelajaran digital, seperti *PowToon*. Dengan memanfaatkan *PowToon* sebagai media pendamping dalam menyampaikan materi, maka akan lebih mempermudah siswa dalam memahami isi materi. *PowToon* adalah platform untuk membuat video animasi edukatif dengan elemen visual yang menarik dan interaktif. Menurut Lubis, *PowToon* memiliki fitur seperti animasi tulisan tangan, karakter kartun, dan transisi dinamis yang dapat membantu menyampaikan materi secara lebih menyenangkan.⁷ Teori ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) yang dikembangkan oleh John Keller mendukung bahwa media pembelajaran yang menarik perhatian dan relevan dengan kebutuhan siswa dapat meningkatkan motivasi belajar secara signifikan. Media *PowToon* memenuhi kriteria ARCS ini dengan menyajikan materi yang kontekstual dan disajikan secara visual dinamis.⁸

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 4 September 2024 di SMP Plus Darus Sholah Jember, diketahui bahwa proses pembelajaran IPS masih didominasi oleh pendekatan konvensional, khususnya melalui metode ceramah. Dalam pelaksanaannya, guru masih banyak mengandalkan buku paket dan lembar kerja siswa (LKS) sebagai sumber utama pembelajaran. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran cenderung bersifat satu arah dan belum sepenuhnya memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Kondisi

⁷ Mulyana, E., Dahlena, A., Tetep, T., Rohman, S. N., Widyanti, T., Suherman, A., & Rostiani, A. (2023). Efektifitas media pembelajaran *PowToon* untuk meningkatkan hasil belajar IPS. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 10(1), 1-10.

⁸ John M Keller, 'Development and Use of the ARCS Model of Instructional Design', *Journal of Instructional Development*, 10.3, 2-10, <<https://doi.org/10.1007/BF02905780>>.

tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi aktif peserta didik, yang terlihat dari kurangnya antusiasme, sikap pasif selama kegiatan belajar, serta munculnya kejenuhan yang berpotensi menurunkan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS. Situasi ini menunjukkan perlunya melakukan inovasi dalam proses pembelajaran, khususnya melalui penggunaan media yang lebih menarik dan relevan dengan karakteristik peserta didik saat ini. Salah satu alternatif yang potensial untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital, seperti media *PowToon*.⁹

Penelitian tersebut juga didukung oleh Sejumlah penelitian sebelumnya yang menunjukkan efektivitas media *PowToon*. Menurut Rafiqah Noviarta dan Junaidi Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *PowToon* dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Media *PowToon* dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran karena sifatnya yang interaktif dan menarik.¹⁰

Selain itu penelitian oleh Umi Nur Chofifah, juga mendukung temuan ini. Dalam penelitiannya mereka menemukan bahwa kelompok eksperimen memiliki hasil belajar yang lebih baik secara signifikan dibanding

⁹ Observasi Di SMP Plus Darus Sholah Kabupaten Jember. Tanggal September 2024

¹⁰ Rafiqah Noviarta and Junaidi Junaidi, 'Pengaruh Penggunaan Media *PowToon* Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Enam Lingsung Padang Pariaman', *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 2.1 (2022), 103–10 <<https://doi.org/10.24036/nara.v2i1.106>>.

kelas control. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik meningkat setelah menggunakan media pembelajaran *PowToon*.¹¹

Dari penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media Lebih menarik seperti media *PowToon* yang memiliki potensi besar untuk Meningkatkan motivasi belajar siswa. Yang mana media ini menawarkan pendekatan yang lebih interaktif dan inovatif , sehingga membantu mengurangi rasa bosan dan jenuh yang sering di alami peserta didik dalam pembelajaran konvensional. Ketika siswa lebih terlibat dan menikmati proses pembelajaran mereka akan lebih cenderung aktif dalam mengikuti pembelajaran. hal ini dapat membantu mereka terhadap pemahaman materi yang disampaikan. Dan secara perlahan siswa akan termotivasi dalam belajar.

Penelitian mengenai penggunaan *PowToon* dalam konteks Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah berbasis Islam seperti SMP Plus Darus Sholah masih menghadapi sejumlah tantangan dalam pelaksanaannya. Lingkungan belajar yang religius sebenarnya memiliki potensi besar untuk mendukung pembentukan karakter dan peningkatan kualitas pembelajaran. Namun, kondisi tersebut belum sepenuhnya optimal dalam proses pembelajaran IPS. Hal ini tampak dari kegiatan belajar yang cenderung bersifat konvensional, keterbatasan variasi metode dan media pembelajaran, serta pemanfaatan sarana dan prasarana yang belum maksimal. Kondisi tersebut berimplikasi pada rendahnya motivasi

¹¹ Nursina. Sya'bania and others, 'The Effect of *PowToon* Animation Media towards Motivation and Learning Outcomes of Student on Chemical Equilibrium Material', Jurnal Scientia, 11.1 (2022), 261–67.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis merasa perlu melakukan penelitian eksperimen dengan menggunakan media *PowToon* untuk melihat pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini akan menggunakan *Quasi-eksperimen Nonequivalent Control Group Desain* agar mampu menguji secara lebih akurat pengaruh penggunaan media pembelajaran *PowToon* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Plus Darus Sholah pada mata pelajaran IPS.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa rumusan masalah pada penelitian ini ialah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *PowToon* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di SMP Plus Darus Sholah”?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan maka tujuan penelitian ini adalah “Untuk Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *PowToon* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di SMP Plus Darus Sholah”.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat, baik bagi peneliti, sekolah, maupun bagi peneliti lainnya yang memiliki kesamaan dengan penelitian ini. Pada umumnya manfaat penelitian dapat ditinjau dari 2 (dua) segi yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis berkenaan dengan keilmuan sedangkan manfaat

praktis berkenaan dengan pemecahan masalah. Adapun manfaat penelitian yang diharapkan oleh peneliti dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat seperti; tambahan pengetahuan, wawasan dan keterampilan khususnya yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan media *PowToon* terhadap motivasi belajar siswa Kelas VII di SMP Plus Darus Sholah.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti, dengan dilakukannya penelitian ini peneliti mendapatkan pengalaman secara langsung dari proses mengajar terutama dengan menggunakan media *PowToon* sebagai alat penyampaian materi dalam proses pembelajaran sehingga dapat dilaksanakan dan dikembangkan untuk kedepannya.
- b. Bagi Guru, Sebagai refrensi dan masukandalam mengelola kelas dengan menggunakan media pembelajaran yang beragam agar dalam proses pembelajaran siswa lebih aktif dan dapat Meningkatkan motivasi dalam belajar sehingga dapat pemahaman lebih baik lagi dalam materi pembelajaran.
- c. Bagi Siswa, mendapat pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak mudah bosan, dan motivasi untuk belajar lebih meningkat, dan siswa berani dalam mengungkapkan pertanyaan, Jawaban dan pendapatnya, sehingga pembelajaran akan menjadi lebih aktif.

- d. Bagi Sekolah, diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumbangan informasi bagi pembenahan sistem pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa, Profesionalisme guru dan kualitas sekolah.
- e. Bagi Kampus, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, dimana hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi khususnya Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial dapat di jadikan acuan dalam melakukan penelitian lebih lanjut.
- f. Bagi peneliti lain, diharapkan mampu dijadikan sebagai bahan rujukan atau referensi yang sedang melakukan penelitian serupa, sehingga dapat memudahkan peneliti lain dalam melakukan penelitian.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, organisasi atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Secara sederhana variabel adalah jawaban atas pertanyaan "apa yang diteliti?".

a. Variabel Independen

Variabel ini sering disebut sebagai variable *stimulus*, *predictor*, *antecedent*. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variable bebas. Variable bebas merupakan variable yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variable dependen

(terikat).¹² Variabel bebas (X) adalah variable yang dijalankan secara bebas dan aktif yang diteliti pengaruhnya. Variable bebas dalam penelitian ini adalah “Media *PowToon*”.

b. Variabel Dependen

Seing di sebut variable output, kriteria ,konsekuen. Variable terikat merupakan variable yang di pengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variable bebas. Variabel terikat (Y) adalah variable yang di asumsikan akan menimbulkan pengaruh dan hubungan fungsional. Variable terikat dalam penelitian ini adalah “Motivasi belajar ”.

2. Indikator Variabel

Setelah peneliti menemukan variabel bebas (X), Media *PowToon* dan variabel terikat (Y), yakni Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran kelas VII SMP Plus Darus Sholah.

a. Indikator Variabel Bebas (X)

Indikator variabel untuk media *PowToon*, dijelaskan pada table berikut:

Tabel. 1.1
Indikator Media Pembelajaran *PowToon*.

Variabel Bebas (X)	Indikator
Media <i>PowToon</i>	1. Mempersiapkan materi pembelajaran “<i>Pemberdayaan Masyarakat</i> “ sesuai dengan Kompetensi Dasar dan Tujuan pembelajaran. 2. Membuat Vidio animasi dengan menggunakan media pembelajaran <i>PowToon</i> 3. Pengintegrasian media <i>PowToon</i> ke dalam kegiatan pembelajaran 4. Mendorong interaksi melalui diskusi atau

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, ed. by Setiyawami, 3rd edn (Bandung: Alfabeta, 2024).

	tanggapan setelah menonton video pembelajaran
	5. Melakukan evaluasi pemahaman siswa (mengadakan kuis atau tes)
	6. Tindak lanjut setelah pembelajaran (memberikan tugas)
	7. Penilaian atau refleksi

b. Indikator Variable Terikat (Y)

Kategori-kategori ini mungkin dapat dengan cepat memperoleh gambaran tentang dimensi-dimensi utama motivasi manusia, terutama dalam konteks motivasi belajar, berikut ini adalah indikator motivasi menurut Hamzah B. Uno

Tabel. 1.2
Indikator Motivasi Belajar menurut Hamzah B.uno¹³

Variabel Penelitian	Indikator
Motivasi Belajar	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 lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

F. Devinisi Oprasional

Dengan operasional adalah definisi yang digunakan sebagai pijakan pengukuran secara empiris terhadap variable penelitian dengan rumusan masalah yang didasarkan pada indikator variable. Di SMP Plus Darus Sholah dalam definisi operasional juga bermanfaat untuk mencengah atau

¹³ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya : Analisis Di Bidang Pendidikan*, ed. by Tarmizi (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2021).

menghindari persepsi lain mengenai istilah-istilah yang dapat pada penelitian ini.

Maka dari manfaat tersebut perlu adanya penjelasan- penjelasan istilah dalam definisi operasional. Sebelum membahas terkait “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *PowToon* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII Smp Plus Darus Sholah”, Untuk menghindari terjadinya persepsi lain tentang istilah-istilah yang ada maka diperlukan penjelasan mengenai definisi operasional. Hal ini diperlukan agar peneliti lebih menengah dan fokus pada pembahasan yang akan di bahas, agar tidak terjadi kesamaan dalam penafsiran dan terhindar dari kesalahan dalam pokok pembahasan maka dibuat operasional penelitian sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran *PowToon*

Media dapat dikatakan sebagai alat yang bertujuan membantu dalam kegiatan pembelajaran dan berfungsi untuk menyampaikan atau menginformasikan sesuatu yang di sajikan oleh pendidik kepada peserta didik, bisa disebut juga sebagai alat untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik dalam poin pembelajaran atau tema. *PowToon* merupakan aplikasi atau website online yang berfungsi sebagai pembuat video pembelajaran berupa animasi-animasi berbasis SaaS (*Software as a Service*) yang menarik dalam menyajikan materi pelajaran dengan dilengkapi berbagai template, backsound, fitur animasi seperti gambar animasi bergerak, teks animasi berupa pilihan font yang beragam, model transisi di setiap slide, dan

adanya kemudahan dalam penyesuaian durasi waktu video. *PowToon* termasuk jenis media pembelajaran dengan basis audio visual.

2. Motivasi belajar

Motivasi Belajar Merupakan dukungan yang sangatlah penting untuk Kontribusi pada siswa. Motivasi sangat penting dalam pembelajaran, tanpa adanya motivasi, terkadang siswa sangat malas dalam belajar. Belajar merupakan proses untuk mencapai keberhasilan. Dalam hal ini motivasi belajar sangat berperan mendorong peserta didik mencapai keberhasilan belajar mereka. Keberhasilan yang diraih tentu akan menghasilkan kepuasan pada diri peserta didik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal yang mendorong siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori motivasi dari Hamzah B.uno yang terdiri dari enam indikator:

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- b. adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- c. adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- d. adanya penghargaan dalam belajar.
- e. adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik

3. Pembelajaran Ips

Pembelajaran IPS Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan proses belajar untuk memahami konsep dasar ilmu sosial,

termasuk geografi, ekonomi, sosiologi, sejarah, dan antropologi. Dalam penelitian ini, materi IPS disampaikan menggunakan media pembelajaran *PowToon* untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa.¹⁴ Materi IPS yang disampaikan dengan media ini diharapkan lebih mudah dipahami siswa. Yang didukung oleh teori motivasi Hamzah b.Uno serta lingkungan belajar yang kondusif untuk mendukung keberhasilan pembelajaran di SMP Plus Darussholah.

G. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian biasa disebut juga sebagai anggapan dasar atau postulat, yaitu sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh peneliti. Anggapan dasar harus dirumuskan secara jelas sebelum peneliti melangkah mengumpulkan data. Anggapan dasar di samping berfungsi sebagai dasar berpijak yang kukuh bagi masalah yang diteliti juga untuk mempertegas variabel yang menjadi pusat perhatian penelitian dan merumuskan hipotesis.

Dalam penelitian ini, diasumsikan bahwa media pembelajaran berbasis animasi seperti *PowToon* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui visualisasi yang menarik dan interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-eksperimen (*nonequivalent control group design*), yang melibatkan dua kelas: kelas eksperimen (yang menggunakan *PowToon*) dan kelas kontrol (yang tidak menggunakan media tersebut). Asumsi utama penelitian ini adalah bahwa jika penggunaan media

¹⁴ Abdurrahman. Ahmad, M Musyarofah, and Nasobi Niki Suma, *Konsep Dasar IPS*, ed. by Depict Pristine Adi, CV. Widya Puspita, 1st edn (Sleman: Komojo Perss, 2021).

PowToon memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa, maka penelitian ini dianggap berhasil.

H. Hipotesis

Hipotesis diajukan dalam bentuk pernyataan sementara terhadap hasil penelitian. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, oleh karena itu rumusan masalah penelitian biasanya disusun dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.¹⁵

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti merumuskan dua hipotesis sebagai berikut:

1. **Hipotesis Alternatif (H1):** Ini adalah hipotesis yang menyatakan bahwa ada pengaruh positif antara penggunaan media pembelajaran *PowToon* dan motivasi belajar siswa. Dengan kata lain, kami berasumsi bahwa penggunaan media ini dapat meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas VII SMP Plus Darus Sholah. Jadi, H₁ menyatakan: "Penggunaan media pembelajaran *PowToon* efektif terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Plus Darus Sholah."
2. **Hipotesis Null (H0):** Ini adalah hipotesis yang menyatakan tidak ada pengaruh antara media pembelajaran yang digunakan dan motivasi belajar siswa. Dalam hal ini, H₀ menyatakan: "Penggunaan media pembelajaran

¹⁵ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif*. (Bandung: Alfabeta, 2024), 15-20

PowToon tidak efektif terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Plus Darus Sholah."

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi tentang alur deskripsi pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup. Adapun sistematika penulisan dalam skripsi ini, terdiri lima bab diantaranya adalah sebagai berikut:

- Bab I Pendahuluan, yang meliputi: latar belakang masalah, permasalahan, cara pemecahan masalah, tujuan penulisan, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian (variabel penelitian dan indikator penelitian), definisi operasional, asumsi penelitian, hipotesis dan sistematika pembahasan.
- Bab II Kajian pustaka yang meliputi: penelitian terdahulu yang relevandengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, kajian teori yang mengkaji tentang Pengaruh Penggunaan media *PowToon* terhadap Motivasi belajar siswa kelas VII di SMP Plus Darus Sholah.
- Bab III Metode penelitian yang berisi pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, teknik dan instrumen pengumpulan data dan analisis data.
- Bab IV Hasil dan pembahasan yang meliputi: gambaran obyek penelitian, hasil penelitian, pembahasan.
- Bab V Penutup yang meliputi: simpulan, saran-saran.

BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian terdahulu menyajikan hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh (calon) peneliti. Relevan yang di maksud bukan berarti sama dengan yang akan diteliti, tetapi masih dalam lingkup pembahasan yang sama. Dengan demikian di harapkan penyajian kajian terdahulu menjadi salah satu bukti keorisinalitasan penelitian. Sesuai dengan eksplorasi peneliti, banyak dari peneliti sebelumnya yang juga mengambil topik penggunaan media pembelajaran sebagai judul penelitian. Untuk menghindari suatu penelitian yang bersifat sama, maka peneliti akan memaparkan dari segi persamaan maupun perbedaan antara peneliti terdahulu dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Dengan adanya pemaparan tersebut, maka akan diketahui letak persamaan dan perbedaan antara peneliti terdahulu dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Diantara penelitian skripsi terdahulu, yakni:

1. Penelitian pertama dilakukan oleh Iqna Nafilatul Faujiyah, Akhmad Nugraha, Dwi Alia, dengan Judul Penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *PowToon* Terhadap Pemahaman Siswa Kelas VI Pada Materi Wawancara Bahasa Sunda pada tahun 2024”. Yang memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh media *PowToon* terhadap pemahaman siswa kelas VI. Dengan metode kuantitatif jenis quasi eksperimen dengan Hasil penelitian diperoleh, rata-rata *Pretest* kelas eksperimen yaitu 56,00 dan

Pretest kelas kontrol yaitu 59,00. rata-rata *Posttest* kelas eksperimen yaitu 77,50 sedangkan rata-rata *Posttest* kelas kontrol yaitu 66,50. Pengujian hipotesis dengan menggunakan Uji Paired Sample T-test menunjukkan Sig (2-tailed) < 0,005 ($0,000 < 0,05$) yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Pada uji N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,435 dengan kategori “sedang” sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0,17 dengan kategori “rendah”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *PowToon* berpengaruh terhadap pemahaman siswa pada materi wawancara bahasa sunda di kelas VI.¹⁶

2. Penelitian yang kedua oleh Ni Putu Ayu Diah Lestari, Sukadi, Tuty Maryati, dengan Judul Penelitian “Penggunaan Media Pembelajaran *PowToon* Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS” pada tahun 2023. Yang merupakan penelitian Tindak Kelas dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, wawancara. Dengan tujuan untuk meningkatkan hasil dan minat belajar siswa. Dengan hasil penelitian Pertama, penggunaan media pembelajaran *PowToon* pada pembelajaran IPS di kelas VII dapat meningkatkan hasil dan minat belajar siswa. Kedua, kesulitan utama guru dalam penggunaan media pembelajaran *PowToon* pada pembelajaran IPS di kelas VII, yaitu masalah tingkat perkembangan anak yang belum terbiasa diajak untuk memanfaatkan aplikasi pada laptop/gadged dalam pembelajaran. Ketiga, usaha-usaha yang dilakukan guru untuk mengatasi kesulitan tersebut

¹⁶ Faujiyah Iqna Nafilatul, Ahmad Nugraha, and Dwi Aulia, ‘Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *PowToon* Terhadap Pemahaman Siswa Kelas VI Pada Materi Wawancara Bahasa Sunda’, *Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.04 (2024).

adalah menyederhanakan materi pembelajaran agar waktu belajar siswa bisa lebih banyak dan siswa lebih fokus dengan materi diskusi. Implikasi dari hasil penelitian ini adalah guru IPS perlu menguatkan penggunaan media *PowToon* dalam pembelajaran. Dapat disimpulkan hasil dari penelitian ini Adalah adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar setelah penggunaan media *PowToon* dibandingkan sebelum penerapan media tersebut. Selain itu, data dari observasi dan angket minat belajar mengindikasikan bahwa siswa menjadi lebih termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media *PowToon* terbukti efektif sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di kelas yang diteliti.¹⁷

3. Adinda Husnul Khotimah, Lelly Qodariah, judul penelitian “Pengaruh Media *PowToon* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar” pada tahun 2024. Dengan menggunakan metode penelitaian Kuantitatif, Jenis Quasi-Ekperimen, desain Pre-eksperimen. Tujuan dari penelitian ini adalah : untuk meningkatkan efektivitas penggunaan media *PowToon* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V SDN. Dengan Hasil analisis menunjukkan ada peingkatan signifikan pada hasil belajar sesudah menggunakan media *PowToon*. Dengan rata-rata nilai dari *Pretest* adalah 64,45, sementara rata-rata nilai post-Test meningkat menjadi 86,77. Perbedaan rata-rata sebesar 22,323 mengartikan penggunaan media *PowToon* itu mempunyai dampak positif yang

¹⁷ Ni Putu Ayu Diah Lestari and others, ‘Penggunaan Media Pembelajaran *PowToon* Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS’, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6.1 (2023), 165–75 <<https://doi.org/10.23887/jippg.v6i1.61235>>.

signifikan atas hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas V SDN Ciracas 15 Pagi. Secara utuh, pengimplementasian media *PowToon* menghadirkan dampak efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia. Validitas dan reliabilitas instrumen yang baik, serta hasil uji normalitas dan homogenitas yang memenuhi syarat, mendukung keandalan kesimpulan yang diambil. Penelitian ini menyimpulkan bahwa siswa kelas V SDN Ciracas 15 Pagi belajar bahasa Indonesia dengan baik dan meningkat melalui penggunaan media *PowToon*.¹⁸

4. Penelitian oleh Indah Yulianti Sari dan Alberth Supriyanto Manurung dalam jurnal Inovasi Pendidikan pada tahun 2025. Dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi *PowToon* Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas III Sdn Gudang Tigaraksa. Di Tempat Kerja Di Smk Negeri 1 Medan” Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *Pretest-Posttest control group* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis animasi *PowToon* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas III SDN Gudang Tigaraksa. Hasil analisis data menunjukkan bahwa rata-rata nilai kemampuan berpikir kreatif pada kelompok eksperimen meningkat dari 65,00 pada *Pretest* menjadi 82,50 pada *Posttest*, sedangkan pada kelompok kontrol hanya meningkat dari 64,00 menjadi 70,00. Berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji-t diperoleh nilai t hitung sebesar 4,25 dengan

¹⁸ Adinda Husnul Khotimah and Lelly Qodariah, ‘Pengaruh Media *PowToon* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar’, Didaktika: *Jurnal Kependidikan*, 13.4 (2024), 4643–54

nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis animasi *PowToon* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas III SDN Gudang Tigaraksa.¹⁹

5. Penelitian ini dilakukan oleh Dinda Oktania Prastiwi, Mukhlis, dan Azzah Nayla dari Universitas PGRI Semarang dengan judul "Penerapan Media *PowToon* dalam Menulis Teks Persuasif Kelas VIII SMP Negeri 5 Jepara". Permasalahan utama yang diangkat adalah rendahnya motivasi dan kemampuan siswa dalam menulis teks persuasif yang selama ini diajarkan dengan metode konvensional tanpa media pembelajaran yang menarik. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti menerapkan media *PowToon* sebagai inovasi dalam proses pembelajaran menulis teks persuasif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan desain eksperimen, di mana data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan observasi aktivitas siswa selama pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *PowToon* efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis teks persuasif siswa, yang dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata *Posttest* dibandingkan *Pretest* serta peningkatan antusiasme dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.²⁰

¹⁹ Indah Yuliarti Sari and Alberth Supriyanto Manurung, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi *PowToon* Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas III SDN Gudang Tigaraksa', *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2.3 (2021), 1015–24.

²⁰ Dinda Oktania Prastiwi, Mukhlis Mukhlis, and Azzah Nayla, 'Penerapan Media *PowToon* Dalam Menulis Teks Persuasif Kelas VIII Smp Negeri 5 Jepara', *Sasindo*, 12.1 (2024), 79–84 <<https://doi.org/10.26877/sasindo.v12i1.18376>>.

Tabel 2.1
Persamaan Dan Perbedaan Dari Penelitian Terdahulu

No	Nama, judul dan tahun penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Iqna Nafilatul Faujiyah, Akhmad Nugraha, Dwi Alia, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran <i>PowToon</i> Terhadap Pemahaman Siswa Kelas VI Pada Materi Wawancara Bahasa Sunda". tahun 2024	Hasil penelitian diperoleh, rata-rata <i>Pretest</i> kelas eksperimen yaitu 56,00 dan <i>Pretest</i> kelas kontrol yaitu 59,00. rata-rata <i>Posttest</i> kelas eksperimen yaitu 77,50 sedangkan rata-rata <i>Posttest</i> kelas kontrol yaitu 66,50. Pengujian hipotesis dengan menggunakan Uji Paired Sample T-test menunjukkan Sig (2-tailed) < 0,005 (0,000 < 0,05) yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Pada uji N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,435 dengan kategori "sedang" sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0,17 dengan kategori "rendah". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media <i>PowToon</i> berpengaruh terhadap pemahaman siswa pada materi wawancara bahasa sunda di kelas VI	a. Sama-sama membahas tentang media <i>PowToon</i> dalam pembelajaran b. Sama-sama menggunakan metode eksperimen	a. Objek, waktu dan tempat penelitian berbeda b. Penelitian ini dilakukan di tingkat SMP, sedangkan penelitian terdahulu di tingkat SD c. Penelitian ini untuk mengetahui penggunaan <i>PowToon</i> terhadap motivasi belajar siswa. sedangkan penelitian terdahulu terhadap pemahaman siswa
2	Ni Putu Ayu Diah Lestari, Sukadi, Tuty Maryati, dengan Judul Penelitian "Penggunaan Media Pembelajaran <i>PowToon</i> Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil	Adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar setelah penggunaan media <i>PowToon</i> dibandingkan sebelum penerapan media tersebut. Selain itu, data dari observasi dan angket minat belajar mengindikasikan bahwa siswa menjadi lebih	a. Sama-sama membahas tentang media <i>PowToon</i> dalam pembelajaran b. Sama-sama dilakukan pada pelajaran IPS	a. Objek, waktu dan tempat penelitian berbeda b. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan nonequivalen

	Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS” pada tahun 2023.	termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media <i>PowToon</i> terbukti efektif sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di kelas yang diteliti.	c. Sama-sama dilakukan pada tingkat SMP	sedangkan penelitian terdahulu menggunakan PTK dengan Metode Kualitatif. c. Penelitian ini untuk mengetahui penggunaan <i>PowToon</i> terhadap motivasi belajar siswa. sedangkan penelitian terdahulu terhadap minat dan hasil belajar siswa
3	Adinda Husnul Khotimah, Lelly Qodariah, judul penelitian “Pengaruh Media <i>PowToon</i> Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar” pada tahun 2024.	Menunjukkan ada peningkatan signifikan pada hasil belajar sesudah menggunakan media <i>PowToon</i> . Dengan rata-rata nilai dari <i>Pretest</i> adalah 64,45, sementara rata-rata nilai post-Test meningkat menjadi 86,77. Perbedaan rata-rata sebesar 22,323, mengartikan penggunaan media <i>PowToon</i> itu mempunyai dampak positif yang signifikan atas hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas V SDN Ciracas 15 Pagi.	a. Sama-sama membahas tentang media <i>PowToon</i> dalam pembelajaran b. Sama-sama menggunakan metode Eksperimen	a. Objek, waktu dan tempat penelitian berbeda b. Penelitian ini dilakukan di tingkat SMP, sedangkan penelitian terdahulu di tingkat SD c. Penelitian ini untuk mengetahui penggunaan <i>PowToon</i> terhadap motivasi belajar siswa. sedangkan penelitian terdahulu terhadap hasil belajar siswa

4	Indah Yulianti Sari dan Alberth Supriyanto Manurung “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi <i>PowToon</i> Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas Iii Sdn Gudang Tigaraksa. Di Tempat Kerja Di Smk Negeri 1 Medan “.	Berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji-t diperoleh nilai t hitung sebesar 4,25 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis animasi <i>PowToon</i> berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas III SDN Gudang Tigaraksa.	a. Sama-sama meneliti tentang media <i>PowToon</i> dalam pembelajaran b. Sama sama menggunakan metode Eksperimen	a. Objek, waktu dan tempat penelitian berbeda b. Penelitian ini dilakukan di tingkat SMP, sedangkan penelitian terdahulu di tingkat SD c. Penelitian ini untuk mengetahui penggunaan <i>PowToon</i> terhadap motivasi belajar siswa. sedangkan penelitian terdahulu terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta
5	oleh Dinda Oktania Prastiwi, Mukhlis, dan Azzah Nayla dari Universitas PGRI Semarang dengan judul "Penerapan Media <i>PowToon</i> dalam Menulis Teks Persuasif Kelas VIII SMP Negeri 5 Jepara". Hasil penelitian	penggunaan media <i>PowToon</i> efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis teks persuasif siswa, yang dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata <i>Posttest</i> dibandingkan <i>Pretest</i> serta peningkatan antusiasme dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung	a. Sama-sama meneliti tentang media <i>PowToon</i> dalam pembelajaran c. Sama sama menggunakan metode Eksperimen d. Sama sama terdapat kurangnya motivasi terhadap siswa	a. Objek, waktu dan tempat penelitian berbeda b. Penelitian ini pada tingkat SMP sedangkan penelitian terdahulu pada tingkat SMA.

Dari Penelitian terdahulu yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa seluruh penelitian memiliki persamaan dan perbedaan yang signifikan terutama pada Perbedaan utama terletak pada jenjang pendidikan, mata pelajaran, serta fokus variabel yang diteliti. Sementara persamaannya pada media yang digunakan yaitu media pembelajaran menggunakan *PowToon*. Pada penelitian ini Populasi yang digunakan adalah Kelas VII, pada penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran IPS, fokus pada motivasi belajarnya, dilakukan di SMP Plus Darus Sholah Jember untuk mengetahui pengaruhnya.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Pendidik dan peserta didik yang melakukan komunikasi selama proses pembelajaran. Peserta didik adalah penerima informasi, sedangkan pendidik adalah yang menyampaikan informasi. Apabila pendidik dapat menyampaikan informasi kepada peserta didik dengan efektif, maka proses belajar akan berjalan dengan baik. Penyampaian informasi yang baik memerlukan penggunaan media atau alat komunikasi agar informasi dapat tersampaikan dengan baik antara pengirim dan penerima.²¹

Kata media berasal dari bahasa latin, yang menggunakan bentuk jamak dari kata medium. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (*a receiver*). Beberapa hal yang termasuk ke dalam media adalah film, televisi, diagram, media cetak (*printed*

²¹ J. D Latuheru, *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini* (Jakarta: Depdikbud, 1988).

materials), komputer, instruksi, dan lain sebagainya. Media pembelajaran pada dasarnya mencakup segala sesuatu yang digunakan dalam proses pengajaran untuk membantu guru menyampaikan informasi dan memfasilitasi pengalaman belajar siswa.

Menurut kamus besar bahasa indonesia (KBBI) media berarti prantara atau sarana komunikasi antara sumber pesan dan penerima pesan. Sedangkan pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar karena membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih bermakna dan mudah dipahami oleh siswa. Nurfadhillah menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan antara guru dan siswa, sehingga materi yang diberikan menjadi lebih menarik dan jelas. Hal ini membuat siswa lebih cepat mengenal materi dan menumbuhkan rasa ingin tahu untuk mempelajari lebih dalam tentang pelajaran yang disampaikan.²²

Media di sini tidak hanya berperan sebagai pelengkap, tetapi sebagai penghubung penting antara materi dengan pemahaman siswa. Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang efektif

²² S. Nurfadhillah and others, 'Penerapan Media Audio Visual Berbasis Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas IV Di SDN Cengklong 3', *Pandawa: Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 3.2 (2021), 396–418 <<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>>.

dan efisien sehingga materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa bisa diserap secara optimal.²³

Sudjana mempertegas bahwa media pembelajaran adalah segala alat bantu yang disusun secara metodologis oleh guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan terarah. Media ini menjadi bagian integral dari perencanaan dan pelaksanaan proses belajar mengajar.²⁴ Aqib menambahkan bahwa media tidak hanya berfungsi menyampaikan pesan, tetapi juga merangsang berbagai aspek dalam diri siswa baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar dan terlibat aktif dalam kelas.

Sementara itu, Penggunaan media sebagai penghubung antara pendidik dengan peserta didik disebut pembelajaran. Musfiquon, menjelaskan bahwa komunikasi antara guru dan siswa melibatkan pertukaran pesan pelajaran secara interaktif. Dalam proses ini, guru menyampaikan materi, siswa menerima dan dapat mengajukan pertanyaan, serta guru juga dapat memberikan pertanyaan kepada siswa sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran. dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami

²³ Sapriyah, 'Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2.1 (2019), 470–77.

²⁴ Wakhidati Nurrohmah Putri, 'Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah', *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature*, 1.1 (2017).

materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.²⁵ Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut. Media pembelajaran secara garis besar digunakan untuk memperjelas dalam menyampaikan informasi. Joni Purwono dalam Tafonao menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar.²⁶ Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang sedang berkembang saat ini adalah media audiovisual.

Berdasarkan berbagai sudut pandang yang dikemukakan di atas tentang media pembelajaran peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat untuk mempermudah menyampaikan pesan berupa informasi dan media juga merupakan alat untuk merangsang indera manusia berupa pendengaran maupun penglihatan dalam memahami suatu informasi yang disajikan dalam bentuk media. Dengan tujuan memberi inspirasi kepada siswa agar termotivasi dan mampu mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.²⁷

Media mempunyai manfaat guna untuk meningkatkan mutu dari kualitas seorang siswa. Dalam beberapa madrasah sudah ada yang

²⁵ Anggraini Astuti and Leonard Leonard, 'Peran Kemampuan Komunikasi Matematika Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa', *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2.2 (2015), 102–10

²⁶ T Tafonao, 'Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa', *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2.2 (2018), 103–114

²⁷ Muhammad Hasan, Rahmatullah, and Inanna, *Evaluasi Pembelajaran: Teori Dan Praktek*, ed. by Trisnawati, Septian Nur Ika Trisnawati, Tahta Media Group, 1st edn (Makassar: Tahta Media Group, 2021).

menerapkan media pembelajaran berupa visual dan audio visual dengan tujuan agar proses pembelajaran siswa tidak terlalu monoton sehingga membuat siswa jenuh dan bosan. Dalam hal ini didukung dengan Teori ARCS Motivation Model yang dikembangkan oleh John M. Keller pada tahun 1987 yang mana teori ini hadir sebagai solusi terhadap lemahnya motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran karena tidak adanya strategi instruksional yang menarik dan kontekstual. Keller menyadari bahwa salah satu penyebab kegagalan proses belajar bukan semata karena materi, tetapi karena instruksi dan media pembelajaran yang tidak mampu membangun minat dan motivasi siswa. Teori ini dirancang untuk membantu guru dan perancang pembelajaran dalam menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya informatif, tetapi juga menginspirasi.²⁸

Di dalam model ARCS ini terdiri dari empat komponen utama:

Attention (perhatian), *Relevance* (relevansi), *Confidence* (kepercayaan diri), dan *Satisfaction* (kepuasan). Komponen *Attention* berkaitan dengan bagaimana pembelajaran menarik perhatian siswa sejak awal dan mempertahankannya sepanjang pembelajaran. *Relevance* memastikan bahwa siswa merasa materi yang mereka pelajari berkaitan langsung dengan kebutuhan atau minat mereka. *Confidence* membantu membangun keyakinan siswa bahwa mereka mampu mencapai tujuan pembelajaran,

²⁸ John M Keller, 'Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach', 2010.

sementara *Satisfaction* menjamin siswa merasa puas setelah mencapai tujuan tersebut.²⁹

Dalam konteks penelitian ini, media pembelajaran *PowToon* dinilai mampu memenuhi keempat aspek ARCS. *PowToon* sebagai media visual animatif dan naratif dapat menarik perhatian siswa, menyampaikan materi yang relevan, menumbuhkan rasa percaya diri melalui tampilan yang sistematis, dan memberikan kepuasan belajar melalui visualisasi yang menarik.³⁰

a. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran juga memiliki ciri-ciri interaktif yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran. Adapun ciri – ciri media pembelajaran secara umum sebagai berikut;³¹

- 1) Media pembelajaran mempunyai arti secara fisik yang lebih familiar dengan hardware atau wadah, alat maupun benda yang dapat dirasa oleh panca indera manusia.
- 2) Media pembelajaran mempunyai arti secara non fisik yang lebih familiar dengan *Software* atau pesan yang disampaikan melalui hardware.
- 3) Media pembelajaran memiliki penekanan terhadap visual serta audio.

²⁹ Keller, 'Development and Use of the ARCS Model of Instructional Design'.

³⁰ Ananda firda Z.Z. Jannah and others, 'Implementasi Model Pembelajaran ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SDN Batukasur Desa Panundaa', *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 3.9 (2023), 89–98.

³¹ Arsyad A, 'Media Pembelajaran', 2011, 23–35.

- 4) Media pembelajaran juga memiliki arti sebagai alat atau media bantu dalam proses kegiatan pembelajaran.
- 5) Media pembelajaran dapat digunakan dalam kegiatan proses komunikasi serta kegiatan berinteraksi antara guru dengan anak didiknya.
- 6) Dapat digunakan secara masal contohnya media komunikasi berupa televisi serta radio juga secara perorangan, contohnya modul.

Gerlach & Ely, sebagaimana dikutip oleh Azhar Arsyad, menjabarkan beberapa ciri-ciri media pembelajaran, mengapa digunakan, serta apa yang dapat dilakukan media sedangkan kurang efisien dilakukan oleh guru, yaitu sebagai berikut:³²

1) Ciri Fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melesterikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek, suatu peristiwa atau objek dapat diurutkan dan disusun kembali dengan objek yang telah ngan mudadiambil gambar (direkam) dengan kamera , dapat deh diproduksi kapan saja diperlukan.

³² Nurfadhillah and et.al. (2021) *Penerapan Media Audio Visual Berbasis Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas IV Di SDN Cengklong 3*.

2) Ciri Manifulatif

Ciri manifulatif yaitu dimana suatu kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan pada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar time lapse recording

3) Ciri Disributif

Ciri distributif yaitu suatu ciri dimana dimungkinkannya suatu objek ditransformasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulasi pengalaman yang relatif lama mengenai kejadian ini.

Dengan demikian media pembelajaran tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana strategi dalam mentransformasikan informasi, mempercepat proses belajar, dan memperluas jangkauan pendidikan.

b. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu alat bantu yang digunakan guru dalam proses pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan materi ajar kepada siswa. Adapun manfaat media dalam proses pembelajaran dapat kita perhatikan sebagai berikut:

- 1) Dapat membantu kemudahan belajar bagi siswa dan kemudahan mengajar bagi guru.
- 2) Melalui alat bantu konsep(tema) pengajaran yang abstrak dapat diwujudkan dalam bentuk kongkrit.
- 3) Kegiatan belajar mengajar tidak membosankan dan monoton.

- 4) Segala alat indera dapat menafsirkan dan turut berdialog sehingga kelemahan dari salah satu indera dapat diimbangi oleh kekuatan indera lain.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikemukakan bahwa media sangat berperan penting dalam proses pembelajaran sehingga penyampaian informasi atau materi dari pendidik kepada peserta didik dapat lebih mudah diterima. Meskipun demikian dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mengetahui iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Secara lebih khusus manfaat media pembelajaran adalah: Penyampaian informasi dapat lebih dimengerti, Proses pembelajaran dapat lebih jelas dan menarik, Proses pembelajaran dapat lebih interaktif.

Selain itu, terdapat fungsi media pembelajaran bagi pengajar dan siswa. Berikut adalah Fungsi media pembelajaran bagi pengajar yaitu:

- 1) Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan.
- 2) Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik.
- 3) Memberikan kerangka sistematis mengajar dengan baik.
- 4) Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran.
- 5) Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran.
- 6) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar.

7) Meningkatkan kualitas pelajaran.

Adapun fungsi media pembelajaran bagi siswa adalah untuk:

- 1) Meningkatkan motivasi belajar pembelajar.
- 2) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar pembelajar.
- 3) Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan pembelajar untuk belajar
- 4) Memberikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis sehingga memudahkan pembelajar untuk belajar.
- 5) Merangsang pembelajar untuk berfokus dan beranalisis.
- 6) Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan.
- 7) Pembelajar dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pngajar lewat media pembelajaran.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Sebagai alat dan teknik yang erat pertaliannya dengan metode belajar. Menurut Hamdani media dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis yaitu:³³

1) Media audio

Media audio adalah media yang pemanfaatannya menggunakan suara. Dalam proses penggunaannya melibatkan indra pendengaran sehingga hanya mampu memanipulasi kemampuan suara saja. Jika dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio ini dapat menerima pesan verbal yakni bahasa lisan

³³ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: CV Pustaka Setia).

atau kata-kata dan pesan nonverbal bunyi-bunyian seperti gumaman, musik, dan dapat memicu imajinasi siswa. Program kaset suara dan program radio adalah bentuk media audio. Penggunaan media audio dalam pembelajaran pada umumnya untuk menyampaikan materi pelajaran tentang mendengarkan.

Kelebihan dari media audio ini antara lain sebagai berikut:

- 1) Melatih keterampilan mendengarkan (*listening skill*).
- 2) Merangsang imajinasi siswa karena hanya menggunakan suara.
- 3) Dapat digunakan untuk menyampaikan informasi secara fleksibel (misalnya melalui radio, podcast).
- 4) Cocok untuk pembelajaran bahasa lisan.

Kekurangan dari media audio ini adalah: 1) hanya melibatkan satu indera (pendengaran), sehingga kurang menarik bagi siswa yang memiliki gaya belajar visual. 2) Tidak cocok untuk

materi yang memerlukan visualisasi atau tampilan gambar. 3) Kurang efektif untuk siswa yang memiliki gangguan pendengaran.

2) Media visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Jenis media inilah yang sering digunakan oleh para guru untuk membantu menyampaikan isi materi pelajaran. Media visual terdiri atas media yang tidak dapat diproyeksikan (*non projected visual*) dan media yang dapat di

proyeksikan (*project visual*). berikut ini termasuk dalam jenis media visual:

- a) Sketsa, grafik, bagan, poster, karikatur dan kartun, peta datar, dan transparansi OHP merupakan contoh media grafis.
- b) Media Papan: Papan flip chart, papan magnetik dan flanel, serta papan tulis.
- c) Media visual tiga dimensi, seperti diorama, bola dunia, model pesawat terbang, model anatomi manusia, dan miniatur candi.

Kelebihan dari media visual ini sebagai berikut: 1) Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa. 2) Membantu menjelaskan konsep atau informasi yang kompleks melalui gambar, grafik, atau model. 3) Sangat cocok untuk pelajaran yang bersifat visual seperti geografi, biologi, matematika, dsb.

Kekurangan dari media visual ini adalah: 1) Tidak efektif untuk melatih kemampuan mendengarkan atau berbicara. 2) Kurang menarik jika digunakan tanpa variasi atau penjelasan yang memadai. 3) Tidak cocok untuk siswa dengan keterbatasan penglihatan.

3) Media audio visual

Media audio visual merupakan media yang menyajikan suara dan juga gambar yang melibatkan indra pendengaran dan penglihatan. Dibagi mejadi dua yaitu media audio visual murni yang menyajikan suara dan gambar dalam satu unit dan media

audio visual tidak murni seperti slide dan OHP yang disajikan dengan menambahkan rekaman suara dalam waktu bersamaan.

Sesuai dengan namanya media ini merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa di sebut media pandang-dengar. Audio visual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran guru. Sebab, penyajian materi bisa diganti oleh media, dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Contoh media audio visual, diantaranya program video atau televisi, video atau televisi intruksional, dan program slide suara (*sound slide*).

Selanjutnya, Sanjaya mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat di klasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi,

yaitu:³⁴

a) Dilihat dari sifatnya, media dapat di bagi kedalam:

- 1) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat di dengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
- 2) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk kedalam media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar dan berbagai bentuk bahan yang

³⁴ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, 1, cetakan edn (Jakarta: Prenada media, 2006).

di cetak seperti media grafis, dsb. 3) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan sebagainya.

2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat di bagi kedalam: 1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. 2) Media yang memiliki daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film slide, film, video, dan lain sebagainya.

3) Dilihat dari teknik atau cara pemakaiannya, media dapat di bagi kedalam: 1) Media yang di proyeksikan seperti film slide, film strip, transparansi dan lain sebagainya. 2) Media yang tidak di proyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio,

dan lain sebagainya. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis media sangatlah beragam, maka seorang guru harus terampil dalam memilih media.

Kelebihan dari media audio Visual ini yaitu: 1)

Menggabungkan kekuatan suara dan gambar, sehingga lebih menarik dan interaktif. 2) Membantu pemahaman siswa secara menyeluruh melalui dua indera sekaligus. 3) Dapat menggantikan peran guru dalam menyampaikan informasi. 4) Cocok untuk hampir semua jenis materi pelajaran.

Kekurangan dari media audio visual ini adalah: 1) Memerlukan peralatan teknologi yang mungkin tidak selalu tersedia. 2) Membutuhkan waktu persiapan dan pengelolaan yang lebih kompleks. 3) Bisa menimbulkan ketergantungan terhadap media jika tidak disertai dengan bimbingan guru.

Pemilihan Media yang tepat dan benar dalam proses belajar akan membuat peserta didik termotivasi mengikuti pembelajaran, tetapi jika media yang digunakan tidak menarik maka materi yang di ajarkan pengajar tidak akan diperhatikan oleh peserta didik.

d. Pemilihan Media Pembelajaran

Pada hakikatnya bukan media pembelajaran itu sendiri yang menentukan hasil belajar. Ternyata keberhasilan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar tergantung pada (1) isi pesan, (2) cara menjelaskan pesan, dan (3) karakteristik penerima pesan. Dengan demikian dalam memilih dan menggunakan media, perlu diperhatikan ketiga faktor tersebut. Apabila ketiga faktor tersebut mampu disampaikan dalam media pembelajaran tentunya akan memberikan hasil yang maksimal.³⁵

Faktor-faktor yang harus diperhatikan dalam pemilihan media yaitu: materi pelajaran 2) dana atau material 3) karakteristik peserta

³⁵ Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.

didik 4) jenis media. Beberapa kriteria dalam pemilihan media antara lain:³⁶

- 1) Kesesuaian : Dalam memilih media harus disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari. Contoh jika seorang pendidik ingin peserta didiknya menyalakan komputer maka pendidik harus mempersiapkan media yang menunjukkan langkah-langkah menyalakan komputer.
- 2) Tingkat kesulitan : Dalam memilih media pendidik juga perlu memperhatikan tingkat kesulitan dalam penggunaannya.
- 3) Biaya: Dalam pemilihan media, terkadang biaya menjadi permasalahan utama. Pilihlah media yang biayanya relatif murah namun memiliki banyak manfaat bagi peserta didik untuk mempermudah memahami materi pelajaran.
- 4) Ketersediaan : media yang akan digunakan juga menjadi pertimbangan tersendiri bagi pendidik. Bila seorang pendidik ingin mengajarkan kepada peserta didik bagaimana cara menyalakan komputer sedangkan di sekolah tersebut tidak memiliki perangkat komputer maka pendidik dapat memilih media lain seperti media gambar.
- 5) Kualitas teknis : Media yang baik adalah media yang memiliki kualitas teknis yang baik pula, dapat digunakan dimana saja dan untuk berbagai materi.

³⁶ Indah Wahyuni, 'Pemilihan Media Pembelajaran', *Jurnal Pendidikan* (Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2018) <<http://eprints.umsida.ac.id/3723/>>.

Muh. Ahmad Salim juga memberikan saran tentang bagaimana memilih media yang sesuai dengan materi yang diajarkan, yaitu:³⁷

- 1) Guru membatasi tujuan pembelajaran, kemudian pilih media yang paling banyak dapat mewujudkan tujuan tersebut.
- 2) pilih media yang mudah didapat dan mudah cara penggunaannya.
- 3) Pilih media yang memberikan motivasi dan daya tarik bagi siswa.
- 4) Pilih media yang baik, yang dapat memberikan informasi,
- 5) Pilih media yang sesuai dengan tingkatan siswa yang kiranya tidak menimbulkan bahaya. Dan
- 6) Sebelum digunakan, pastikan dicoba terlebih dahulu dan persiapkan tempat untuk menggunakannya.

2. *PowToon*

a. Pengertian *PowToon*

Perkembangan teknologi komputer yang memungkinkan penayangan informasi grafik, suara dan gambar, selain teks, memungkinkan dibuat media audiovisual yang bersifat interaktif. Robin dan Linda menyatakan “multimedia adalah istilah yang diberikan pada teknik penyajian informasi yang menggabungkan informasi berupa teks, grafik, citra, suara, gambar, video, maupun animasi”.³⁸

Salah satu media komputer (*Software*) yang mampu membuat dan menyajikan informasi-informasi tersebut yakni dengan *Software*

³⁷ Putri Wakhida. (2017) *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah*

³⁸ Robin, Linda, *Pengantar multimedia untuk media pembelajaran*. 2001

PowToon. *PowToon* adalah sebuah aplikasi yang bersifat online yang memungkinkan pengguna membuat video pendek yang memiliki fitur animasi yang menarik diantaranya adalah animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan time line yang sangat mudah. *PowToon* bisa menghasilkan animasi movie yang menakjubkan dibandingkan dengan video biasanya, *PowToon* jauh lebih efisien dan efektif untuk membuat materi video yang lebih hidup dan menarik.

b. Manfaat *PowToon*

Ima menjelaskan bahwa ada beberapa manfaat dari media *PowToon* diantaranya:³⁹

- 1) Media *PowToon* dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistik
- 2) Media *PowToon* dapat mengatur kecepatan pemutaran media dengan timelapse
- 3) Media *PowToon* dapat mengatasi keterbatasan ruang, dan waktu.
- 4) Media *PowToon* dapat mengatasi penggunaan media yang bervariasi untuk mengatasi kepasifan siswa.

c. Kelebihan dan Kekurangan *PowToon*

Setiap media pembelajaran pasti mempunyai kekurangan dan kelebihan. Adapun kelebihan dari menggunakan media *PowToon* adalah:

³⁹ Rika Musfirotun and others, *Platform Belajar Aktif: "Menerobos Batasan Dengan Media Pembelajaran Interaktif"*, ed. by Bayu Wijayama (Cahaya Ghani Recoferi, 2023).

- 1) Memiliki animasi-animasi yang menarik.
- 2) Sangat pas jika presentasi menggunakan *PowToon* pada jenjang sekolah SMP karena bisa mengurangi rasa bosan melalui animasi-animasi yang dimilikinya.
- 3) Hasilnya sangat menarik jika diiringi suara latar belakang yang pas dan interaktif.
- 4) Mencakup segala aspek indera pengelihatatan dan pendengaran.

Jika ada kelebihan maka ada kekurangan. Adapun kekurangan dari menggunakan media *PowToon* adalah:

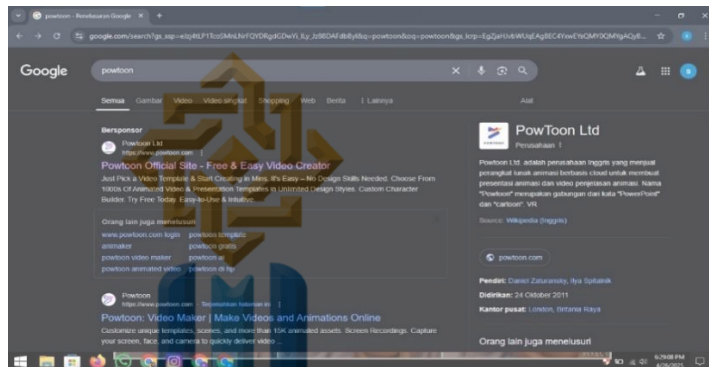
- 1) Presentasi menggunakan *powton* ini kurang efektif, apabila di terapkan di perguruan tinggi, karena durasi yang digunakan terlalu singkat sehingga sangat sulit bagi siswa untuk memahami materi yang akan disampaikan.
- 2) Proses pembuatan harus terhubung ke internet dan memerlukan waktu yang lama minimal 5 jam.
- 3) Tidak bisa diberi musik latar belakang dari aplikasinya secara langsung, jika dilakukanganya akan blank dan harus mengurangi dari awal.
- 4) Memerlukan kemahiran untuk menggunakan aplikasinya

d. Langkah Langkah Pembuatan *PowToon*

PowToon merupakan aplikasi yang di akses secara online, untuk mengakses *PowToon* terlebih dahulu membuat akun *PowToon*.

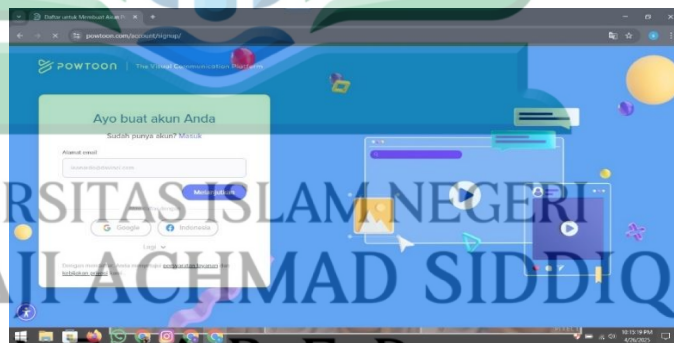
Adapun Langkah- langkah membuat media pembelajaran *PowToon* sebagai berikut :

- 1) Bukalah situs [www. PowToon.com](http://www.PowToon.com) lalu kita akan otomatis di bawa ke situsnya.



Gambar. 2.1 Situs web <https://www.PowToon.com/>

- 2) Klik “*Start Now*” untuk mendaftarkan akun kalian. Atau klik *Sign-up* atau *log-in* jika kalian sudah memiliki akun.



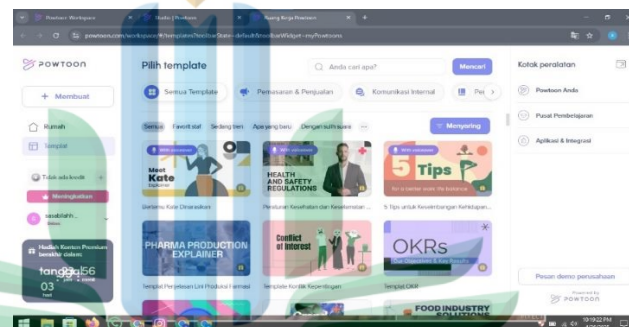
Gambar. 2.2 Tampilan Login/ Sing-up

- 3) Setelah mendaftar atau *Log in* kita akan di arahkan ke menu utama *PowToon*, selepasnya klik “*Blank PowToon*” atau “*add*” untuk menambahkan *slide* baru untuk membuat proyek sesuai dengan keinginan.



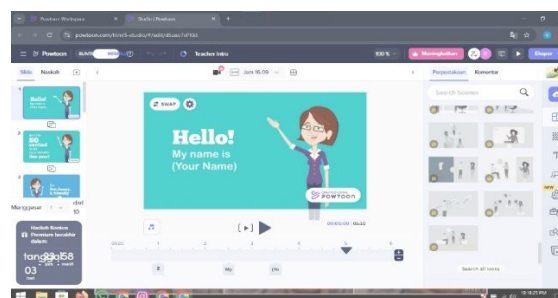
Gambar. 2.3 Tampilan Setelah Log-in

- 4) Selanjutnya akan muncul menu tampilan animasi (*template*) yang bisa kita gunakan, pilihlah sesuai keinginan.



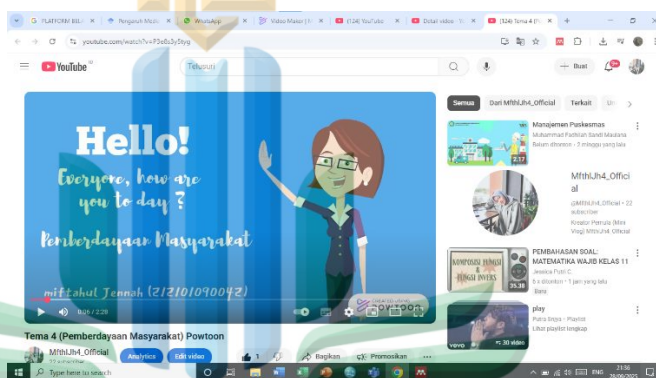
Gambar. 2.4 Menu Tampilan Templet powton

- 5) Setelah itu akan muncul tampilan kerja atau lembar kerja. Panel bagian tengah digunakan untuk memasukkan gambar, teks, dan masih banyak lagi. Setelah *slide* pertama sudah selesai kalian bisa klik “*add slide*” untuk menambahkan slide baru dan begitu seterusnya.



Gambar. 2.5 Tampilan dalam Slide

- 6) Ketika proyek kerja(animasi) yang kita buat sudah selesai, selanjutnya klik “*preview dan export*”. Untuk menshare atau upload karya animasi yang sudah dikerjakan. Agar proyek (animasi) yang dibuat bisa dilihat oleh orang lain Dapat di upload di akun *PowToon*, youtube atau slide share, disimpan kedalam bentuk MP4, PPT, dan PDF, serta dapat dibagikan di social media lainnya.



Gambar. 2.6 Tampilan setelah di upload ke Youtube

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *PowToon* adalah media pembelajaran berbasis web yang digunakan untuk membuat presentasi dalam bentuk video animasi yang memberikan kemudahan untuk memahami konsep yang abstrak. Media pembelajaran *PowToon* dapat diekspor ke dalam program lain termasuk YouTube dan PowerPoint untuk memudahkan peserta didik agar dapat memutar ulang materi pelajaran yang belum dipahami.

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Istilah motivasi berasal dari kata “motif” yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Sebelum beralih pada pengertian motivasi, kita menelaah pengidentifikasian kata motif dan motivasi. Motif tidak dapat diamati secara langsung tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan, dorongan, atau pembangkit suatu tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu. Sementara motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya. Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertindak laku. Dorongan ini berada pada diri seseorang yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan dorongan dalam dirinya. Oleh karena itu, perbuatan seseorang yang didasarkan atas motivasi tertentu mengandung tema sesuai dengan motivasi yang mendasarinya.⁴⁰

Motivasi belajar adalah dorongan dari dalam dan luar diri peserta didik yang sedang belajar untuk mengubah tingkah lakunya dan pada keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri dan dari luar peserta didik (menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu) yang menjamin kelangsungan dan

⁴⁰ Uno. “Teori Motivasi & Pengukurannya”, Jakarta: Bumi Aksara, 2021,1

memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai.⁴¹ Yang artinya apabila peserta didik memiliki keinginan, perhatian dan kemauan dan semangat belajar dalam suatu proses belajar maka dapat diduga bahwa proses pembelajaran akan berjalan dengan baik dan efektif.⁴²

Beberapa ahli berpendapat mengenai motivasi belajar, diantaranya adalah Pengertian motivasi menurut Oemar Hamalik dalam buku Psikologi Belajar yang dikutip oleh Rohmalina Wahab dalam bukunya adalah sebagai suatu perubahan energi didalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Sementara itu Oemar Hamalik mengatakan bahwa belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perolehan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan yang dilakukan.⁴³

Menurut Vroom Motivasi dapat dipahami sebagai suatu proses yang memengaruhi bagaimana seseorang memilih berbagai kegiatan belajar. Dalam hal ini, motivasi berperan sebagai faktor penentu dalam

⁴¹ Nurul Hidayah, 'Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung Tahun 2016/2017', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 3.2 (2016), 1–21.

⁴² Yosefo Gule and S Th, *Motivasi Belajar Siswa (Studi Kasus Tinjauan Melalui Kompetensi Sosial Dan Keteladanan Guru)*(Penerbit Adab,2022, ed. by Kodri, 1st edn (indramayu: penerbit adab, 2022).

⁴³ Oemar Hamalik, *Metode Belajar Dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*, 6th edn (Bandung: Tarsito, 1983).

pengambilan keputusan individu mengenai aktivitas yang dipilih untuk mencapai tujuan yang diinginkan.⁴⁴

Mc Donald mengatakan bahwa, *motivation is energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reactions*. Suatu perubahan energi dalam diri seseorang yang ditunjukkan dengan munculnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan dikenal sebagai motivasi. Karena aktivitas tersebut memiliki tujuan tertentu, seseorang memiliki motivasi yang kuat untuk melakukan segala upaya untuk mencapainya.⁴⁵

Menurut WS Winkel motivasi belajar merupakan energi penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, akan menjadi aktif pada waktu tertentu untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Karena seseorang mempunyai tujuan tertentu dari aktivitasnya, maka seseorang mempunyai motivasi yang kuat untuk mencapainya dengan segala upaya yang dapat dilakukannya.⁴⁶

Beberapa ahli yang mengusulkan definisi motivasi belajar, dengan sudut pandangnya sendiri yang unik. Ide mendasar di balik semua sudut pandang yang berbeda bahwa motivasi adalah kekuatan yang mengubah energi internal seseorang menjadi aktivitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut berbagai definisi yang diberikan di

⁴⁴ Dahrani and Sahiron, 'Penerapan Teori Harapan Victor Vroom Dalam Meningkatkan Motivasi Kerja Karyawan', *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 4.02 (2024), 1974–87 <<https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i02.5511>>.

⁴⁵ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 14.

⁴⁶ Thaibah, 'Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IX D Mtsn 1 Banjar Pada Mata Pelajaran IPA Materi Pewarisan Sifat Dengan Menggunakan Media Draing Google Classroom', *Jurnal Pendidikan Hayati*, 7.4 (2021), 247.

atas, Motivasi ini muncul sebagai perubahan energi dalam diri individu yang kemudian disertai perasaan, minat, dan reaksi tertentu untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi berfungsi sebagai penggerak yang menentukan arah dan intensitas usaha seseorang dalam belajar, sehingga siswa terdorong untuk memilih, menekuni, dan mempertahankan kegiatan belajar demi memperoleh perubahan perilaku maupun pengalaman baru. Dengan demikian, motivasi tidak hanya menjadi pendorong, tetapi juga pengendali dalam proses pencapaian tujuan belajar. Berbagai pendapat yang telah disampaikan dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan keseluruhan kekuatan mental yang terdapat dalam diri siswa, yang berfungsi sebagai pendorong untuk melakukan proses belajar guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Adapun teori motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori motivasi belajar yang dikembangkan oleh Hamzah B. Uno. Beliau mengatakan bahwa motivasi belajar dibedakan atas dua kelompok, yakni motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Apabila seseorang memiliki motivasi belajar yang cukup tinggi maka hal tersebut dapat dilihat melalui indikator motivasi karena dengan indikator merupakan sebagai alat ukur yang dijadikan gambaran dalam mengamati bagaimana siswa dalam motivasi belajarnya. Dalam penelitian ini untuk Menyusun kisi-kisi instrumen angket untuk mengungkap masalah

dalam penelitian ini yaitu motivasi belajar. Adapun ciri-ciri dari masing-masing kelompok motivasi ini adalah:⁴⁷

- 1) adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil,
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar,
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan,
- 4) adanya penghargaan dalam belajar,
- 5) Adanya keinginan yang menarik dalam belajar, dan
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Tiga indikator pertama masuk dalam motivasi intrinsik, sedangkan tiga yang terakhir termasuk dalam motivasi ekstrinsik. Pada indikator motivasi belajar ini penulis menggunakannya sebagai sumber penyebaran angket karena indikator tersebut yang memiliki dua jenis yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik yang sesuai dengan masalah yang ditemukan penulis, yaitu untuk melihat ada tidaknya motivasi pada siswa.

b. Jenis Jenis Motivasi Belajar

Motivasi belajar dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, karena dapat meningkatkan kekuatan dan semangat siswa dalam belajar, serta dampak positif pada hasil belajar siswa. Motivasi

⁴⁷ Hamzah B Uno, “*Teori Motivasi&Pengukuran*”, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2022.

mendorong siswa untuk melakukan perubahan perilaku dan berupaya meningkatkan kemampuan mereka. Motivasi intrinsik mendorong seseorang untuk belajar dengan kesadaran diri dan keinginan untuk mencapai tujuan tanpa perlu dorongan eksternal. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa serat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita.⁴⁸

Jika motivasi belajar sudah ada dalam diri siswa, maka siswa cenderung melakukan kegiatan belajar secara mandiri dan konsisten. Namun, jika siswa kekurangan motivasi intrinsik maka dorongan eksternal atau motivasi dapat membantu memotivasi mereka.

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi Ekstrinsik adalah dorongan untuk melakukan sesuatu karena adanya perangsang dari luar diri individu. faktor Motivasi ekstrinsik sendiri adalah dorongan yang berasal dari luar diri individu, seperti pujian, hadiah, penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Dalam hal ini motivasi ekstrinsik bisa menjadi pelengkap saat motivasi intrinsik belum cukup kuat untuk mendorong siswa dalam belajar. Tetapi perlu diingat, kedua faktor tersebut disebabkan oleh rangsangan

⁴⁸ Aini Shifana Savitri, 'Peran Strategi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 13.2, 505–11.

tertentu, sehingga seseorang berkeinginan untuk melakukan aktivitas belajar lebih giat dan semangat.⁴⁹

Secara keseluruhan, kedua jenis motivasi ini saling melengkapi. Motivasi intrinsik memberikan dasar yang kuat bagi siswa untuk belajar dengan inisiatif sendiri, sementara motivasi ekstrinsik berperan sebagai tambahan atau dukungan. Ketika motivasi internal siswa tidak cukup kuat. Dengan mengoptimalkan keduanya dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan mendukung perkembangan siswa dalam mencapai hasil belajar yang maksimal.

c. Faktor yang mempengaruhi Motivasi Belajar

Aktivitas belajar peserta didik tidak selamanya berlangsung wajar, kadang lancar dan kadang tidak, kadang cepat menangkap apa yang dipelajari, kadang terasa sulit untuk dipahami. Dalam hal tersebut semangatpun kadang kadang tinggi dan kadang sulit untuk bisa berkonsentrasi dalam belajar. Beberapa unsur yang mempengaruhi motivasi belajar di antaranya adalah sebagai berikut:⁵⁰

1) Faktor Internal

- a) Minat dan Sikap: Ketertarikan terhadap mata pelajaran meningkatkan dorongan intrinsik untuk belajar. Sikap positif terhadap pembelajaran memperkuat motivasi.

⁴⁹ Lis Yulianti Syafrida Siregar, 'Motivasi Sebagai Pengubah Perilaku', in *Forum Paedagogik*, XI, 18–97.

⁵⁰ M B Karo, (2024) *Motivasi Belajar* (PT Kanisius)

- b) Kebutuhan: Motivasi tumbuh dari kebutuhan untuk mencapai tujuan tertentu, seperti keberhasilan akademik atau cita-cita.
- c) Kepercayaan Diri (*Self-Efficacy*): Siswa yang percaya pada kemampuannya lebih termotivasi untuk menghadapi tantangan belajar.

2) Faktor Eksternal

- a) Keluarga: Dukungan emosional dan materi dari keluarga mendorong motivasi belajar yang lebih kuat.
- b) Guru dan Metode Pengajaran: Guru yang mampu membuat pelajaran menarik dan interaktif meningkatkan motivasi siswa.
- c) Fasilitas dan Lingkungan Belajar: Lingkungan belajar yang kondusif dan akses ke sumber daya (buku, teknologi) memengaruhi keberhasilan belajar.
- d) Pengaruh Teman: Dukungan dari teman sebaya memberikan motivasi tambahan untuk bersaing dan belajar lebih baik.

3) Selain itu beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah sebagai berikut:

a) Faktor Batiniah

Motivasi yang bersumber dari dalam diri individu mencakup berbagai aspek seperti kebutuhan fisik dan mental, pandangan positif individu terhadap dirinya sendiri, keyakinan akan kemampuan mencapai sesuatu, serta tujuan untuk masa depan. Selain itu, adanya keinginan untuk berkembang, minat

yang tinggi, dan dorongan untuk meraih prestasi menjadi elemen penting yang mendorong individu untuk beraktivitas dan belajar.

b) Faktor Eksternal

Motivasi juga dipengaruhi oleh faktor dari luar individu, termasuk apresiasi berupa penghargaan, kompetisi yang sehat, penerapan hukuman atau pujian, serta kondisi lingkungan yang tidak seimbang. Selain itu, penerimaan sosial dan suasana lingkungan secara umum juga berperan besar dalam membentuk motivasi seseorang.⁵¹

Berdasarkan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar di atas, penggunaan platform interaktif nearpod merupakan faktor eksternal yang mempengaruhi motivasi belajar dan diperlukan untuk menciptakan suasana yang

konduif dan membantu anak untuk termotivasi dalam belajarnya.

4. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial yang disingkat IPS dan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang seringkali disingkat IPS atau PIPS merupakan dua istilah yang sering diucapkan atau dituliskan dalam berbagai karya akademik secara tumpang tindih (*overlapping*).

⁵¹ Euis Pipieh Rubiana and Dadi Dadi, 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Ipa Siswa Smp Berbasis Pesantren', *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi*, 8.2, 12–17.

Pendidikan IPS di Indonesia mulai dikenal sejak tahun 1970-an sebagai hasil kesepakatan komunitas akademik dan secara formal mulai digunakan dalam sistem Pendidikan nasional dalam kurikulum 1975. Dalam dokumen tersebut IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang Sekolah dasar dan Sekolah Menengah. Gagasan IPS di Indonesiapun banyak mengadopsi dan mengadaptasi dari sejumlah pemikiran perkembangan *Social Studies* yang terjadi diluar negeri terutama perkembangan pada NCSS sebagai organisasi professional yang cukup mampu mempengaruhi pemerintah dalam menentukan kurikulum persekolahan.⁵²

Istilah Pendidikan IPS atau PIPS merupakan istilah yang sejajar dengan istilah Pendidikan IPA. Menurut prof. Nu'man Soemantri, istilah ini adalah penegasan dan akibat dari istilah IPS-IPA saja agar bisa dibedakan dengan Pendidikan pada tingkat universitas. Dalam lingkup filsafat ilmu, disiplin ilmu sosial, dan ilmu Pendidikan, istilah Pendidikan IPS belum dikenal Baik sebagai subdisiplin ilmu atau cabang dari disiplin ilmu.⁵³

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah sebagai penyederhanan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/ psikologis untuk tujuan

⁵² Sapriya, *Pendidikan IPS: Konsep Dan Pembelajaran*, ed. by Aris Effendi, 18th edn (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2020).

⁵³ Valen, A., Frima, A., Sofiarini, A., & Maharani, T. (2023). *Pengembangan Pembelajaran IPS SD*. CV. Bintang Semesta Media.

Pendidikan. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan studi integrasi dari ilmu-ilmu sosial dan ilmu-ilmu humaniora guna mengembangkan kemampuan kewarganegaraan. Pada program sekolah, IPS mengkaji secara sistematis dan terkoordinasi berbagai disiplin ilmu seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi serta ilmu humaniora, matematika dan ilmu alam.⁵⁴

IPS didefinisikan sebagai berikut: *"The social studies are social sciences simplified for pedagogical purposes in school. The social studies consist of geography, history, economics, sociology, civics and various combination of these subject"*. (IPS merupakan ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pengajaran di sekolah. IPS terdiri dari geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi, kewarganegaraan dan berbagai kombinasi dari kesemuanya itu).⁵⁵

Dari beberapa pendapat yang ada dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan perpaduan/integrasi dari berbagai disiplin ilmu sosial (sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, ilmu politik, filsafat, psikologi) dan humaniora yang disusun secara sistematis untuk tujuan pendidikan di sekolah. Penjelasan ini mempertegas bahwa IPS tidak sama dengan ilmu-ilmu sosial, akan tetapi ada hubungan yang erat antara IPS dengan ilmu-ilmu sosial. IPS mengambil salah satu sumber

⁵⁴ Abdurrahman Ahmad Musyarofah and Nasobi Niki Suma, "Konsep Dasar IPS" (Sleman: Kamojoyo Press, 2021).

⁵⁵ Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya

bahan kajian dari disiplin ilmu-ilmu sosial. IPS tidak bisa dipisahkan dari disiplin ilmu-ilmu sosial.

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Menurut buku Konsep Dasar IPS Tujuan IPS secara umum adalah, memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan nilai yang memungkinkan mereka dapat menjadi warganegara yang berpartisipasi dalam masyarakat yang demokratis.⁵⁶

Tujuan IPS menurut NCSS "*The primary purpose of social studies is to help young people develop the ability to make informed and reasoned decisions for the public good as citizens of a culturally diverse, democratic society in an interdependent world*" Tujuan mendasar IPS yaitu membantu generasi muda untuk mengembangkan kemampuannya untuk membuat informasi dan mengambil keputusan untuk kebaikan masyarakat sebagai warga negara yang didalamnya terdapat berbagai budaya, masyarakat demokratis dalam dunia yang saling memiliki ketergantungan.⁵⁷

National council social studies (NCSS) sebagaimana dikemukakan Jere Brophy, dkk merekomendasikan 10 (sepuluh) Tema Kurikulum IPS Di Sekolah, Yaitu:

⁵⁶Abdurrahman Ahmad Musyarofah and Nasobi Niki Suma, "Konsep Dasar IPS" (Sleman: Kamojoyo Press,2021).

⁵⁷ Alan J. Singer and the Hofstra New Teachers Network. 2009. *Social Studies For Secondary Schools Teaching to Learn, Learning to Teach*. New York: Routledge

- 1) Culture.
- 2) Time, Continuity, and Change.
- 3) People, Place, and Environment.
- 4) Individual Development and Identity.
- 5) Individuals, Groups, and Institutions.
- 6) Power, Authority, and Governance.
- 7) Productions, Distributions, and Consumption.
- 8) Science, Technology, and Society.
- 9) Global Connections.
- 10) Civic Ideals and Practices.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi berbagai disiplin ilmu sosial yang bertujuan membekali siswa dengan pengetahuan, nilai, dan keterampilan sosial. Pendidikan IPS memiliki tujuan yaitu membentuk warga negara yang memiliki pengetahuan tentang masyarakat dan bangsanya, religius, jujur, demokratis, kreatif, kritis, analitis, suka membaca, memiliki kemampuan belajar, rasa ingin tahu, peduli dengan lingkungan sosial dan fisik, berkontribusi pada pengembangan kehidupan sosial, budaya, berkomunikasi dan produktif.⁵⁸

⁵⁸ Ibrahim, Asori. 2018. *Jejak Inovasi Pembelajaran IPS Mengembangkan Profesi*. Yogyakarta: Leutika Prio Guru Pembelajaran.

Tujuan Pembelajaran IPS dalam Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (Kemendikdasmen) No. 13 Tahun 2025 tentang standar isi untuk mata Pelajaran, antara lain :⁵⁹

- 1) Peserta didik mampu mengenal konsep konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- 2) Memiliki kemampuan **dasar** untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dan kehidupan sosial.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang **menjemuk**, di tingkat lokal, nasional, dan global.⁶⁰

IPS sebagai komponen kurikulum disekolah merupakan kesempatan yang baik untuk membina afeksi, kognisi, dan psikomotor pada anak didik untuk menjadi manusia pembangunan manusia. memiliki tujuan penting, yaitu membentuk generasi masa depan yang tidak hanya memiliki pengetahuan, tetapi juga keterampilan berpikir kritis dan kemampuan bertindak. Selain itu, pelajaran ini bertujuan menumbuhkan kepedulian dan kesadaran sosial yang tinggi, karena

⁵⁹ Departemen Pendidikan Nasional. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia. Undang undang Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Nasional Pendidikan.*

⁶⁰ Abdurrahman Ahmad Musyarofah dan Nasobi Niki Suma, “*Konsep Dasar IPS*,”(Yogyakarta : Komojo Pers, 2021). 30 – 33.

para siswa adalah bagian dari masyarakat, bangsa, dan warga dunia yang bertanggung jawab.

Dari penjelasan tersebut, disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial bukan sekadar mata pelajaran biasa, melainkan sarana untuk mengembangkan rasa kesadaran sosial dan kemanusiaan. Nilai-nilai ini diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga para siswa dapat menjadi warga negara Indonesia yang baik dan berkontribusi positif bagi lingkungan sekitar.

Dalam penelitian ini, materi "Pemberdayaan Masyarakat" digunakan karena relevan dengan perkembangan zaman dan mendorong siswa berpikir kritis serta inovatif. Pembelajaran IPS melalui metode belajar Menggunakan Media *PowToon* memungkinkan siswa memahami konsep secara aktif dan kolaboratif, sekaligus menumbuhkan jiwa kewirausahaan dan keterampilan sosial yang dibutuhkan dalam kehidupan nyata.

c. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *PowToon* Terhadap Motivasi Belajar

Dorongan internal yang mengarahkan sikap dan perilaku peserta didik dalam kegiatan belajar dikenal sebagai motivasi belajar. Motivasi ini menjadi kunci pendorong bagi mereka untuk meraih hasil pembelajaran yang maksimal. Salah satu factor yang dapat mempengaruhi motivasi tersebut adalah media yang dimanfaatkan oleh pendidik. Sejalan dengan teori konstruktivisme yang digagas oleh Jean

Piaget dan Lev Vygotsky, pengetahuan tidak hanya dipindahkan dari guru kepada siswa, tetapi dibangun secara aktif oleh siswa itu sendiri melalui interaksi dengan lingkungan dan refleksi atas pengalaman yang mereka peroleh. Dalam kerangka ini, media pembelajaran yang bersifat interaktif dan menarik dapat secara signifikan menarik minat serta semangat belajar siswa.

Peran Media dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam konteks pendidikan modern, media memegang peran penting untuk meningkatkan gairah belajar. Teori pembelajaran multimedia yang dirumuskan oleh Richard Mayer menegaskan bahwa penyampaian informasi akan lebih efektif jika menggabungkan elemen visual, teks, dan audiovisual. Riset yang dilakukan Mayer membuktikan bahwa siswa yang belajar dengan materi multimedia yang dirancang sesuai prinsip-prinsip kognitif menunjukkan tingkat pemahaman dan daya ingat yang jauh lebih unggul dibandingkan mereka yang hanya mengandalkan teks.⁶¹

PowToon sebagai Solusi Media Pembelajaran Dinamis yang hadir sebagai salah satu platform media berbasis video dan animasi yang menyajikan materi pelajaran secara menarik dan menyenangkan. *PowToon* sendiri adalah sebuah platform komunikasi visual berbasis *cloud* (daring) yang memungkinkan pengguna untuk membuat video animasi dan presentasi yang menarik secara mudah dan cepat. Nama

⁶¹ U Hastuti Nur, 'BAB 9 - Pemanfaatan Film, Video Edukasi, Dan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Inovatif - Repositori Universitas PGRI Delta' [accessed 13 September 2025].

"*PowToon*" sendiri merupakan gabungan dari kata "*PowerPoint*" dan "*Cartoon*" (kartun), yang mencerminkan fungsinya sebagai alat untuk mengubah presentasi statis menjadi konten video animasi yang dinamis dan memikat.⁶²

Dengan *PowToon*, pengguna tidak memerlukan keahlian desain grafis atau animasi yang mendalam. Platform ini menyediakan berbagai macam *template* siap pakai, karakter kartun, properti, latar belakang, musik, dan efek suara yang bisa langsung digunakan. Pengguna cukup memilih elemen-elemen tersebut dan menyusunnya dalam alur cerita yang diinginkan. Melalui fitur-fiturnya yang atraktif, *PowToon* mampu mengubah konsep-konsep abstrak menjadi lebih mudah dipahami dan menyenangkan. Pengaplikasian media ini dalam proses belajar mengajar diharapkan dapat memicu motivasi siswa karena kemampuannya dalam menarik perhatian dan menciptakan suasana belajar yang lebih hidup.

Media *PowToon* ini efektif digunakan di berbagai mata pelajaran seperti Matematika, IPA, dan Bahasa, membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah dan menyenangkan. *PowToon* memungkinkan penyajian materi secara visual dan bertahap, sehingga konsep-konsep abstrak dalam matematika, IPA, dan materi lain menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Selain itu, *PowToon* juga mendukung pembelajaran siswa dengan kebutuhan khusus, seperti

⁶² *PowToon, Create animated videos & presentations*, diakses dari <https://www.PowToon.com>, 2025.

disleksia, dengan stimulasi audio-visual yang mempermudah proses belajar. Secara keseluruhan, *PowToon* terbukti sebagai alat pembelajaran inovatif yang meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran siswa.

Berdasarkan Berbagai kajian empiris, pengguna media *PowToon* terbukti memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Sejumlah peneliti seperti Kusuma, Nuramalia, Ain, dan Heryadi secara jelas menunjukkan bahwa media video animasi sangat efektif dalam meningkatkan persepsi positif siswa terhadap pembelajaran materi energi dan perubahannya di sekolah dasar. Media ini tidak hanya membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami, tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.⁶³

Tidak hanya berpengaruh pada motivasi belajar, Kotimah yang menegaskan bahwa video animasi berbasis *PowToon* membantu siswa memahami dan meningkatkan hasil belajar siswa. Sementara itu Fardany & Dewi yang membuktikan bahwa media *PowToon* yang dikembangkan dengan pendekatan saintifik bisa meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa secara signifikan.⁶⁴ Temuan serupa juga dilaporkan oleh Wahyuni Talib dkk. Yang secara jelas menunjukkan

⁶³ M. Wafa Kusuma and others, 'Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Energi Dan Perubahannya Di Sekolah Dasar', *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 12.1 (2025), 37–64.

⁶⁴ Maya Masitha Fardany and Retno Mustika Dewi, 'Pengembangan Media Pembelajaran *PowToon* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Ekonomi', *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 8.3 (2020), 101–8 <<https://doi.org/10.26740/jupe.v8n3.p101-108>>.

bahwa model pembelajaran kooperatif tipe NHT yang dibantu media *PowToon* memberikan dampak positif signifikan terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika siswa. Kombinasi strategi pembelajaran yang mendorong interaksi sosial dan media pembelajaran yang menarik secara visual ini meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Temuan ini memperkuat argumen bahwa media *PowToon* tidak hanya sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai komponen penting dalam strategi pembelajaran inovatif yang efektif.⁶⁵

Selain itu, Muhammad Basri, Sumargono, dan Fatan Furqoni Fadli menyatakan integrasi teknologi seperti *PowToon* dalam proses pembelajaran sangat dianjurkan untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Penelitian ini menegaskan pentingnya inovasi media pembelajaran dalam mendukung efektivitas pendidikan di era digital.⁶⁶ Temuan oleh Fahni Rahmawati dan Zaka Hadikusuma Ramadan ini mengkaji penggunaan media video animasi berbasis *PowToon* untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (high-level thinking skills) pada siswa. Media ini membantu siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran, sehingga

⁶⁵ Wahyuni Talib, Nursafitri Amin, and Sartika Arifin, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Berbantuan Media Pembelajaran *PowToon* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMA Negeri 1 Campalagian', *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 7.2 (2025), 496–508 <<https://doi.org/10.29303/jm.v7i2.8955>>.

⁶⁶ Muhammad Basri and Fatan Furqoni FADLI, 'The Effect of Using the *PowToon* Application on Student Learning Motivation', *Review of International Geographical Education (RIGEO)*, 11.5 (2021), 2021 <<https://doi.org/10.48047/rigeo.11.05.283>>.

mampu mengembangkan kemampuan analisis, evaluasi, dan sintesis secara lebih optimal.⁶⁷

Berdasarkan tinjauan teori dan temuan penelitian yang ada, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran seperti *PowToon* membawa dampak positif yang besar terhadap motivasi belajar siswa. Platform ini terbukti efektif dalam menumbuhkan minat, meningkatkan konsentrasi, membentuk sikap positif, dan mendorong kemandirian belajar melalui penyajian konten yang menarik dan interaktif. Dengan demikian, *PowToon* layak dipertimbangkan sebagai salah satu alat bantu pengajaran yang ampuh untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran secara keseluruhan.



⁶⁷ Fahni Rahmawati and Zaka Hadikusuma Ramadan, 'Improving High-Level Thinking Skills in Students Through *PowToon*-Based Animation Video Media', *Journal of Education Technology*, 5.4 (2021), 654–62 <<https://doi.org/10.23887/jet.v5i4.41037>>.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Metode kuantitatif sering disebut sebagai metode tradisional karena telah digunakan sejak lama dan menjadi konvensi dalam penelitian. Disebut kuantitatif karena data yang diperoleh berupa angka-angka, dan analisisnya dilakukan melalui statistik. Metode ini berlandaskan pada filsafat positivisme dan biasanya digunakan untuk penelitian populasi atau sampel tertentu. Proses pengumpulan datanya menggunakan instrumen penelitian, dan analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menggambarkan serta menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Dalam penelitian kuantitatif, peneliti melakukan pengukuran, sehingga mereka menggunakan alat penelitian untuk mengumpulkan data. Gejala yang diteliti dalam penelitian ini dapat dikelompokkan ke dalam beberapa variabel, sehingga fokus penelitian dibatasi pada sejumlah variabel tertentu. Penelitian kuantitatif dianggap bebas nilai, artinya hasilnya bersifat netral dan objektif, tidak mempengaruhi nilai-nilai peneliti atau responden. Biasanya, penelitian ini dilakukan pada populasi atau sampel yang representatif. Metode kuantitatif dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu metode *eksperimen* dan *survei*.⁶⁸

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang

⁶⁸ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif*. (Bandung: Alfabeta, 2024), 15-17

digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dalam kondisi yang terkontrol. Jenis yang digunakan adalah *quasi eksperimen* dengan bentuk desain *nonequivalent control group*. Menurut Sugiyono, jenis penelitian ini digunakan untuk menganalisis dampak dari perlakuan tertentu. Penelitian ini disusun untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media pembelajaran *PowToon* terhadap Motivasi belajar siswa kelas VII SMP Plus Darus Sholah. Dimana pada kelas eksperimen akan diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *PowToon* yang dilaksanakan pada kelas VII G sedangkan pada kelas kontrol akan diberikan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional yang akan dilaksanakan pada kelas VII E.

Tabel. 3.1
Desain Penelitian⁶⁹

Kelompok	Pree-Test	Treatment	Post-Test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan: H

O₁: Nilai *Pretest* Kelompok kelas Eksperimen

O₂: Nilai *Posttest* kelompok kelas eksperimen

O₃: Nilai *Pretest* kelas Kontrol

O₄: Nilai *Posttest* kelas Kontrol

X : Perlakuan/ *treatment* Pada Kelas eksperimen dengan menggunakan media *PowToon*

- : Tanpa Perlakuan menggunakan media *PowToon*

⁶⁹ Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta, 120

B. Populasi Dan Sampel

Populasi adalah totalitas semua nilai hasil menghitung maupun pengukuran kuantitatif maupun kualitatif dari pada karakteristik tertentu mengenai sekumpulan objek yang lengkap dan jelas.⁷⁰ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VII yang terdiri dari kelas VII A – kelas VII H dengan jumlah keseluruhan 237. Sedangkan yang menjadi sampel adalah kelas VII G dan kelas VII E. Memilih kelas VII karena masing -masing kelas sebanyak 30 siswa.

Sampel adalah sebagian dari populasi yang karakteristiknya akan diteliti. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan faktor- faktor tertentu. Berdasarkan teknik pengambilan sampel ini maka, pengambilan sampel dengan mengambil 2 kelas yang diampu oleh guru yang sama dan memiliki motivasi belajar yang hampir sama. Sampel yang di digunakan yaitu dua kelas, kelas VII G sebagai kelas Eksperimen dan Kelas VII E sebagai Kelas Kontrol.

Tabel 3.2
Data Sisiwa Kelas VII SMP Plus Darus Sholah⁷¹

NO	KELAS	JUMLAH
1	VII A	31
2	VII B	30
3	VII C	30
4	VII D	27
5	VII E	30

⁷⁰ Sugiyono.2018. “*Metode Penelitian Kuantitatif*.” Bandung : Alfabeta,120

⁷¹ Dokument SMP Plus Darus Sholah Kabupaten Jember, 28 April 2025.

6	VII F	29
7	VII G	30
8	VII H	30
Total		237

Peneliti mengambil Sampel dengan teknik *Purposive Sampling*. Dan peneliti mengambil kelas VII G sebagai Kelas Eksperimen dan Kelas VII E sebagai kelas Kontrol. Adapun tabel sampel ialah sebagai berikut:

Tabel 3.3
Distribusi Sampel

KELAS	JUMLAH SISWA	KETERANGAN
VII G	30	Kelas Eksperimen
VII E	30	Kelas Kontrol

Asumsi peneliti dalam mengambil kelas VII G Dan Kelas VII E adalah

1. Kedua kelas merupakan kelas dengan sarana prasarana yang memungkinkan
2. Kelas VII G dipilih sebagai kelas eksperimen karena tingkat partisipasi belajarnya lebih rendah dibandingkan kelas lainnya, sehingga penerapan media *PowToon* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun kelas VII E dijadikan sebagai kelas kontrol karena memiliki kemampuan akademik yang sebanding dengan kelas VII G, namun tidak diberikan perlakuan.
3. Kesamaan guru yang mengajar mata pelajaran ips, sehingga dapat meminimalkan adanya perbedaan perlakuan dalam proses pembelajaran
4. Selain itu, Kedua kelas memiliki kondisi awal yang hampir sama dalam hal motivasi belajar, keaktifan, dan kemampuan akademik, sehingga layak dibandingkan.. Kondisi ini sesuai dengan tujuan penelitian yang fokus

pada peningkatan motivasi belajar melalui penggunaan media pembelajaran berbasis *PowToon*.

5. Jumlah siswa di kelas VII G dan kelas VII E sama 30. Dimana menurut Sugiyono dalam buku metode penelitian Kuantitatif, dalam penentuan jumlah sampel dapat dikatakan ukuran sampel layak dalam penelitian adalah antara 30 sampai dengan 500.

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Bagian ini menjelaskan bagaimana peneliti akan melakukan pengumpulan data serta menjelaskan sarana atau alat yang digunakan dalam metode pengumpulan data (angket, checklist, pengamatan dan sebagainya) atau alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian tersebut. Hal ini yang perlu diuraikan dalam instrumen penelitian adalah cara pemberian skor atau kode terhadap setiap butir pertanyaan. Untuk menghasilkan data yang benar maka instrument yang hendak digunakan harus memenuhi standar validitas dan reabilitas instrument. Oleh karenanya, harus dipastikan bahwa instrument tersebut adalah valid dan reliable, sehingga perlu diadakan uji validitas dan reabilitas instrument. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah berupa angket yang bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa. Instrument pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Teknik pengumpulan data

a. Dokumentasi

Dokumentasi Adalah Teknik pengumpulan data dimana data dikumpulkan dengan mencari sumber data tertulis yang terkait dengan

masalah yang diteliti.⁷² Dokumentasi digunakan untuk mengetahui motivasi belajar siswa saat pembelajaran menggunakan media *PowToon* yang dilakukan di kelas, serta untuk mendapatkan data tentang profil sekolah dan identitas siswa.

b. Observasi

Metode observasi Adalah Metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data data penelitian. Dengan menggunakan media *PowToon*, observasi ini digunakan sebagai data pendukung untuk mengumpulkan data tentang motivasi belajar IPS siswa di kelas VII SMP Plus Darus Sholah.

b. Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu, kuesioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Kuesioner dapat berupa pertanyaan/ pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos, atau internet. Bila penelitian dilakukan pada lingkup yang tidak terlalu luas, sehingga kuesioner dapat diantarkan langsung dalam waktu tidak terlalu lama,

⁷² Nur Wulan Purnasari, *Metodologi Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif Dan Mix Method)* (Jakarta: Guepedia, 2021), Hal. 16. 1', 2021, 16.1.

maka pengiriman angket kepada responden tidak perlu melalui pos. Dengan adanya kontak langsung antara peneliti dengan responden akan menciptakan suatu kondisi yang cukup baik, sehingga responden dengan sukarela akan memberikan data obyektif dan cepat.⁷³

Kuesioner (angket) dalam penelitian ini dilakukan guna untuk mengetahui motivasi siswa mengenai penggunaan media pembelajaran *PowToon* yang akan dilakukan langsung kepada siswa, yang mana penelitian ini menggunakan jenis kuesioner tertutup. Kuesioner tertutup adalah berupa pertanyaan-pertanyaan yang akan diberikan kepada responden dalam bentuk pilihan ganda. Sehingga responden hanya memberikan (✓) pada kolom yang sudah di sediakan. Angket digunakan untuk memperoleh data mengenai media pembelajaran *PowToon* terhadap motivasi belajar siswa.

Kuesioner ini nantinya akan menggunakan skala likert yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan pandangan seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala likert, maka variabel akan yang akan diukur dan dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item instrument yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Peneliti menggunakan skala likert yang terdiri dari pernyataan yang dipilih oleh responden untuk menentukan apakah mereka mendukung atau menolak. penelitian ini menggunakan Angket

⁷³ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif*. (Bandung: Alfabeta, 2024), 214-225

motivasi belajar siswa yang telah di validasi oleh dosen, berikut Adalah kisi kisi angket:

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Siswa

Variabel Penelitian	Indikator	No. Item	Jumlah Soal
Motivasi Belajar	1. adanya hasrat dan keinginan berhasil.	1,2,3,4,5	5
	2. adanya doringan dan kebutuhan dalam belajar.	6,7,8,9,10	5
	3. adanya harapan dan cita-cita masa depan.	11,12,13,14,15	5
	4. adanya penghargaan dalam belajar.	16,17,18,19,20	5
	5. adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.	21,22,23,24,25	5
	6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.	26,27,28,29,30	5
Jumlah		30	

Kisi-kisi angket dan pernyataan atau pertanyaan angket diberi skor sesuai Jawaban responden dengan kriteria penskoran angket sebagaimana pada tabel. Dibawah ini

Tabel 3.5
Kriteria Penskoran Angket Motivasi Belajar Siswa Pada Skala Likert⁷⁴

Alternatif Jawaban	Positif	Negatif
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Cukup Setuju (CS)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

⁷⁴ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif*. (Bandung: Alfabeta, 2024), 214-225

D. Uji Instrumen Penelitian

Untuk memperoleh data yang valid maka diperlukan pengujian instrumen. Instrumen yang akan diujicobakan disusun ulang dengan memperbaiki/menghilangkan item pertanyaan yang tidak memenuhi persyaratan. Perbaikan item instrumen yang dilakukan bertujuan untuk mendapatkan alat ukur yang valid dan reliabel sehingga penelitian ini mendapatkan hasil yang maksimal. Untuk pemeriksaan setiap item instrumen, digunakan uji validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran. Sebelum instrumen digunakan pada penelitian, peneliti melakukan validasi instrumen oleh salah satu dosen Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember. Instrumen yang digunakan berupa kuisioner motivasi belajar yang berjumlah 30 butir pernyataan. Selanjutnya instrumen diuji cobakan di SMP Plus Darus Sholah. Selanjutnya peneliti melakukan uji validitas dan uji reabilitas sebagai uji persyaratan instrumen.

1. Uji Validitas

Pada pengujian validitas, instrumen akan dilihat valid atau tidak. Jika instrumen itu valid berarti instrumen yang digunakan dapat mengukur apa yang akan diukur. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pengujian validitas konstruk dikarenakan memakai instrumen yang berbentuk nontes. Validitas konstruk digunakan untuk instrumen yang akan digunakan untuk mengukur konsep, baik yang bersifat performansi untuk mengukur sikap, minat, konsep diri, gaya kepemimpinan, motivasi, dan lain-lain. uji validitas konstruk adalah uji validitas yang melihat seberapa jauh item-item

tes dapat mengukur apa yang akan diukur sesuai dengan konsep khusus atau definisi konseptual yang sudah ditetapkan.

Uji validitas konstruk ini digunakan untuk menguji instrumen angket motivasi peserta didik. Sesuai dengan indikator dari Hamzah B.Uno dalam penyusunan item-item butir 30 pernyataan. Setelah data ditabulasikan, maka pengujian validitas konstruk dilakukan dengan analisis faktor, yaitu dengan cara mengkorelasikan jumlah skor faktor dengan skor total dengan teknik korelasi *Product Moment Pearson* pada *Software SPSS 30 for windows*.

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n(\sum x^2) - (\sum x)^2\} \{n(\sum y^2) - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien Korelasi

n : Banyak Siswa

x : Skor Butiran Soal Instrumen

y : Skor Soal

xy : Jumlah Hasil Perkalian Skor x dan Skor y

x^2 : Kuadrat Skor Butir

x_1^2 : Kuadrat Skor Butir

Kriteria minimum butir pernyataan yang diterima adalah jika $T_{hitung} > \text{tabel}$ atau nilai signifikansi $< 0,05$ maka butir pernyataan dianggap valid. Sebaliknya jika $T_{hitung} < \text{tabel}$ atau nilai signifikansi $> 0,05$ maka butir

pernyataan dianggap tidak valid. Butir pernyataan yang tidak valid maka tidak bisa untuk digunakan.

Untuk mempermudah dalam melakukan uji validitas instrument pada penelitian ini, maka peneliti menggunakan program IBM SPSS *Statistics 30 for Windows*. Berdasarkan dari perhitungan program IBM SPSS *Statistics 30 for Windows* diperoleh data berikut:

Tabel 3.6
Hasil Uji Validitas Motivasi Belajar

No Item	Sig.	Taraf Sig. 0,05	Keterangan
1.	0,812	0,05	Tidak Valid
2.	0,033	0,05	Valid
3.	0,013	0,05	Valid
4.	0,018	0,05	Valid
5.	0,015	0,05	Valid
6.	0,012	0,05	Valid
7.	0,007	0,05	Valid
8.	0,028	0,05	Valid
9.	0,851	0,05	Tidak Valid
10.	0,034	0,05	Valid
11.	0,034	0,05	Valid
12.	0,021	0,05	Valid
13.	0,964	0,05	Tidak Valid
14.	0,029	0,05	Valid
15.	0,035	0,05	Valid
16.	0,026	0,05	Valid
17.	0,030	0,05	Valid
18.	0,945	0,05	Tidak Valid
19.	0,023	0,05	Valid
20.	0,033	0,05	Valid
21.	0,494	0,05	Tidak Valid
22.	0,032	0,05	Valid
23.	0,038	0,05	Valid
24.	0,031	0,05	Valid
25.	0,027	0,05	Valid
26.	0,033	0,05	Valid
27.	0,032	0,05	Valid
28.	0,016	0,05	Valid
29.	0,727	0,05	Tidak Valid
30.	0,026	0,05	Valid

Berdasarkan hasil dari uji validitas angket motivasi belajar siswa yang menunjukkan bahwa dari 30 item yang di uji, terdapat 24 item valid dan 6 item yang tidak valid. Item yang tidak valid Adalah item nomor 1 (Sig. 0,812), 9 (Sig. 0,851), 13 (Sig. 0,964), 18 (Sig. 0,945), 21 (Sig. 0,494), dan nomor 29 (Sig. 0,727), karena nilai signifikansi (Sig.) dari 6 item tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05.

Item yang tidak valid ini tidak digunakan dalam analisis karena nilai r hitung-nya lebih kecil dari r tabel, sehingga tidak memenuhi kriteria instrumen yang baik. peneliti tidak memperbaiki atau merevisi 6 item tersebut karena proses pengujian validitas dilakukan setelah penyebaran angket, sehingga data yang terkumpul sudah final. Jika dilakukan perbaikan, berarti peneliti harus menyusun ulang instrumen dan melakukan uji coba ulang. Oleh karena itu, item yang tidak valid dibuang atau tidak diikutsertakan dalam analisis agar hasil penelitian tetap akurat dan reliabel. Selain itu, jumlah item valid (24 dari 30) sudah mencukupi untuk mewakili setiap indikator variabel yang diteliti, jadi pembuangan 6 item tersebut tidak mengganggu representasi konsep motivasi belajar yang diukur.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan faktor yang sangat penting untuk dipertimbangkan para peneliti kualitatif dalam mendesain, menganalisis. dan melaporkan hasil penelitian kualitatif. Pada pengujian reliabilitas suatu instrumen diukur dengan maksud sebagai jaminan bahwa instrumen yang digunakan adalah instrumen yang konsisten, sehingga bila digunakan

beberapa kali dalam waktu yang berbeda tetap menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas diperlukan karena menjadi tolak ukur kebenaran data yang didapat dari penelitian. Hasil pengujian reliabilitas instrumen dapat ditunjukkan oleh suatu angka yang disebut koefisien reliabilitas.

Untuk mengetahui reliabilitas angket peneliti menggunakan uji reliabilitas *Cronbach Alpha* dengan menggunakan rumus berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

R_{11} : Reabilitas Instrumen

K : Banyaknya Butir Soal

$\sum \sigma_b^2$: Jumlah Varian Butir

σ_t^2 : Varian Total

Berdasarkan dari hasil perhitungan dari program IBM SPSS *Statistic 30 for Windows* di peroleh data berikut:

Tabel 3.7
Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Item
.792	24

Dari hasil data uji reliabilitas motivasi belajar menggunakan *Cronbach's Alpha* menunjukkan nilai 0,792 dengan 24 item yang diuji. Nilai *Cronbach's Alpha* tersebut menunjukkan bahwa instrument angket motivasi belajar memiliki reliabilitas yang tinggi dan konsisten dalam

mengukur konstruk yang sama. Dengan demikian, maka angket motivasi belajar ini dapat diandalkan (*reliable*) untuk digunakan dalam penelitian atau pengukuran lebih lanjut.

E. Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan analisis uji t, dalam penelitian ini uji t yang digunakan adalah teknik analisis statistik paired t-test. Setelah data yang diperoleh dari instrument penelitian di proses dan di analisis dengan menggunakan uji t untuk menentukan apakah hasilnya dapat menjawab pertanyaan penelitian dan menguji hipotesis.

Sebelum melakukan uji t terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat, terdapat dua jenis uji persyaratan dalam penelitian ini yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Berikut ini penjelasan dari kedua uji analisis tersebut. Sebelum melakukan uji hipotesis, dilakukan analisis data dengan cara berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau tidak normal. Uji *Shapiro Wilk* digunakan dalam penelitian ini untuk menentukan apakah data terdistribusi secara normal atau tidak pada tingkat signifikansi 0,05 atau sama dengan 5% (0,05). Dasar pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi (*sig.*) > 0,05 maka data penelitian

berdistribusi normal. Dalam penelitian ini uji normalitas akan dianalisis menggunakan bantuan *Software IBM SPSS Versi 30 for windows*.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu prosedur uji statistik yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi serupa. Uji homogenitas bertujuan untuk mencari tahu apakah dari beberapa kelompok data penelitian memiliki varians yang sama atau tidak. Dengan kata lain, homogenitas berarti bahwa himpunan data yang kita akan teliti memiliki karakteristik yang sama.

Dasar pengambilan keputusan uji homogenitas adalah jika nilai signifikansi (sig.) $> 0,05$ maka varians dari dua kelompok data adalah sama (homogen), jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$ maka varians dua kelompok data adalah tidak sama (tidak homogen). Dalam penelitian ini uji homogenitas akan dianalisis dengan menggunakan bantuan aplikasi *Software IBM SPSS Versi 30 for windows*.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dari hasil analisis uji beda rata-rata yang dilakukan pada subjek penelitian. Untuk mengetahui hasil perhitungan maka dilakukan uji hipotesis menggunakan Uji *independent Sample T-test*. Dengan menggunakan bantuan *Software IBM SPSS Versi 30 for windows*. Dasar pengambilan Keputusan apabila nilai $\text{Sig. (2- tailed)} \leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Keterangan:

Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah:

- a. Hipotesis Nol (H_0) yaitu tidak terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran *PowToon* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Plus Darus Sholah sebelum dan setelah diberi perlakuan.
- b. Hipotesis Alternatif (H_1) yaitu terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran *PowToon* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Plus Darus Sholah sebelum dan setelah diberi perlakuan.



BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran obyek penelitian

SMP Plus Darus Sholah merupakan sekolah yang memadukan antara kurikulum 2013 dengan kurikulum khas yayasan dan pesantren. Penambahan kurikulum khas yayasan merupakan ciri khas yang ingin diunggulkan berkaitan status sekolah sebagai sekolah menengah pertama plus darus sholah. Oleh karena itu, kurikulum khas yayasan merupakan pengembangan dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Kurikulum khas yayasan meliputi mata pelajaran Akidah Akhlaq, Fiqih, Alqur'an Hadits, Bahasa Arab, Kitab Kuning dan Tahfidh.

Pada Penelitian ini objek penelitian dilakukan di SMP Plus Darus Sholah yang Terletak di jln moh. Yamin No 25, Jember, Kabupaten Jember. Untuk Spesifikasinya akan di paparkan profile sekolah sebagai berikut:

1. Profil Sekolah

Nama Sekolah : SMP Plus Darus Sholah

NPSN : 20523962

NPWP : 025329319626000

Akreditasi : Terakreditasi "A"

Status Sekolah : Swasta

Nomor Telepon : 081393997616

Alamat Sekolah : Jl. Moh. Yamin No. 25, Kedungpiring, Tegal

Besar, Kecamatan Kaliwates, Kabupaten Jember

Kode Pos : 68132

Negara : Indonesia

Email : smp.plus.darsol@gmail.com

Web-site : <http://www.darussholah.net>

Tahun didirikan : 04- Oktober-1985

Waktu Belajar : Pagi

2. Visi dan Misi Sekolah

a. Visi

Membentuk generasi masa depan yang berguna bagi nusa dan bangsa menuju bahagia dunia dan akhirat.

b. Misi

- 1) Memantapkan religiusitas (Ad-dien)
- 2) Mengembangkan intelektualitas (Al-‘aql)
- 3) Membangun karakter (Al-haya’)
- 4) Meraih prestasi (Al-‘amalussholih)

3. Sejarah Singkat Berdirinya SMP Plus Darus Sholah

SMP Plus Darus Sholah adalah sekolah menengah pertama yang didirikan di bawah Yayasan Ponpes Darus Sholah di Jember yang terletak di Tegal Besar Kaliwates Jember di jl. Moh Yamin No. 25, Kelurahan Tegal Besar, Kecamatan Kaliwates, Kabupaten Jember. SMP Plus Darus Sholah didirikan pada tahun 1994 oleh KH. Yusuf Muhammad, dan dikepala sekolah oleh KH. Zainal Fanani hingga beliau

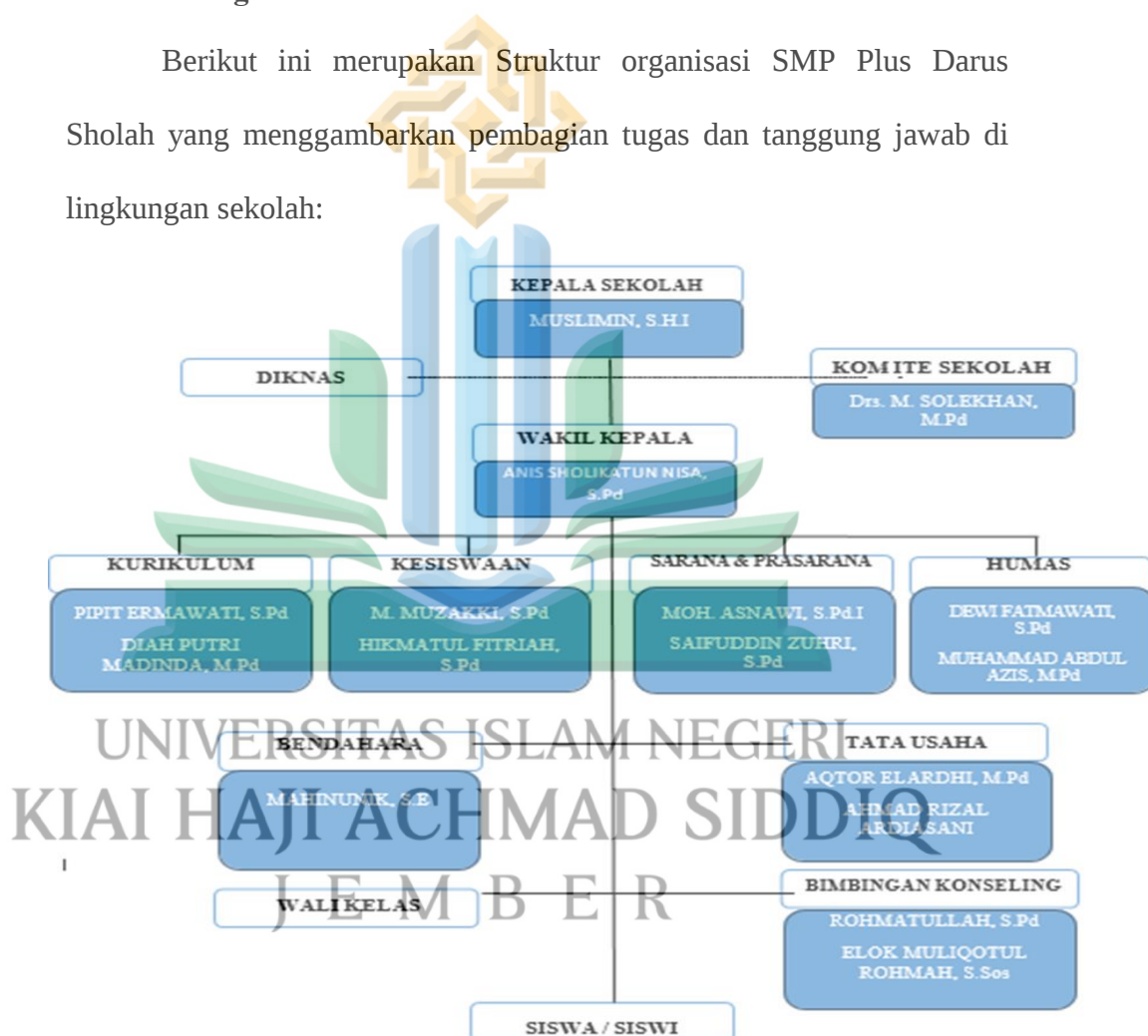
wafat pada maret tahun 2023. Sejak wafatnya kepala sekolah yang pertama, sekolah saat ini dipimpin oleh kepala sekolah baru, Bapak Muslimin SH.I.M.Pd yang telah menjabat sejak dilantik pada bulan Juni 2023 Pada tahun 1994 jumlah murid SMP Plus Darus Sholah berjumlah 13 siswa/i. Kemudian berkembang hingga sekarang jumlah murid SMP Plus Darus Sholah mencapai 733 siswa/i dalam 24 kelas. Hal ini menunjukkan bahwa SMP Plus Darus Sholah mengalami perkembangan yang cukup pesat dan mampu bersaing dengan sekolah-sekolah swasta maupun negeri, dan SMP Plus Darus Sholah sudah memenuhi Sekolah Standart Nasional Terakreditasi A.

Pada waktu itu hanya ada 1 program yaitu program reguler, Kemudian seiring berjalanya zaman semakin bertambah program programnya kini SMP Plus Darus Sholah memiliki 4 program peminatan khusus diantaranya ada Program Bilingual, Program Tahfidz, Program Unggulan dan juga Program Kitab. Yayasan Pendidikan Islam Darus Sholah berlokasi di Jl. Moh.Yamin No. 25 Sesuai dengan anggaran dasar yayasan yang berfokus pada ajaran Islam, Darus Sholah didirikan pada 4 Oktober 1985, dengan akta notaris nomor 5, di kota Jember, Tegal Besar Kaliwates, di bawah Yayasan Pendidikan Islam Darus Sholah. Darus Sholah memiliki kegiatan religious, sosial, dan kemanusiaan di samping kegiatan pendidikan utamanya. Wujud dari anggaran dasar tersebut Yayasan Pendidikan Islam Darus Sholah berupaya turut berpartisipasi dalam pembentukan pribadi manusia Indonesia yang memiliki

keunggulan. Keunggulan akidah yang lurus, akhlak yang mulia, ibadah yang tekun dan istiqomah. Berdasarkan hal tersebut, maka Yayasan Pendidikan Islam Darus Sholah mendirikan dan menyelenggarakan pendidikan formal, diantaranya jenjang Sekolah Menengah Pertama.

4. Struktur Organisasi

Berikut ini merupakan Struktur organisasi SMP Plus Darus Sholah yang menggambarkan pembagian tugas dan tanggung jawab di lingkungan sekolah:



Gambar 4.1 struktur Organisasi pembagian tugas

5. Data Siswa SMP Plus Darus Sholah

Tabel 4.1
Jumlah Siswa Berdasarkan Tingkat Pendidikan

Tingkat Pendidikan	L	P	Total
Tingkat VII	95	136	231
Tingkat VIII	122	119	241
Tingkat IX	130	131	261
Total	347	386	733

B. Penyajian Data

Berdasarkan data yang disajikan dalam laporan ini mencakup hasil angket tentang motivasi belajar yang dilakukan di kelas kontrol dan kelas eksperimen, yaitu kelas VII SMP Plus Darus Sholah yang terdiri dari 60 siswa. Hasil penelitian tersebut ditampilkan dalam bentuk tabel, data disajikan secara sistematis guna mempermudah analisis dan penarikan Kesimpulan. Berdasarkan dari pengamatan dan hasil observasi awal menurut pendapat guru mata pelajaran IPS disana, proses pembelajaran memang kurang kondusif yang disebabkan kurangnya ketertarikan siswa dalam Pelajaran dan kurangnya pemahaman terhadap materi yang dijelaskan.

Peneliti melakukan sedikit perubahan dalam proses mengajar dengan tujuan agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran sehingga siswa dapat lebih termotivasi dalam belajar. Untuk mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa, dilakukan pengumpulan data melalui tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) pada kelas eksperimen. Adapun kelas eksperimen dalam penelitian ini adalah kelas VII G yang berjumlah 30 siswa. Nilai *pre-test* diberikan sebelum perlakuan, sedangkan *post-test* diberikan setelah siswa memperoleh pembelajaran dengan

menggunakan media *PowToon*. Hasil lengkap nilai pre-test dan post-test siswa disajikan pada tabel berikut:

1. Data Angket Motivasi Belajar Siswa *Pre-test* dan *Posttest* pada Kelas Eksperimen

Data berikut merupakan hasil angket motivasi belajar siswa sebelum diberi perlakuan (*pre-test*) dan sesudah (*Post-test*) diberi perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen data ini bertujuan untuk mengetahui kondisi motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen.

Tabel 4.2
Hasil Angket Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen

NO	NAMA	kelas	Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen			
			Skor Pre-test	Rata-rata	Skor Post-test	Rata-rata
1	Aliya	7G	65	2,71	80	3,33
2	Beril	7G	69	2,88	85	3,54
3	Defa	7G	72	3,00	76	3,17
4	Dinar	7G	70	2,92	78	3,25
5	Erin	7G	73	3,04	79	3,29
6	Evelin	7G	68	2,83	73	3,04
7	Febri	7G	65	2,71	82	3,42
8	Friska	7G	70	2,92	81	3,38
9	Humaira	7G	69	2,88	80	3,33
10	Hafizah	7G	73	3,04	79	3,29
11	Indri	7G	72	3,00	75	3,13
12	Intan	7G	62	2,58	80	3,33
13	Izza	7G	65	2,71	80	3,33
14	Jihan	7G	67	2,79	79	3,29
15	Junisya	7G	64	2,67	76	3,17
16	Kinara	7G	67	2,79	84	3,50
17	Laili	7G	65	2,71	89	3,71
18	Richa	7G	67	2,79	81	3,38
19	Nadia	7G	64	2,67	81	3,38
20	Nadin	7G	63	2,63	81	3,38
21	Naira	7G	62	2,58	70	2,92
22	Yumna	7G	62	2,58	80	3,33
23	Nindya	7G	61	2,54	80	3,33
24	Aisyah	7G	62	2,58	92	3,83

25	Rachquel	7G	59	2,46	80	3,33
26	Rofia	7G	52	2,17	83	3,46
27	Shelfia	7G	55	2,29	83	3,46
28	Syifa	7G	59	2,46	87	3,63
29	Veena	7G	64	2,67	74	3,08
30	Yesline	7G	67	2,79	84	3,50
Total				81,38		100,50
Rata-rata				2,71		3,35

Pada data table diatas dapat kita ketahui bahwa terdapat peningkatan nilai yang signifikan dari pre-test ke post-test. Rata-rata nilai pre-test sebesar 2,7% dengan Jumlah rata-rata 65% yang meningkat menjadi 80,4 % dengan rata-rata 3,35% pada post-test kelas Eksperimen. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *PowToon* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas eksperimen. berdasarkan tabel distribusi frekuensi motivasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) dan sesudah di beri perlakuan (*Post-test*), terlihat adanya perbedaan jumlah frekuensi pada setiap interval dikelas eksperimen.

Tabel 4.3
Data Distribusi Frekuensi *Pretest* dan *Post-test* Kelas Eksperimen

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Setuju	101-120	0	0	0	0
2.	Setuju	82-100	0	0	9	30
3.	Cukup Setuju	63-81	21	70	21	70
4.	Tidak Setuju	44-62	9	30	0	0
5.	Sangat Tidak Setuju	24-43	0	0	0	0
Total			30	100%	30	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi hasil *Pretest* dan *Posttest* kelas eksperimen, terlihat adanya perubahan yang cukup signifikan pada tingkat motivasi belajar siswa. Pada saat *Pretest*, sebagian besar siswa

berada pada kategori Tidak Setuju dengan jumlah 21 siswa (70%), kemudian diikuti kategori Cukup Setuju sebanyak 9 siswa (30%). Sementara itu, tidak ada satupun siswa yang masuk dalam kategori Setuju maupun Sangat Setuju. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum diberi perlakuan, tingkat motivasi belajar siswa masih tergolong rendah. Setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran, hasil *Posttest* memperlihatkan perbedaan yang mencolok. Sebanyak 21 siswa (70%) berpindah ke kategori Setuju dan 9 siswa (30%) masuk ke kategori Sangat Setuju. Dengan demikian, pada *Posttest* tidak ada lagi siswa yang berada di kategori Tidak Setuju maupun Cukup Setuju.

Perubahan distribusi ini mengindikasikan adanya peningkatan motivasi belajar yang nyata setelah diberi perlakuan. Jika dibandingkan antara kondisi sebelum dan sesudah, terlihat pergeseran yang sangat jelas dari kategori rendah menuju kategori tinggi. Dengan ini membuktikan bahwa media pembelajaran yang diterapkan mampu memberikan dampak positif, terutama dalam mendorong semangat dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran IPS.

2. Data Angket Motivasi Belajar Siswa Pre-test dan *Posttest* pada Kelas Kontrol

Data berikut merupakan hasil angket motivasi belajar siswa sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*Post-test*) diberi perlakuan (*treatment*) pada kelas kontrol. Data ini bertujuan untuk mengetahui kondisi motivasi belajar peserta didik pada kelas control.

Tabel 4.4
Hasil Angket Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol

NO	NAMA	kelas	Pre-Test dan Post-test Kelas Kontrol			
			Skor Pre-tes	Rata-rata	Skor Post-test	Rata- rata
1	Safa	7E	67	2,79	67	2,79
2	Adzra	7E	64	2,67	79	3,29
3	Ananda	7E	68	2,83	70	2,92
4	Anggun	7E	73	3,04	65	2,71
5	Asta	7E	64	2,67	74	3,08
6	Berliana	7E	64	2,67	64	2,67
7	Citra	7E	73	3,04	71	2,96
8	Dian	7E	69	2,88	60	2,50
9	El Quina	7E	63	2,63	63	2,63
10	Airin	7E	68	2,83	71	2,96
11	Erly	7E	63	2,63	74	3,08
12	Yunata	7E	63	2,63	71	2,96
13	Fitri	7E	66	2,75	69	2,88
14	Hofifah	7E	55	2,29	68	2,83
15	Husna	7E	58	2,42	63	2,63
16	Khofifah	7E	62	2,58	66	2,75
17	Lednata	7E	60	2,50	68	2,83
18	Mazida	7E	67	2,79	75	3,13
19	Naila	7E	60	2,50	72	3,00
20	Nauraa	7E	58	2,42	61	2,54
21	Nevita	7E	72	3,00	72	3,00
22	Salsabila	7E	64	2,67	68	2,83
23	Salwa	7E	65	2,71	67	2,79
24	Shabrina	7E	58	2,42	73	3,04
25	Sitra	7E	62	2,58	75	3,13
26	Tsamara	7E	66	2,75	75	3,13
27	Ainayyah	7E	59	2,46	66	2,75
28	Alike	7E	67	2,79	68	2,83
29	Arifah	7E	62	2,58	72	3,00
30	Arina	7E	64	2,67	75	3,13
Total				80,17		86,75
Rata-rata				2,67		2,89

Tabel 4.5
Data Distribusi frekuensi Pretes dan Post-test Kelas Eksperimen

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Setuju	101-120	0	0	0	0
2.	Setuju	82-100	0	0	0	0
3.	Cukup Setuju	63-81	20	66,7	28	93,3
4.	Tidak Setuju	44-62	10	33,3	2	6,7
5.	Sangat Tidak Setuju	24-43	0	0	0	0
Total			30		30	100%

Pada data tabel diatas dapat kita ketahui bahwa terdapat peningkatan nilai yang signifikan dari pre-test ke post-test. Rata-rata nilai pre-test sebesar 2,67% yang sedikit peningkatan menjadi 2,89% pada *Posttest* kelas kontrol. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional kurang efektif terhadap proses pembelajaran. Sedangkan dilihat berdasarkan tabel distribusi frekuensi *Pretest* dan *Posttest* pada kelas eksperimen, terlihat adanya perubahan yang cukup jelas pada motivasi belajar siswa. Saat *Pretest*, sebagian besar siswa berada pada kategori "cukup setuju" dengan persentase 63,81% dan kategori "setuju" sebesar 24,43%. Namun, setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran, terjadi peningkatan yang signifikan.

Pada hasil *Posttest*, mayoritas siswa bergeser ke kategori "setuju" dengan persentase 93,3%. Hanya sebagian kecil saja yang masih berada pada kategori "cukup setuju" yaitu sebesar 6,7%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen berhasil memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.

Dengan kata lain, sebelum perlakuan siswa cenderung memiliki motivasi belajar yang masih sedang, tetapi setelah pembelajaran berlangsung motivasi mereka meningkat ke tingkat yang lebih tinggi. Perubahan ini membuktikan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan membuat siswa lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar.

3. Perbandingan Motivasi Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan pada data table uraian frekuensi motivasi belajar pada pre-test dan post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen, dapat dibandingkan melalui tabel dibawah ini untuk mempermudah melakukan perbandingan tersebut:

Tabel 4.6
Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

kelas	Rata-rata Pre-test	Rata-rata post-test	Persentase kenaikan
Eksperimen	81,38	100,50	23,50
Kontrol	80,17	86,75	8,21

Berdasarkan hasil perhitungan yang disajikan pada tabel, terlihat adanya perbedaan tingkat peningkatan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, rata-rata nilai motivasi belajar siswa meningkat dari 81,38 pada saat pre-test menjadi 100,50 pada post-test, dengan persentase kenaikan sebesar 23,50%. Sementara itu, pada kelas kontrol, rata-rata nilai motivasi belajar siswa naik dari 80,17 menjadi 86,75, atau hanya mengalami kenaikan sebesar 8,21%.

Perbedaan persentase kenaikan ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen lebih mampu mendorong tumbuhnya motivasi belajar siswa dibandingkan dengan kelas kontrol. Kenaikan yang signifikan pada kelas eksperimen dapat diartikan bahwa siswa lebih tertarik, lebih bersemangat, serta lebih terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamzah B. Uno yang menyatakan bahwa motivasi belajar akan meningkat apabila siswa merasa tertarik dan menemukan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa penggunaan media atau strategi pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Fakta ini sekaligus menegaskan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat menjadi faktor penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, sehingga siswa terdorong untuk lebih giat dan antusias dalam mengikuti pelajaran.

4. Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru di kelas, terdapat perbedaan yang jelas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam hal keaktifan serta keterlibatan siswa. Pada kelas eksperimen, siswa tampak lebih antusias mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil tes, di mana nilai rata-rata motivasi belajar meningkat dari 81,38 pada pre-test menjadi 100,50 pada

post-test, atau naik sebesar 23,50%. Sebaliknya, di kelas kontrol peningkatan motivasi belajar relatif lebih kecil, yaitu dari 80,17 menjadi 86,75 dengan persentase kenaikan hanya 8,21%.

Proses pembelajaran di kelas eksperimen juga berjalan lebih sistematis. Guru membuka pelajaran dengan salam, doa, dan pemeriksaan kehadiran, kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran secara jelas. Setelah itu diberikan apersepsi dan pre-test sebagai langkah awal sebelum memasuki materi inti. Selama penyampaian materi, guru menggunakan media pembelajaran interaktif yaitu Vidio animasi yang berisikan materi yang ditampilkan melalui proyektor. Siswa tampak aktif memperhatikan, berdiskusi, serta lebih mudah mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari.

Guru juga memberikan arahan yang jelas dalam penggunaan fitur-fitur pembelajaran digital, seperti kuis dan latihan soal. Kegiatan ini mendorong siswa untuk lebih terlibat, baik secara individu maupun kelompok. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan kondusif, berbeda dengan kelas kontrol yang cenderung lebih pasif.

Secara keseluruhan, hasil observasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang diterapkan di kelas eksperimen mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Hal ini selaras dengan hasil perhitungan kuantitatif, di mana peningkatan motivasi belajar siswa di kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

C. Analisis dan Pengujian Hipotesis

Perangkat lunak *SPSS versi 30 for windows* digunakan untuk analisis data dan pengujian hipotesis dalam penelitian ini. Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan homogenitas tujuannya untuk mengetahui apakah data yang akan dianalisis memenuhi asumsi distribusi normal dan homogen, berikut Adalah penjelasan mengenai uji normalitas dan homogenitas:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas Adalah langkah awal yang harus dilakukan sebelum pengujian hipotesis, karena uji ini termasuk dalam uji prasyarat. Menemukan distribusi data dari nilai sebelum dan sesudah pembelajaran yang terdistribusi secara teratur merupakan tujuan dari uji normalitas. Uji ini penting karena uji statistik parametrik seperti uji t mensyaratkan asumsi distribusi normal, penelitian uji normalitas ini menggunakan statistik *Shaphiro Wilk* Pada tingkat signifikansi 0,05 yang digunakan untuk melakukan uji kenormalan data. Kriteria pengambilan Keputusan sebagai berikut: jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka data penelitian dianggap memiliki distribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka data penelitian dianggap tidak memiliki distribusi normal. Hasil uji normalitas yang diperoleh dari analisis menggunakan *SPSS for windows versi 30* dapat dilihat pada table yang disajikan dibawah ini;

Tabel 4.7
Data Penyajian Hasil Uji Normality

Tests of Normality		
Kelas Motivasi Belajar	<i>Shaphiro-Wilk</i>	Tingkat Hubungan
	Sig.	
1= "Pre-Test Eksperimen (<i>PowToon</i>)"	0,371	Normal
2="Post-Test Eksperimen (<i>PowToon</i>)"	0,391	Normal
3="Pre-Test kontrol (konvensional)"	0,695	Normal
4="Post-Test Kontrol (konvensional)"	0,750	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi soal *Pretest* kelas eksperimen menggunakan uji *Shapiro-Wilk* yakni sebesar 0,371 dengan berdistribusi normal, dan hasil *Posttest* kelas eksperimen 0,391 yang berdistribusi normal, *Pretest* kelas kontrol 0,695 berdistribusi normal, dan *Posttest* kelas kontrol 0,750 juga menunjukan berdistribusi normal. Dapat disimpulkan bahwa seluruh data penelitian motivasi belajar pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki nilai Sig. $>0,05$ sehingga data tersebut berdistribusi normal. Dengan demikian, data memenuhi asumsi normalitas dan dapat dilanjutkan ketahap selanjutnya, yaitu uji homogenitas dan pengujian hipotesis.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas berikutnya dilakukan untuk menentukan apakah kedua kelas memiliki variasi yang sama atau berbeda dalam populasi data, setelah selesainya tingkat kenormalan data. Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan program perangkat lunak *SPSS for windows versi 30*. Kriteria uji homogenitas adalah sebagai berikut: jika nilai (sig.) $>0,05$, maka varians dari dua kelompok data dianggap sama atau homogen. Sebaliknya, jika nilai (sig.)

Tabel 4.8
Data Penyajian Hasil Uji Homogeneity

Tests Of Homogeneity of Variance		
Motivasi Belajar	Leaven Statistic	Sig.
Based On Mean	.363	.780
Based On Median	.402	.752
Based On Median and with adjusted df	.402	.752
Based on trimmed Mean	.392	.759

Berdasarkan hasil uji homogenitas diatas menggunakan *Leavene's Test* yang disajikan pada table di atas, dapat dianalisis sebagai berikut:

- Berdasarkan Mean: nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,780 ($>0,05$), menunjukkan bahwa varian data homogen.
- Berdasarkan Median: nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,752 ($>0,05$), menunjukkan bahwa varian data juga homogen.
- Berdasarkan Median dengan Adjusted df: nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,752 ($>0,05$), menguatkan bahwa varian data homogen.
- Berdasarkan Trimmed Mean nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,759 ($>0,05$), menunjukkan bahwa varian data tetap homogen.

Varians data diatas dilakukan menggunakan perangkat lunak *SPSS versi 30 for windows*. Sesuai dengan hasil uji homogenitas di atas, yang menggunakan berbagai metode (berdasarkan *Mean*, *Median*, *Adjusted df*, dan *Trimmed Mean*) dimana nilai signifikansi (*Sig*) lebih besar dari 0,05. Maka dengan ini dapat disimpulkan bahwa varian penelitian homogen.

3. Uji Hipotesis

Sesudah memastikan bahwa data yang diperoleh dari penelitian memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, langkah berikutnya

adalah melakukan analisis data dan pengujian hipotesis. Pada penelitian ini, uji hipotesis dilakukan dengan uji-t (*t-test*) untuk membandingkan perbedaan antara dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kontrol. Uji-t dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh suatu perlakuan (*treatment*) terhadap variabel dependen, dalam hal ini adalah motivasi belajar.

Kriteria pengambilan keputusan dalam Uji-t adalah jika nilai signifikansi (*Sig.*) $> 0,05$, maka H_0 diterima, yang artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, sebaliknya jika nilai signifikansi (*Sig.*) $< 0,05$, maka H_0 ditolak, yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok.

Adapun hasil uji *Independent Sample T-test* dengan SPSS Versi 30 For Windows terhadap motivasi belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.9
Data Hasil Uji Hipotesis *Independent Sampels Test* Motivasi Belajar Siswa

Motivasi Belajar	Leavene's Test for Equality of variances		t-test for Equality of Means		
	F	Sig.	Sig (2 tailed)	95% Confidence Interval of the Difference	
				Lower	Upper
Equal Variances Assummed	.647	.424	<.001	-17.779	-12.821
Aqual Variances not assumed			<.001	-17.779	-12.821

Berdasarkan hasil uji-t di atas nilai sig. (*2-tailed*) adalah 0,001, lebih kecil dari 0,05. Yang artinya hal ini menunjukkan bahwa hipotesis (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_1) diterima. Selain itu, nilai mean difference sebesar -15,300 menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen lebih tinggi 15,3 poin dibandingkan kelas kontrol. Rentang interval kepercayaan 95% yaitu dari -17,779 hingga -12,821 tidak mencakup angka nol, yang semakin memperkuat bahwa perbedaan tersebut signifikan secara statistik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, dan membuktikan bahwa intervensi yang diberikan berpengaruh secara statistik.

D. Pembahasan

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran *PowToon* terhadap motivasi siswa kelas VII di SMP Plus Darus Sholah. Berdasarkan dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *PowToon* menunjukkan Pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini bisa dilihat dari peningkatan rata rata nilai posttes dikelas eksperimen (*treatment*) yang lebih tinggi disbanding dengan kelas kontrol. Selain itu inisiatif siswa dalam pembelajaran juga tampak lebih aktif, yang menunjukan bahwa pembelajaran menggunakan video animasi *PowToon* turut menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.

Hasil analisis hipotesis menggunakan uji *Independent Sample T-test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa dikelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001(<0,05) mengartikan bahwa hipotesis alternatif (H_1) diterima dan hipotesis (H_0) ditolak. Dengan demikian, media Pembelajaran *PowToon* dapat dinyatakan memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.

Dalam penelitian ini kelas yang di gunakan ada dua yakni kelas VIIG sebagai kelas eksperimen kelas yang diberi perlakuan (*treatment*) dan Kelas VII E sebagai kelas control dengan menggunakan pembelajaran Konfensional yang tidak diberi perlakuan. Baik kelas eksperimen dan kontrol proses pembelajaran diawali dengan mengisi angket *pre-test* dan diakhiri dengan mengisi angket *Post-test* guna untuk mengukur motivasi belajar siswa. Pada kelas VII E yakni kelas Kontrol dimana guru menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran yang hanya menggunakan media papan tulis, dengan buku teks panduan mata Pelajaran IPS. Sebagai media pembelajaran serta diberikan tugas tugas tertulis. Yang mana metode ini membuat siswa cenderung pasif dan kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran

Pada kelas VII G guru menerapkan pembelajaran dengan menggunakan bantuan media *PowToon* dalam pembelajaran, dengan menampilkan video animasi yang dibuat dengan media *PowToon* sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi. Sementara siswa akan menyimak video

pembelajaran yang ditampilkan oleh guru, sehingga mereka merasa lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Setelah menampilkan video, guru memberikan beberapa pertanyaan mengenai materi yang telah disimak dengan tujuan agar siswa dapat mengingat dan memahami materi tersebut. Siswa juga dapat mengakses materi, dan video pembelajaran secara pribadi melalui *link youtube* yang telah dibagikan oleh guru, sehingga mereka bisa mengulas kembali materi yang di pelajari, dengan menonton kembali materi yang bisa diakses dirumah melalui handphone masing-masing.

Sejalan dengan teori Motivasi belajar yang dikemukakan oleh Hamzah B.Uno, yang menyatakan bahwa motivasi belajar dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.⁷⁵ *PowToon* sebagai media pembelajaran berbasis animasi menawarkan berbagai fitur menarik seperti ilustrasi kartun, teks dinamis, audio, dan narasi, yang mampu menciptakan suasana belajar lebih variatif dan menyenangkan. Media ini dapat membantu guru menyajikan materi dengan cara visual yang kreatif sehingga mendorong partisipasi aktif siswa. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan *PowToon* berkontribusi terhadap meningkatnya motivasi belajar siswa, terutama pada mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman konseptual.

Misalnya pada penelitian oleh Joko Suprapmanto dan rekan-rekan. Dalam penelitiannya menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran

⁷⁵ Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*.

berbasis teknologi seperti *PowToon* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan membuat materi lebih menarik dan memudahkan pemahaman siswa, sehingga berdampak positif pada prestasi akademik.⁷⁶

Perubahan positif Muhammad Basri, Sumargono, dan Fatan Furqoni Fadli menyatakan integrasi teknologi seperti *PowToon* dalam proses pembelajaran sangat dianjurkan untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Penelitian ini menegaskan pentingnya inovasi media pembelajaran dalam mendukung efektivitas pendidikan di era digital.⁷⁷

oleh Fahni Rahmawati dan Zaka Hadikusuma Ramadan ini mengkaji penggunaan media video animasi berbasis *PowToon* untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (high-level thinking skills) pada siswa. Media ini membantu siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran, sehingga mampu mengembangkan kemampuan analisis, evaluasi, dan sintesis secara lebih optimal.⁷⁸

Efektifitas Media *PowToon* terlihat pula pada pembelajaran sekolah dasar karena sangat efektif dalam mendukung pembelajaran berdiferensiasi utamanya di SD Temuan ini memperkuat argumen bahwa integrasi teknologi digital seperti *PowToon* sangat penting dalam menciptakan pembelajaran

⁷⁶ Joko Suprapmanto and others, 'Utilisation of *PowToon* Platform as Learning Media and Improving Student Achievement', *World Psychology*, 3.1 (2024), 113–27

⁷⁷ Basri, M., Sumargono, & Fadli, F. F. (2021). The effect of using the Powtoon application on student learning motivation. *Review of International Geographical Education (RIGEO)*, 11(5), 4018–4024. <https://doi.org/10.48047/rigeo.11.05.283>.

⁷⁸ Rahmawati, F., & Ramadan, Z. H. (2021). Improving high-level thinking skills in students through Powtoon-based animation video media. *Journal of Education Technology*, 5(4), 654–662.

yang inklusif dan adaptif di era pendidikan modern.⁷⁹ Pada konteks pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar, media ini juga terbukti menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.⁸⁰

Perubahan positif dalam motivasi belajar juga di temukan pada *PowToon* yang digunakan dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.⁸¹ Penerapan media *PowToon* juga berkaitan dengan meningkatnya keterlibatan dan atensi siswa dalam mengikuti pembelajaran.⁸² Selain itu, dalam pembelajaran Bahasa Inggris daring, media *PowToon* juga menyediakan fitur ruang interaksi dan umpan balik yang berdampak positif terhadap motivasi siswa.⁸³

Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung teori motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik, yang muncul dari dalam diri siswa, dapat ditumbuhkan melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang. Media animasi *PowToon* dengan gaya visual yang menarik, perpaduan teks, gambar, suara, serta efek transisi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup. Hal ini mendorong siswa untuk terlibat aktif

⁷⁹ N Norma, P Puji, and N Nurdin Pendidikan, 'Literature Review: Penggunaan Media *PowToon* Dalam Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk Mata Pelajaran Matematika', *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4.2 (2024), 859–73 [accessed 13 September 2025].

⁸⁰ Izomi Awalia, Aan Subhan Pamungkas, and Trian Pamungkas Alamsyah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *PowToon* Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV SD', *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10.1 (2019), 49–56

⁸¹ Erlina Kusnul Kotimah, 'Meningkatkan Pendidikan Sains Menjelajahi Dampak Video Animasi *PowToon* Dalam Instruksi IPA', *Katera: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1.1 (2024), 5–12.

⁸² Ririn Tiara Sari, 'Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Media Video Animasi *PowToon* Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi SPLDV Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Nganjuk Tahun Pelajaran 2020/2021', *Dharma Pendidikan*, 16.2 (2022), 59–68.

⁸³ Rina Husnaini Febriyanti and Hanna Sundari, 'Penerapan Penggunaan Platform Materi Video Animasi Dalam Pengajaran Bahasa Inggris Berbasis Daring', *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 7.2 (2023), 227 <<https://doi.org/10.30595/jppm.v7i2.10215>>.

dalam memahami materi, sehingga motivasi belajar dari dalam diri mereka semakin meningkat. Di sisi lain, motivasi ekstrinsik juga terbentuk, misalnya melalui penghargaan atau apresiasi dari guru ketika siswa berhasil menyelesaikan tugas berbasis *PowToon*. Umpan balik langsung dari guru terhadap hasil karya siswa turut memberi dorongan semangat dalam proses belajar.

Peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan *PowToon* juga dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme. Teori ini menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Ketika menggunakan *PowToon*, siswa tidak hanya menonton materi, tetapi juga diajak untuk berpikir kritis, menganalisis isi, serta menghubungkannya dengan pengalaman mereka. Aktivitas ini sesuai dengan prinsip konstruktivisme, di mana siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, *PowToon* berperan sebagai media interaktif yang mendukung tumbuhnya kreativitas, kolaborasi, dan motivasi belajar siswa.

Dari segi lingkungan belajar, penggunaan *PowToon* mampu menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif dan menyenangkan. Siswa merasa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran karena materi disajikan dalam bentuk animasi visual yang menarik dan interaktif, sehingga dapat mengurangi rasa bosan dan kejenuhan yang sering muncul pada pembelajaran konvensional. Hal ini sejalan dengan pendapat Meydi Susanti, yang menyatakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Video animasi

yang di buat melalui *PowToon* dapat meningkatkan keterlibatan sisiwa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.⁸⁴

Hasil pre-test menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol pada awalnya relatif sama, dengan rerata nilai pre-test kelas eksperimen sebesar 81,38 dan kelas kontrol sebesar 80,17. Namun, setelah diberikan perlakuan menggunakan *PowToon*, terjadi peningkatan yang signifikan pada motivasi belajar siswa di kelas eksperimen, dengan rerata nilai post-test mencapai 100,50, sementara di kelas kontrol hanya meningkat menjadi 86,75. Persentase kenaikan motivasi belajar di kelas eksperimen sebesar 23,50%, jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya mengalami kenaikan sebesar 8,21%.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *PowToon* sebagai media animasi dalam pembelajaran memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi belajar ini tidak hanya terlihat dari nilai post-test yang lebih tinggi, tetapi juga dari partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *PowToon* merupakan salah satu solusi inovatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPS, jika dibandingkan dengan metode konvensional yang cenderung kurang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif.

⁸⁴ A. Susanti, M. Suciati. sudrajat, 'Inovasi Kurikulum', *Jurnal Upi*, 22.2 (2025), 250–61.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pengujian hipotesis, bahwasannya hasil uji *Independent Sample T-test* memperlihatkan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,001 ($<0,05$), sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hal inilah yang membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran *PowToon* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Plus Darus Sholah.

B. Saran

Berdasarkan Kesimpulan dari penelitian ini. Peneliti mengajukan beberapa saran kepada berbagai pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian ini. Adapun saran tersebut sebagai berikut:

1. Bagi Guru: Disarankan untuk lebih memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *PowToon* sebagai variasi dalam menyampaikan materi. Media ini tidak hanya memperjelas penyampaian materi, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif selama proses pembelajaran.
2. Bagi Sekolah: Pihak sekolah perlu memberikan dukungan berupa fasilitas dan pelatihan kepada guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital. Hal ini penting untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya: Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk pengembangan studi yang lebih luas, misalnya dengan meneliti pengaruh media *PowToon* terhadap aspek lain seperti hasil belajar atau minat belajar. Selain itu, penelitian dapat dikembangkan dengan populasi yang lebih besar atau jenjang pendidikan yang berbeda. Serta menambahkan variable seperti hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis untuk memperluas temuan Penelitian.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Abdurrahman., M Musyarofah, and Nasobi Niki Suma, *Konsep Dasar IPS*, ed. by Depict Pristine Adi, CV. Widya Puspita, 1st edn (Sleman: Komojo Perss, 2021)
- Arsyad A, 'Media Pembelajaran', 2011, 23–35
- Astuti, Anggraini, and Leonard Leonard, 'Peran Kemampuan Komunikasi Matematika Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa', *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2 (2015), 102–10 <<https://doi.org/10.30998/formatif.v2i2.91>>
- Awalia, Izomi, Aan Subhan Pamungkas, and Trian Pamungkas Alamsyah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Animasi PowToon Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV SD', *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10 (2019), 49–56 <<https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>>
- Basri, Muhammad, and Fatan Furqoni FADLI, 'The Effect of Using the PowToon Application on Student Learning Motivation', *Review of International Geographical Education (RIGEO)*, 11 (2021), 2021 <<https://doi.org/10.48047/rigeo.11.05.283>>
- BP, Abd Rahman, Sabhayati Asri Munandar., and Andi Fitriani; Yuyun Karlina; Yumriani, 'Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan', *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2 (2022), 1–8
- Dahrani, and Sahiron, 'Penerapan Teori Harapan Victor Vroom Dalam Meningkatkan Motivasi Kerja Karyawan', *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 4 (2024), 1974–87 <<https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i02.5511>>
- Fardany, Maya Masitha, and Retno Mustika Dewi, 'Pengembangan Media Pembelajaran PowToon Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Ekonomi', *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 8 (2020), 101–8 <<https://doi.org/10.26740/jupe.v8n3.p101-108>>
- Febriyanti, Rina Husnaini, and Hanna Sundari, 'Penerapan Penggunaan Platform Materi Video Animasi Dalam Pengajaran Bahasa Inggris Berbasis Daring', *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 7 (2023), 227 <<https://doi.org/10.30595/jppm.v7i2.10215>>
- Gule, Yosefo, and S Th, *Motivasi Belajar Siswa (Studi Kasus Tinjauan Melalui Kompetensi Sosial Dan Keteladanan Guru)*(Penerbit Adab,2022, ed. by Kodri, 1st edn (indramayu: penerbit adab, 2022)

- Hamalik, Oemar, *Metode Belajar Dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*, 6th edn (Bandung: Tarsito, 1983)
- Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: CV Pustaka Setia)
- Hasan, Muhammad, Rahmatullah, and Inanna, *Evaluasi Pembelajaran: Teori Dan Praktek*, ed. by Trisnawati, Septian Nur Ika Trisnawati, *Tahta Media Group*, 1st edn (Makassar: Tahta Media Group, 2021)
- Hastuti Nur, U, 'BAB 9 - Pemanfaatan Film, Video Edukasi, Dan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Inovatif - Repositori Universitas PGRI Delta' <<https://repository.universitaspgridelta.ac.id/2289/>> [accessed 13 September 2025]
- Hidayah, Nurul, 'Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung Tahun 2016/2017', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 3 (2016), 1–21
- Jannah, Ananda firda Z.Z., Auliya. Annisa, Evi. Rosmawati, and Siti. Pertianti, Dwita Rossi. Khoerunnisa, 'Implementasi Model Pembelajaran ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SDN Batukasur Desa Panundaan', *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 3 (2023), 89–98
- Karo, M B, *Motivasi Belajar* (PT Kanisius) <<https://books.google.co.id/books?id=rY8TEQAAQBAJ.>>
- Keller, John M, 'Development and Use of the ARCS Model of Instructional Design', *Journal of Instructional Development*, 10, 2–10, <<https://doi.org/10.1007/BF02905780.>>
- , 'Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach', 2010
- Khotimah, Adinda Husnul, and Lelly Qodariah, 'Pengaruh Media PowToon Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar', *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13 (2024), 4643–54 <<https://jurnaldidaktika.org>>
- Kotimah, Erlina Kusnul, 'Meningkatkan Pendidikan Sains Menjelajahi Dampak Video Animasi PowToon Dalam Instruksi IPA', *Katera: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1 (2024), 5–12 <<https://journal.lintasgenerasi.com/index.php/katera/article/view/26>>
- Kusuma, M. Wafa, Tiara Nuramalia, Tiara Qurotul Ain, and Yadi Heryadi, 'Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Energi Dan Perubahannya Di Sekolah Dasar', *Ibtida'i:*

Jurnal Kependidikan Dasar, 12 (2025), 37–64

Latuheru, J. D, *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini* (Jakarta: Depdikbud, 1988)

Lestari, Ni Putu Ayu Diah, Sukadi, Tuty Maryati, and I Putu Sriartha, 'Penggunaan Media Pembelajaran *PowToon* Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6 (2023), 165–75
<<https://doi.org/10.23887/jippg.v6i1.61235>>

Musfirotun, Rika, Nugraheti Sismulyasih, siti Nur hidayatur Rofi'ah, and Novina Fitri Astuti, *Platform Belajar Aktif: "Menerobos Batasan Dengan Media Pembelajaran Interaktif"*, ed. by Bayu Wijayama (Cahya Ghani Recofery, 2023)

Nafilatul, Faujiyah Iqna, Ahmad Nugraha, and Dwi Aulia, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *PowToon* Terhadap Pemahaman Siswa Kelas VI Pada Materi Wawancara Bahasa Sunda', *Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09 (2024)

Nasional, Menteri Pendidikan, 'PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN NASIONAL REPUBLIK INDONESIA NOMOR 22 TAHUN 2006', Jakarta, 2006

Norma, N, P Puji, and N Nurdin Pendidikan, 'Literature Review: Penggunaan Media *PowToon* Dalam Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk Mata Pelajaran Matematika', *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4 (2024), 859–73
<<https://etdci.org/journal/kognitif/article/view/1962>> [accessed 13 September 2025]

Noviarta, Rafiqah, and Junaidi Junaidi, 'Pengaruh Penggunaan Media *PowToon* Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Enam Lingkung Padang Pariaman', *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 2 (2022), 103–10 <<https://doi.org/10.24036/nara.v2i1.106>>

Nurfadhillah, S., A.P. Cahyani, A.F. Haya, P.S. Ananda, and T. Widyastuti, 'Penerapan Media Audio Visual Berbasis Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas IV Di SDN Cengklong 3', *Pandawa: Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 3 (2021), 396–418
<<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>>

Prastiwi, Dinda Oktania, Mukhlis Mukhlis, and Azzah Nayla, 'Penerapan Media *PowToon* Dalam Menulis Teks Persuasif Kelas VIII Smp Negeri 5 Jepara', *Sasindo*, 12 (2024), 79–84
<<https://doi.org/10.26877/sasindo.v12i1.18376>>

- Purnasari, Nur Wulan, 'Metodologi Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif Dan Mix Method) (Jakarta: Guepedia, 2021), Hal. 16. 1', 2021, 16.1
- Putri, Wakhidati Nurrohmah, 'Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah', *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature*, 1 (2017), 1–16
<<https://doi.org/10.18326/lisanian.v1i1.116>>
- Rahmawati, Fahni, and Zaka Hadikusuma Ramadan, 'Improving High-Level Thinking Skills in Students Through *PowToon*-Based Animation Video Media', *Journal of Education Technology*, 5 (2021), 654–62
<<https://doi.org/10.23887/jet.v5i4.41037>>
- Ririn Tiara Sari, 'Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Media Video Animasi *PowToon* Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi SPLDV Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Nganjuk Tahun Pelajaran 2020/2021', *Dharma Pendidikan*, 16 (2022), 59–68 <<https://doi.org/10.69866/dp.v16i2.179>>
- Rubiana, Euis Pipieh, and Dadi Dadi, 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Ipa Siswa Smp Berbasis Pesantren', *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi*, 8, 12–17
- Sanjaya, Wina, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, 1, cetakan edn (Jakarta: Prenada media, 2006)
- Sapriya, *Pendidikan IPS: Konsep Dan Pembelajaran*, ed. by Aris Effendi, 18th edn (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2020)
- Sapriyah, 'Media Pembelajar Dalam Proses Belajar Mengajar', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2 (2019), 470–77
- Sari, Indah Yuliarti, and Alberth Supriyanto Manurung, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi *PowToon* Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas III SDN Gudang Tigaraksa', *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2 (2021), 1015–24
- Savitri, Aini Shifana, 'Peran Strategi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 13, 505–11
- Siregar, Lis Yulianti Syafrida, 'Motivasi Sebagai Pengubah Perilaku', in *Forum Paedagogik*, XI, 18–97
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, ed. by Setiyawami, 3rd edn (Bandung: Alfabeta, 2024)
- Suprapmanto, Joko, Isry Laila Syathroh, Fitriah Handayani, Nena Puspita Sari, Corresponding Author, and Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Hikmah

Pariangan Batusangkar, 'Utilisation of *PowToon* Platform as Learning Media and Improving Student Achievement', *World Psychology*, 3 (2024), 113–27 <<https://doi.org/10.55849/wp.v3i1.608>>

Susanti, M. Suciati. sudrajat, A., 'Inovasi Kurikulum', *Jurnal Upi*, 22 (2025), 250–61

Sya'bania, Nursina., Apriyani. Megati, Germanus. Gleko, and Falentinus Pio, 'The Effect of *PowToon* Animation Media towards Motivation and Learning Outcomes of Student on Chemical Equilibrium Material', *Jurnal Scientia*, 11 (2022), 261–67

Tafonao, T, 'Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa', *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2 (2018), 103–114 <<https://doi.org/https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>>

Talib, Wahyuni, Nursafitri Amin, and Sartika Arifin, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Berbantuan Media Pembelajaran *PowToon* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMA Negeri 1 Campalagian', *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 7 (2025), 496–508 <<https://doi.org/10.29303/jm.v7i2.8955>>

Thaibah, 'Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IX D Mtsn 1 Banjar Pada Mata Pelajaran IPA Materi Pewarisan Sifat Dengan Menggunakan Media Draing Google Classroom', *Jurnal Pendidikan Hayati*, 7 (2021), 247

Uno, Hamzah B., *Teori Motivasi & Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*, ed. by Tarmizi (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2021)

Wahyuni, Indah, 'Pemilihan Media Pembelajaran', *Jurnal Pendidikan* (Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2018) <<http://eprints.umsida.ac.id/3723/>>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Miftahul Jennah
 NIM : 212101090042
 Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau di buat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan da nada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Jember, 30 September 2025

Saya yang menyatakan



[Handwritten signature of Miftahul Jennah]

Miftahul Jennah
 NIM. 212101090042

Lampiran 2

Matrik Penelitian

Judul	Variabel	Indikator Variabel	Sumber data	Metode Peneleitian	Rumusan Masalah
Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran <i>PowToon</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Plus Darus Sholah	1. Variabel bebas (X): Media pembelajaran <i>PowToon</i> 2. Variabel Terikat (Y): Motivasi Belajar	1. Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil 2. Adanya dorongan dan kebutuhan untuk belajar 3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan 4. Adanya penghargaan dalam belajar 5. Adanya keinginan yang menarik dalam belajar 6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif	1. Informan a. Kepala sekolah b. Waka Kurikulum c. Guru IPS d. Kelas VII 2. Kepustakaan a. Buku/ ebook b. Jurnal c. Website d. Skripsi	1. Pendekatan penelitian Kuantitatif 2. Metode penelitian menggunakan <i>Quasi Experimen</i> Jenis <i>Nonequivalen control group design</i> 3. Tempat Penelitian: SMP Plus Darus Sholah 4. Pengumpulan data : a. Dokumentasi b. Observasi c. Angket	1. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran <i>PowToon</i> terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di SMP Plus Darus Sholah ?

Lampiran 3

Kisi-Kisi Angket Sebekum Uji Coba Motivasi Belajar

Variabel Penelitian	Indikator	No. Item	Jumlah Soal
Motivasi Belajar	1. adanya hasrat dan keinginan berhasil.	1,2,3,4,5	5
	2. adanya doringan dan kebutuhan dalam belajar.	6,7,8,9,10,	5
	3. adanya harapan dan cita-cita masa depan.	11,12,13,14,15,	5
	4. adanya penghargaan dalam belajar.	16,17,18,19,20	5
	5. adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.	21,22,23,24,25	5
	6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.	26,27,28,29,30	5
Jumlah		30	

Kisi-Kisi Angket Setelah Uji Coba (Valid)

Variabel Penelitian	Indikator	No.Item	Jumlah Soal
Motivasi Belajar	1. Adanya Hasrat Dan Keinginan Berhasil.	1,2,3,4	4
	2.Adanya Doringan Dan Kebutuhan Dalam Belajar.	5,6,7,8	4
	3.Adanya Harapan Dan Cita-Cita Masa Depan.	9,10,11,12	4
	4.Adanya Penghargaan Dalam Belajar.	13,14,15,16	4
	5.Adanya Kegiatan Yang Menarik Dalam Belajar.	17,18,19,20	4
	6.Adanya Lingkungan Belajar Yang Kondusif Sehingga Memungkinkan Seseorang Siswa Dapat Belajar Dengan Baik.	21,22,23,24	4
Jumlah		24	

Lampiran 4

Angket Motivasi Belajar Sebelum Uji Coba

Indikator	Pernyataan	Score				
		SS	S	CS	TS	STS
adanya hasrat dan keinginan berhasil.	1. Saya menyerah saat tidak memahami materi pelajaran ips dengan baik.					
	2. Saya belajar IPS karena saya ingin mengikuti olimpiade					
	3. Saya merasa termotivasi untuk belajar IPS lebih keras setelah menggunakan media pembelajaran baru					
	4. Saya senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran baru					
	5. Saya memiliki keinginan yang kuat untuk berprestasi dalam belajar					
adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.	6. Saya merasa senang saat berhasil menyelesaikan tugas dengan baik					
	7. Saya merasa terbantu belajar dengan menggunakan media interaktif					
	8. Saya mudah memahami materi IPS menggunakan media <i>PowToon</i>					
	9. Saya jarang mengumpulkan tugas jika tidak diawasi.					
	10. Saya tidak malu bertanya jika tidak paham saat belajar IPS					
adanya harapan dan cita-cita masa depan.	11. Saya antusias saat mengikuti pelajaran dengan media yang menarik.					
	12. Saya berusaha menyelesaikan tugas dengan tepat waktu					
	13. Saya belajar untuk mendapatkan nilai yang bagus					
	14. Saya ingin belajar dengan sungguh-sungguh agar mudah menggapai cita-cita					
	15. Saya sering membayangkan kesuksesan yang akan saya capai di masa depan sebagai motivasi untuk belajar					
adanya	16. Saya mendapatkan hadiah saat nilai ulangan IPS saya bagus					

penghargaan belajar.	17. Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika prestasi saya diakui oleh guru dan orang tua					
	18. saya akan tetap berusaha dan belajar.					
	19. Saya tidak punya keinginan atau target dalam belajar.					
	20. Saya merasa dukungan dari guru dan orang tua melalui penghargaan					
adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	21. Saya tidak punya harapan besar dalam pendidikan saya.					
	22. Saya merasa lebih semangat belajar IPS setelah menggunakan media pembelajaran Berbasis video animasi <i>PowToon</i>					
	23. Saya merasa bahwa media pembelajaran berbasis video animasi <i>PowToon</i> memudahkan saya memahami materi pelajaran IPS					
	24. Saya lebih semangat belajar jika mendapat penghargaan					
	25. Saya merasa bahwa pembelajaran dengan media berbasis Video animasi <i>PowToon</i> lebih menyenangkan dibanding metode konvensional					
Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.	26. Saya suka jika hasil belajar saya diakui oleh orang lain					
	27. Saya merasa bahwa media pembelajaran berbasis video animasi <i>PowToon</i> membuat belajar IPS lebih menarik					
	28. Saya merasa nyaman belajar di kelas yang bersih dan rapi					
	29. Dukungan dari teman-teman di kelas meningkatkan semangat belajar saya					
	30. Guru-guru di sekolah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan inspiratif					

Lampiran 5

Angket Motivasi Belajar Setelah Uji Coba

Indikator	Pernyataan	Score				
		SS	S	CS	TS	STS
adanya hasrat dan keinginan berhasil.	1. Saya belajar IPS karena saya ingin mengikuti olimpiade					
	2. Saya merasa termotivasi untuk belajar IPS lebih keras setelah menggunakan media pembelajaran baru					
	3. Saya senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran baru					
	4. Saya memiliki keinginan yang kuat untuk berprestasi dalam belajar					
adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.	5. Saya merasa senang saat berhasil menyelesaikan tugas dengan baik					
	6. Saya merasa terbantu belajar dengan menggunakan media interaktif					
	7. Saya mudah memahami materi IPS menggunakan media <i>PowToon</i>					
	8. Saya tidak malu bertanya jika tidak paham saat belajar IPS					
adanya harapan dan cita-cita masa depan.	9. Saya berusaha menyelesaikan tugas dengan tepat waktu					
	10. Saya memperhatikan guru saat menjelaskan pelajaran					
	11. Saya ingin belajar dengan sungguh-sungguh agar mudah menggapai cita-cita					
	12. Saya sering membayangkan kesuksesan yang akan saya capai di masa depan sebagai motivasi untuk belajar					
adanya penghargaan dalam belajar	13. Saya mendapatkan hadiah saat nilai ulangan IPS saya bagus					
	14. Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika prestasi saya diakui oleh guru dan orang tua					
	15. Saya merasa dukungan dari guru dan orang tua melalui penghargaan sangat penting bagi motivasi belajar saya					

	16. Saya tidak punya harapan besar dalam pendidikan saya.					
. adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	17. Saya merasa bahwa media pembelajaran berbasis video animasi <i>PowToon</i> memudahkan saya memahami materi pelajaran IPS					
	18. Saya lebih semangat belajar jika mendapat penghargaan					
	19. Saya merasa bahwa pembelajaran dengan media berbasis Video animasi <i>PowToon</i> lebih menyenangkan dibanding metode konvensional (ceramah)					
	20. Saya suka jika hasil belajar saya diakui oleh orang lain.					
Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.	21. Saya merasa nyaman belajar di kelas yang bersih dan tertata rapi					
	22. . Dukungan dari teman-teman di kelas meningkatkan semangat belajar saya					
	23. Guru- guru di sekolah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan inspiratif					
	24. Saya lebih focus belajar jika belajar menggunakan media dengan baik.					

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 6

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA TEORI

Identitas peneliti

Judul Penelitian : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWTOON* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII SMP PLUS DARUS SHOLAH

Nama Peneliti : Miftahul Jennah

NIM : 212101090042

Prodi : Tadris IPS

Nama Ahli Validasi : Rachma Dini Fitria S.Pd.,M.Si

Hari/Tanggal : 28 April 2025

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap pedoman dokumentasi yang telah disusun. Saya ucapkan terimakasih terhadap Bapak/Ibu atas ketersediannya menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pertanyaan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :

4 = Sangat Baik (SB)	2 = Kurang (K)
3 = Baik (B)	1 = Sangat Kurang (SK)

2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

C. PENILAIAN

No	Aspek	Indikator	Skor Penilaian			
			1 (SK)	2 (K)	3 (B)	4 (SB)
1.	Format	1. Petunjuk Pengisian Angket Mudah dipahami			✓	
2.	Isi	1. Isi angket Telah Mencakup Pernyataan indikator			✓	
		2. Isi angket telah mencakup pernyataan tentang perhatian siswa terhadap pembelajaran IPS			✓	
		3. Isi angket telah mencakup pernyataan keterlibatan siswa terhadap pembelajaran IPS			✓	
		4. Isi angket telah mencakup pernyataan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran IPS			✓	
3.	Bahasa	1. Kalimat pernyataan sederhana dan mudah dipahami			✓	
		2. Penulisan kalimat dan ejaan sesuai dengan EYD			✓	
		3. Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar			✓	

D. KOMENTAR DAN SARAN

.....
 sudah bisa digunakan

E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, instrumen dokumentasi ini dinyatakan :

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda (✓) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Jember, 28 April 2025

Dosen Validator



Rachma Dini Fitria. S.Pd.,M.Si
NIP. 199403032020122005



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 7



Tabulasi Angket Pre-Test Siswa Kelas Kontrol (7E)

NO	NAMA	KELAS	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	JUMLAH
1	Safa	7E	4	3	3	3	2	3	2	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	67
2	Adzra	7E	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	1	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	64
3	Ananda	7E	3	3	3	1	3	3	2	2	2	3	3	3	2	1	2	4	5	1	5	4	4	3	3	3	68
4	Anggun	7E	3	3	2	4	4	4	3	4	4	3	4	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	5	4	73
5	Asta	7E	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	1	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	64
6	Berliana	7E	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	1	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	64
7	Citra	7E	3	3	2	4	4	4	3	4	4	3	4	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	5	4	73
8	Dian	7E	3	3	3	1	3	3	2	2	2	3	3	3	2	1	2	4	5	1	5	4	4	3	3	4	69
9	El quina	7E	4	3	3	1	3	3	3	3	4	1	3	3	3	1	4	1	2	1	1	1	4	3	4	4	63
10	Airin	7E	3	3	3	1	3	3	2	2	2	3	3	3	2	1	2	4	5	1	5	4	4	3	3	3	68
11	Erly	7E	4	3	3	1	3	3	3	3	4	1	3	3	3	1	4	1	2	1	1	1	4	3	4	4	63
12	Yunata	7E	4	3	3	1	3	3	3	3	4	1	3	3	3	1	4	1	2	1	1	1	4	3	4	4	63
13	Fitri	7E	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	2	2	3	3	2	3	3	66
14	Hofifah	7E	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	1	2	2	2	2	3	1	3	2	55
15	Husna	7E	5	4	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	1	2	2	2	2	3	1	3	2	58
16	Khofifah	7E	3	3	4	1	3	3	2	2	2	3	3	3	3	1	2	2	4	1	3	2	3	3	3	3	62
17	Lednata	7E	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	1	3	2	2	2	5	2	2	2	3	4	60
18	Mazida	7E	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	2	3	3	3	2	3	3	67
19	Naila	7E	2	3	3	3	2	2	2	2	3	4	3	2	1	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	60
20	Nauraa	7E	3	3	3	3	3	3	2	3	3	1	3	3	3	3	1	1	2	1	2	2	3	1	3	3	58
21	Nevita	7E	3	3	2	3	4	4	3	4	4	3	4	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	5	4	72
22	Salsabila	7E	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	1	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	64
23	Salwa	7E	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	4	65
24	Shabrina	7E	3	3	3	3	3	3	2	3	3	1	3	3	3	3	1	1	2	1	2	2	3	1	3	3	58
25	Sitra	7E	4	3	3	2	2	1	2	3	3	3	3	3	1	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	62
26	Tsamara	7E	5	3	3	2	2	1	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	4	66
27	Ainayah	7E	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	1	2	1	2	2	3	1	3	3	59
28	Alike	7E	3	3	3	1	3	3	2	2	2	3	3	3	2	1	2	4	5	1	5	4	4	3	3	2	67

29	Arifah	7E	3	3	4	1	3	3	2	2	2	3	3	3	3	1	2	2	4	1	3	2	3	3	3	3	62
30	Arina	7E	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	1	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	64
			88	85	82	57	81	74	72	78	80	71	85	77	71	47	68	68	83	45	75	68	90	66	92	90	1924

Tabulasi Angket Post-Test Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol (7E)

NO	NAMA	KELAS	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	JUMLAH
1	Safa	7E	4	3	3	3	2	3	2	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	67
2	Adzra	7E	5	4	3	3	5	3	2	4	4	5	5	3	1	5	3	2	1	3	2	3	5	4	3	1	79
3	Ananda	7E	3	3	2	4	4	4	3	4	3	4	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	4	70
4	Anggun	7E	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	4	65
5	Asta	7E	4	1	2	4	4	3	2	2	2	5	5	4	5	2	4	1	2	2	3	2	3	4	4	4	74
6	Berliana	7E	4	3	3	3	3	4	1	1	3	3	3	3	3	1	3	3	2	1	2	3	3	2	3	4	64
7	Citra	7E	2	2	3	4	3	4	3	2	3	4	4	1	1	1	2	4	3	4	3	2	5	5	4	2	71
8	Dian	7E	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	4	60
9	El quina	7E	4	3	3	1	3	3	3	3	4	1	3	3	3	1	4	1	2	1	1	1	4	3	4	4	63
10	Airin	7E	3	3	2	4	4	4	3	4	4	3	4	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	4	71
11	Erly	7E	4	1	2	4	4	3	2	2	2	5	5	4	5	2	4	1	2	2	3	2	3	4	4	4	74
12	Yunata	7E	3	3	2	3	4	4	3	4	4	3	4	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	4	71
13	Fitri	7E	3	3	3	1	3	3	2	2	2	3	3	3	2	1	2	4	5	1	5	4	4	3	3	4	69
14	Hofifah	7E	3	3	3	1	3	3	2	2	2	3	3	3	2	1	2	4	5	1	5	4	4	3	3	3	68
15	Husna	7E	4	3	3	1	3	3	3	3	4	1	3	3	3	1	4	1	2	1	1	1	4	3	4	4	63
16	Khofifah	7E	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	2	2	3	3	2	3	3	66
17	Lednata	7E	5	2	3	3	3	2	2	4	3	1	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	68
18	Mazida	7E	5	1	2	4	4	3	2	2	2	5	5	4	5	2	4	1	2	2	3	2	3	4	4	4	75
19	Naila	7E	5	4	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	4	3	4	3	3	3	3	4	72
20	Nauraa	7E	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	61
21	Nevita	7E	3	3	2	4	4	4	3	4	4	3	4	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	4	72
22	Salsabila	7E	3	3	3	1	3	3	2	2	2	3	3	3	2	1	2	4	5	1	5	4	4	3	3	3	68
23	Salwa	7E	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	2	3	3	3	2	3	3	67

24	Shabrina	7E	4	1	2	4	4	3	2	3	3	3	3	4	5	2	4	2	2	2	3	2	3	4	4	4	73
25	Sitra	7E	5	1	2	4	4	3	2	2	2	5	5	4	5	2	4	1	2	2	3	2	3	4	4	4	75
26	Tsamara	7E	3	5	3	3	4	2	4	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
27	Ainayyah	7E	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	2	2	3	3	2	3	3	66
28	Alike	7E	3	3	3	1	3	3	2	2	2	3	3	3	2	1	2	4	5	1	5	4	4	3	3	3	68
29	Arifah	7E	3	3	2	4	4	4	3	4	4	3	4	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	4	72
30	Arina	7E	5	1	2	4	4	3	2	2	2	5	5	4	5	2	4	1	2	2	3	2	3	4	4	4	75
			105	80	78	83	102	90	74	84	86	97	107	88	84	61	86	75	89	62	83	75	98	93	97	105	2082



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 8

Tabulasi Angket Pre-Test Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen (7G)

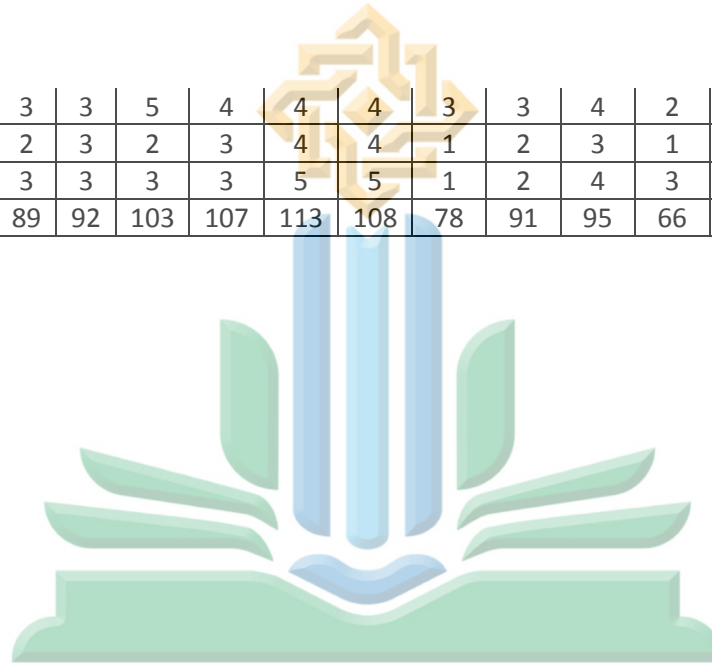
			Tabulasi Angket Pre-Test Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen (7G)																								
NO	NAMA	KELAS	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	JUMLAH
1	Aliya	7G	4	2	3	4	3	2	0	3	3	2	2	2	4	3	4	3	2	4	2	2	2	2	4	3	65
2	Beril	7G	4	3	3	4	3	4	3	1	4	3	3	4	1	3	2	1	4	1	4	2	4	1	3	4	69
3	Defa	7G	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	4	1	4	3	2	4	2	2	4	3	2	3	4	72
4	Dinar	7G	3	2	3	3	3	4	3	4	3	2	4	3	2	3	2	2	4	3	3	3	3	2	3	3	70
5	Erin	7G	3	3	3	3	3	2	3	2	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	2	3	4	2	3	3	73
6	Evelin	7G	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	4	4	1	1	1	1	5	1	4	2	5	3	2	5	68
7	Febri	7G	2	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	1	3	2	3	2	2	3	3	2	3	65
8	Frisma	7G	4	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	4	3	2	3	4	4	3	2	4	70
9	Humaira	7G	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	4	3	1	3	4	3	4	3	2	3	3	2	2	3	69
10	Hafizah	7G	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	1	2	3	3	3	3	3	2	3	73
11	Indri	7G	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	2	3	2	2	3	72
12	Intan	7G	3	3	4	1	3	3	2	2	2	3	3	3	3	1	2	2	4	1	3	2	3	3	3	3	62
13	Izza	7G	4	3	3	1	4	3	3	3	4	1	3	3	4	1	4	1	2	1	1	1	4	3	4	4	65
14	Jihan	7G	3	3	3	2	3	2	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	4	2	2	3	3	2	3	3	67
15	Junisya	7G	1	2	3	3	3	2	2	4	3	1	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	64
16	Kinara	7G	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	4	3	3	2	2	4	2	3	3	67
17	Laili	7G	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	4	65
18	Richa	7G	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	67
19	Nadia	7G	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	64
20	Nadin	7G	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	1	2	3	2	2	3	3	3	2	3	63
21	Naira	7G	2	3	3	3	3	2	3	2	3	4	3	2	1	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	62
22	Yumna	7G	3	3	3	2	2	1	2	3	2	3	3	3	1	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	4	62
23	Nindya	7G	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	4	1	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	61
24	Aisyah	7G	4	1	2	3	3	1	4	2	4	2	1	1	5	1	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	62
25	Rachquel	7G	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	1	2	1	2	2	3	1	3	3	59
26	Rofi'a	7G	2	3	1	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	52
27	Shelfia	7G	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	1	2	2	2	2	3	1	3	2	55
28	Syifa	7G	3	3	1	2	3	2	2	2	3	1	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	59
29	Veena	7G	1	2	3	2	3	3	2	3	3	4	3	3	3	2	1	3	3	2	2	3	3	3	3	4	64

30	Yesline	7G	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	4	3	3	4	3	2	4	3	3	4	67
			83	86	86	77	90	79	76	78	90	77	87	87	71	75	78	74	89	72	78	72	96	73	81	98	1953

Tabulasi Angket Post-Test Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen (7G)

NO	NAMA	KELAS	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	JUMLAH
1	ALIYA	7G	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	4	4	5	5	4	3	3	4	80
2	BERIL	7G	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	2	4	4	5	3	5	3	3	3	85
3	DEFA	7G	4	3	3	3	3	5	3	1	4	5	5	5	1	1	3	1	5	1	4	2	5	1	3	5	76
4	DINAR	7G	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	1	5	3	3	3	3	3	3	4	78
5	ERIN	7G	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	5	3	3	3	4	79
6	EVELIN	7G	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	73
7	FEBRI	7G	2	3	3	4	5	3	3	3	3	4	5	3	3	3	3	2	5	3	5	3	3	3	4	4	82
8	FRISMA	7G	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	1	5	3	4	3	3	3	3	4	81
9	HUMAIRA	7G	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	4	4	5	5	4	3	3	4	80
10	HAFIZAH	7G	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	1	5	3	4	3	3	3	3	4	79
11	INDRI	7G	4	2	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	2	4	3	3	4	3	3	3	4	75
12	INTAN	7G	4	2	2	3	4	3	1	2	4	4	4	4	2	4	4	2	4	5	4	3	3	5	5	2	80
13	IZZA	7G	4	2	2	3	4	3	1	2	4	4	4	4	2	4	4	2	4	5	4	3	3	5	5	2	80
14	JIHAN	7G	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	1	5	3	4	3	3	3	3	4	79
15	JUNISYA	7G	4	3	3	3	3	5	3	1	4	5	5	5	1	1	3	1	5	1	4	2	5	1	3	5	76
16	KINARA	7G	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	5	4	5	3	3	3	4	84
17	LAILI	7G	5	4	4	4	5	5	3	4	3	3	5	3	3	3	3	4	4	3	5	3	3	3	4	3	89
18	RICHA	7G	4	3	4	4	3	3	3	3	5	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	2	4	5	81
19	NADIA	7G	5	3	3	4	4	3	2	3	4	4	5	5	1	3	1	3	5	1	5	2	5	3	2	5	81
20	NADIN	7G	2	4	3	3	3	4	2	3	3	4	4	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	5	5	5	81
21	NAIRA	7G	3	2	3	3	3	4	3	4	3	2	4	3	2	3	2	2	4	3	3	3	3	2	3	3	70
22	YUMNA	7G	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	4	4	5	5	4	3	3	4	80
23	NINDYA	7G	2	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	2	5	4	5	3	3	3	4	4	80
24	AI SYAH	7G	3	4	3	3	3	4	4	3	4	5	4	5	4	4	5	2	5	3	5	3	3	4	4	5	92
25	RACHQUEL	7G	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	5	3	3	3	4	80
26	ROFI'A	7G	5	3	4	4	3	3	2	4	2	4	4	2	4	2	5	5	3	4	3	2	5	4	4	2	83
27	SHELFIA	7G	2	3	3	4	3	4	4	5	3	3	4	3	3	3	3	2	5	4	5	3	3	3	4	4	83

28	SYIFA	7G	3	3	4	4	5	3	3	3	5	4	4	4	3	3	4	2	4	4	5	3	5	3	3	3	87
29	VEENA	7G	3	4	4	3	2	3	2	3	2	3	4	4	1	2	3	1	5	4	5	3	4	3	3	3	74
30	YESLINE	7G	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	5	5	1	2	4	3	3	2	4	3	5	3	4	5	84
			106	92	94	103	104	102	89	92	103	107	113	108	78	91	95	66	125	100	126	99	109	92	103	115	2412



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 9

Angket Pre-Test – Post-Test Kelas Kontrol

ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Identitas Responden:
 Nama : *Litro Rosalina*
 Kelas : *VIII*
 Absen : *7*

Petunjuk :
 Angket ini berisi 30 pernyataan tentang motivasi belajar. Bacalah dengan cermat setiap pernyataan tersebut. Dan kemudian, berikanlah jawaban dengan cara memberi tanda ceklist (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang paling benar sesuai dengan tingkat persetujuan anda, dengan pilihan jawaban sebagai berikut :

SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 CS : Cukup Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Sesuai

Jawaban anda tidak menuntut jawaban yang benar atau salah dan tidak berhubungan dengan penentuan kelulusan atau hal lain yang akan merugikan anda di sekolah ini. Kesungguhan dan kejujuran anda dalam menjawab merupakan bantuan yang amat berguna. Karena itu diharapkan anda menjawab semua soal yang tersedia.

Atas bantuan dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Tabel. KISI KISI ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Variabel Penelitian	Indikator	No. Item	Jumlah Soal
Motivasi Belajar	1. adanya hasrat dan keinginan berhasil.	1,2,3,4	4
	2. adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.	5,6,7,8	4
	3. adanya harapan dan cita-cita masa depan.	9,10,11,12	4
	4. adanya penghargaan dalam belajar.	13,14,15,16	4
	5. adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.	17,18,19,20	4
	6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.	21,22,23,24	4
Jumlah		24	

ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Indikator	Pernyataan	Score				
		SS	S	CS	TS	STS
adanya hasrat dan keinginan berhasil.	1. Saya belajar IPS karena saya ingin mengikuti olimpiade			✓		
	2. Saya merasa termotivasi untuk belajar IPS lebih keras setelah menggunakan media pembelajaran baru			✓		
	3. Saya senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran baru			✓		
	4. Saya memiliki keinginan yang kuat untuk berprestasi dalam belajar			✓		
adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	5. Saya merasa senang saat berhasil menyelesaikan tugas dengan baik			✓		
	6. Saya merasa terbantu belajar dengan menggunakan media interaktif			✓		
	7. Saya mudah memahami materi IPS menggunakan media PowToon			✓		
	8. Saya tidak malu bertanya jika tidak paham saat belajar IPS			✓		
adanya harapan dan cita-cita masa depan.	9. Saya berusaha menyelesaikan tugas dengan tepat waktu			✓		
	10. Saya memperhatikan guru saat menjelaskan pelajaran			✓		
	11. Saya ingin belajar dengan sungguh-sungguh agar mudah menggapai cita-cita		✓			
	12. Saya sering membayangkan kesuksesan yang akan saya capai di masa depan sebagai motivasi untuk belajar.		✓			

adanya penghargaan dalam belajar	13. Saya mendapatkan hadiah saat nilai ulangan IPS saya bagus			✓		
	14. Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika prestasi saya diakui oleh guru dan orang tua		✓			
	15. Saya merasa dukungan dari guru dan orang tua melalui penghargaan sangat penting bagi motivasi belajar saya		✓			
	16. Saya tidak punya harapan besar dalam pendidikan saya.				✓	
adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	17. Saya merasa bahwa media pembelajaran berbasis video animasi PowToon memudahkan saya memahami materi pelajaran IPS		✓			
	18. Saya lebih semangat belajar jika mendapat penghargaan			✓		
	19. Saya merasa bahwa pembelajaran dengan media berbasis Vidio animasi PowToon lebih menyenangkan dibanding metode konvensional (ceramah)		✓			
	20. Saya suka jika hasil belajar saya diakui oleh orang lain.			✓		
Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.	21. Saya merasa nyaman belajar di kelas yang bersih dan tertata rapi		✓			
	22. Dukungan dari teman-teman di kelas meningkatkan semangat belajar saya		✓			
	23. Guru-guru di sekolah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan inspiratif			✓		
	24. Saya lebih fokus belajar jika belajar menggunakan media dengan baik.		✓			

ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Identitas Responden:

Nama : Enno ard :airin Rachmi diany
 Kelas : 7E
 Absen : 10

Petunjuk :

Angket ini berisi 30 pernyataan tentang motivasi belajar. Bacalah dengan cermat setiap pernyataan tersebut. Dan kemudian, berikanlah jawaban dengan cara memberi tanda ceklist (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang paling benar sesuai dengan tingkat persetujuan anda, dengan pilihan jawaban sebagai berikut :

SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 CS : Cukup Setuju
 CS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Sesuai

Jawaban anda tidak menuntut jawaban yang benar atau salah dan tidak berhubungan dengan penentuan kelulusan atau hal lain yang akan merugikan anda di sekolah ini. Kesungguhan dan kejujuran anda dalam menjawab merupakan bantuan yang amat berguna. Karena itu diharapkan anda menjawab semua soal yang tersedia.

Atas bantuan dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Tabel. KISI KISI ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Variabel Penelitian	Indikator	No.Item	Jumlah Soal
Motivasi Belajar	1. adanya hasrat dan keinginan berhasil.	1,2,3,4	4
	2. adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.	5,6,7,8	4
	3. adanya harapan dan cita-cita masa depan.	9,10,11,12	4
	4. adanya penghargaan dalam belajar.	13,14,15,16	4
	5. adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.	17,18,19,20	4
	6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.	21,22,23,24	4
Jumlah			24

ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Indikator	Pernyataan	Score				
		SS	S	CS	TS	STS
adanya hasrat dan keinginan berhasil.	1. Saya belajar IPS karena saya ingin mengikuti olimpiade			✓		
	2. Saya merasa termotivasi untuk belajar IPS lebih keras setelah menggunakan media pembelajaran baru		✓			
	3. Saya senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran baru	✓				
	4. Saya memiliki keinginan yang kuat untuk berprestasi dalam belajar	✓				
adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.	5. Saya merasa senang saat berhasil menyelesaikan tugas dengan baik	✓				
	6. Saya merasa terbantu belajar dengan menggunakan media interaktif		✓			
	7. Saya mudah memahami materi IPS menggunakan media PowToon			✓		
	8. Saya tidak malu bertanya jika tidak paham saat belajar IPS		✓			
adanya harapan dan cita-cita masa depan.	9. Saya berusaha menyelesaikan tugas dengan tepat waktu			✓		
	10. Saya memperhatikan guru saat menjelaskan pelajaran			✓		
	11. Saya ingin belajar dengan sungguh-sungguh agar mudah menggapai cita-cita	✓				
	12. Saya sering membayangkan kesuksesan yang akan saya capai di masa depan sebagai motivasi untuk belajar	✓				

ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Identitas Responden:

Nama : Enno ard :airin Rachmi diany
 Kelas : 7E
 Absen : 10

Petunjuk :

Angket ini berisi 30 pernyataan tentang motivasi belajar. Bacalah dengan cermat setiap pernyataan tersebut. Dan kemudian, berikanlah jawaban dengan cara memberi tanda ceklist (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang paling benar sesuai dengan tingkat persetujuan anda, dengan pilihan jawaban sebagai berikut :

SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 CS : Cukup Setuju
 CS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Sesuai

Jawaban anda tidak menuntut jawaban yang benar atau salah dan tidak berhubungan dengan penentuan kelulusan atau hal lain yang akan merugikan anda di sekolah ini. Kesungguhan dan kejujuran anda dalam menjawab merupakan bantuan yang amat berguna. Karena itu diharapkan anda menjawab semua soal yang tersedia.

Atas bantuan dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Tabel. KISI KISI ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Variabel Penelitian	Indikator	No.Item	Jumlah Soal
Motivasi Belajar	1. adanya hasrat dan keinginan berhasil.	1,2,3,4	4
	2. adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.	5,6,7,8	4
	3. adanya harapan dan cita-cita masa depan.	9,10,11,12	4
	4. adanya penghargaan dalam belajar.	13,14,15,16	4
	5. adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.	17,18,19,20	4
	6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.	21,22,23,24	4
Jumlah			24

ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Indikator	Pernyataan	Score				
		SS	S	CS	TS	STS
adanya hasrat dan keinginan berhasil.	1. Saya belajar IPS karena saya ingin mengikuti olimpiade			✓		
	2. Saya merasa termotivasi untuk belajar IPS lebih keras setelah menggunakan media pembelajaran baru		✓			
	3. Saya senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran baru	✓				
	4. Saya memiliki keinginan yang kuat untuk berprestasi dalam belajar	✓				
adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.	5. Saya merasa senang saat berhasil menyelesaikan tugas dengan baik	✓				
	6. Saya merasa terbantu belajar dengan menggunakan media interaktif		✓			
	7. Saya mudah memahami materi IPS menggunakan media PowToon			✓		
	8. Saya tidak malu bertanya jika tidak paham saat belajar IPS		✓			
adanya harapan dan cita-cita masa depan.	9. Saya berusaha menyelesaikan tugas dengan tepat waktu			✓		
	10. Saya memperhatikan guru saat menjelaskan pelajaran			✓		
	11. Saya ingin belajar dengan sungguh-sungguh agar mudah menggapai cita-cita	✓				
	12. Saya sering membayangkan kesuksesan yang akan saya capai di masa depan sebagai motivasi untuk belajar	✓				

Lampiran 10

Angket Pre-Test – Post-Test Kelas Eksperimen

ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Identitas Responden:

Nama : Yesline Rizai Azkia
Kelas : VII G
Absen : 30

Petunjuk :

Angket ini berisi 30 pernyataan tentang motivasi belajar. Bacalah dengan cermat setiap pernyataan tersebut. Dan kemudian, berikallah jawaban dengan cara memberi tanda ceklist (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang paling benar sesuai dengan tingkat persetujuan anda, dengan pilihan jawaban sebagai berikut :

SS : Sangat Setuju
S : Setuju
CS : Cukup Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Sesuai

Jawaban anda tidak menuntut jawaban yang benar atau salah dan tidak berhubungan dengan penentuan kelulusan atau hal lain yang akan merugikan anda di sekolah ini. Kesungguhan dan kejujuran anda dalam menjawab merupakan bantuan yang amat berguna. Karena itu diharapkan anda menjawab semua soal yang tersedia.

Atas bantuan dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Tabel. KISI KISI ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Variabel Penelitian	Indikator	No.Item	Jumlah Soal
Motivasi Belajar	1. adanya hasrat dan keinginan berhasil.	1,2,3,4	4
	2. adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.	5,6,7,8	4
	3. adanya harapan dan cita-cita masa depan.	9,10,11,12	4
	4. adanya penghargaan dalam belajar.	13,14,15,16	4
	5. adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.	17,18,19,20	4
	6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.	21,22,23,24	4
Jumlah		24	

ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Indikator	Pernyataan	Score				
		SS	S	CS	TS	STS
adanya hasrat dan keinginan berhasil.	1. Saya belajar IPS karena saya ingin mengikuti olimpiade				✓	
	2. Saya merasa termotivasi untuk belajar IPS lebih keras setelah menggunakan media pembelajaran baru			✓		
	3. Saya senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran baru			✓		
	4. Saya memiliki keinginan yang kuat untuk berprestasi dalam belajar			✓		
adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.	5. Saya merasa senang saat berhasil menyelesaikan tugas dengan baik			✓		
	6. Saya merasa terbantu belajar dengan menggunakan media interaktif				✓	
	7. Saya mudah memahami materi IPS menggunakan media PowToon				✓	
	8. Saya tidak malu bertanya jika tidak paham saat belajar IPS				✓	
adanya harapan dan cita-cita masa depan.	9. Saya berusaha menyelesaikan tugas dengan tepat waktu				✓	
	10. Saya memperhatikan guru saat menjelaskan pelajaran				✓	
	11. Saya ingin belajar dengan sungguh-sungguh agar mudah menggapai cita-cita		✓			
	12. Saya sering membayangkan kesuksesan yang akan saya capai di masa depan sebagai motivasi untuk belajar		✓			

adanya penghargaan dalam belajar	13. Saya mendapatkan hadiah saat nilai ulangan IPS saya bagus	✓				
	14. Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika prestasi saya diakui oleh guru dan orang tua	✓				
	15. Saya merasa dukungan dari guru dan orang tua melalui penghargaan sangat penting bagi motivasi belajar saya	✓				
	16. Saya tidak punya harapan besar dalam pendidikan saya.	✓				
adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	17. Saya merasa bahwa media pembelajaran berbasis video animasi PowToon memudahkan saya memahami materi pelajaran IPS	✓				
	18. Saya lebih semangat belajar jika mendapat penghargaan	✓				
	19. Saya merasa bahwa pembelajaran dengan media berbasis Video animasi PowToon lebih menyenangkan dibanding metode konvensional (ceramah)	✓				
	20. Saya suka jika hasil belajar saya diakui oleh orang lain.	✓				
Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.	21. Saya merasa nyaman belajar di kelas yang bersih dan tertata rapi	✓				
	22. Dukungan dari teman-teman di kelas meningkatkan semangat belajar saya	✓				
	23. Guru- guru di sekolah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan inspiratif	✓				
	24. Saya lebih focus belajar jika belajar menggunakan media dengan baik.	✓				

adanya penghargaan dalam belajar	13. Saya mendapatkan hadiah saat nilai ulangan IPS saya bagus				✓	
	14. Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika prestasi saya diakui oleh guru dan orang tua				✓	
	15. Saya merasa dukungan dari guru dan orang tua melalui penghargaan sangat penting bagi motivasi belajar saya					✓
	16. Saya tidak punya harapan besar dalam pendidikan saya.					✓
adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	17. Saya merasa bahwa media pembelajaran berbasis video animasi PowToon memudahkan saya memahami materi pelajaran IPS				✓	
	18. Saya lebih semangat belajar jika mendapat penghargaan				✓	
	19. Saya merasa bahwa pembelajaran dengan media berbasis Video animasi PowToon lebih menyenangkan dibanding metode konvensional (ceramah)				✓	
	20. Saya suka jika hasil belajar saya diakui oleh orang lain.				✓	
Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.	21. Saya merasa nyaman belajar di kelas yang bersih dan tertata rapi		✓			
	22. Dukungan dari teman-teman di kelas meningkatkan semangat belajar saya			✓		
	23. Guru- guru di sekolah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan inspiratif		✓			
	24. Saya lebih focus belajar jika belajar menggunakan media dengan baik.		✓			

Identitas Responden:

Nama : Syifa Iqyila N.S
Kelas : VII G
Absen : 28

Petunjuk :

Angket ini berisi 30 pernyataan tentang motivasi belajar. Bacalah dengan cermat setiap pernyataan tersebut. Dan kemudian, berikallah jawaban dengan cara memberi tanda ceklist (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang paling benar sesuai dengan tingkat persetujuan anda, dengan pilihan jawaban sebagai berikut :

SS : Sangat Setuju
S : Setuju
CS : Cukup Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Sesuai

Jawaban anda tidak menuntut jawaban yang benar atau salah dan tidak berhubungan dengan penentuan kelulusan atau hal lain yang akan merugikan anda di sekolah ini. Kesungguhan dan kejujuran anda dalam menjawab merupakan bantuan yang amat berguna. Karena itu diharapkan anda menjawab semua soal yang tersedia.

Atas bantuan dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Tabel. KISI KISI ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Variabel Penelitian	Indikator	No.Item	Jumlah Soal
Motivasi Belajar	1. adanya hasrat dan keinginan berhasil.	1,2,3,4	4
	2. adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.	5,6,7,8	4
	3. adanya harapan dan cita-cita masa depan.	9,10,11,12	4
	4. adanya penghargaan dalam belajar.	13,14,15,16	4
	5. adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.	17,18,19,20	4
	6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.	21,22,23,24	4
Jumlah			24

ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Indikator	Pernyataan	Score				
		SS	S	CS	TS	STS
adanya hasrat dan keinginan berhasil.	1. Saya belajar IPS karena saya ingin mengikuti olimpiade				✓	
	2. Saya merasa termotivasi untuk belajar IPS lebih keras setelah menggunakan media pembelajaran baru			✓		
	3. Saya senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran baru			✓		
	4. Saya memiliki keinginan yang kuat untuk berprestasi dalam belajar			✓		
adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.	5. Saya merasa senang saat berhasil menyelesaikan tugas dengan baik	✓				
	6. Saya merasa terbantu belajar dengan menggunakan media interaktif			✓		
	7. Saya mudah memahami materi IPS menggunakan media PowToon			✓		
	8. Saya tidak malu bertanya jika tidak paham saat belajar IPS			✓		
adanya harapan dan cita-cita masa depan.	9. Saya berusaha menyelesaikan tugas dengan tepat waktu		✓			
	10. Saya memperhatikan guru saat menjelaskan pelajaran		✓			
	11. Saya ingin belajar dengan sungguh-sungguh agar mudah menggapai cita-cita		✓			
	12. Saya sering membayangkan kesuksesan yang akan saya capai di masa depan sebagai motivasi untuk belajar		✓			

Identitas Responden:

Nama : Syifa Iqyila N.S
Kelas : VII G
Absen : 28

Petunjuk :

Angket ini berisi 30 pernyataan tentang motivasi belajar. Bacalah dengan cermat setiap pernyataan tersebut. Dan kemudian, berikallah jawaban dengan cara memberi tanda ceklist (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang paling benar sesuai dengan tingkat persetujuan anda, dengan pilihan jawaban sebagai berikut :

SS : Sangat Setuju
S : Setuju
CS : Cukup Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Sesuai

Jawaban anda tidak menuntut jawaban yang benar atau salah dan tidak berhubungan dengan penentuan kelulusan atau hal lain yang akan merugikan anda di sekolah ini. Kesungguhan dan kejujuran anda dalam menjawab merupakan bantuan yang amat berguna. Karena itu diharapkan anda menjawab semua soal yang tersedia.

Atas bantuan dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Tabel. KISI KISI ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Variabel Penelitian	Indikator	No.Item	Jumlah Soal
Motivasi Belajar	1. adanya hasrat dan keinginan berhasil.	1,2,3,4	4
	2. adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.	5,6,7,8	4
	3. adanya harapan dan cita-cita masa depan.	9,10,11,12	4
	4. adanya penghargaan dalam belajar.	13,14,15,16	4
	5. adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.	17,18,19,20	4
	6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.	21,22,23,24	4
Jumlah			24

ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Indikator	Pernyataan	Score				
		SS	S	CS	TS	STS
adanya hasrat dan keinginan berhasil.	1. Saya belajar IPS karena saya ingin mengikuti olimpiade				✓	
	2. Saya merasa termotivasi untuk belajar IPS lebih keras setelah menggunakan media pembelajaran baru			✓		
	3. Saya senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran baru			✓		
	4. Saya memiliki keinginan yang kuat untuk berprestasi dalam belajar			✓		
adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.	5. Saya merasa senang saat berhasil menyelesaikan tugas dengan baik	✓				
	6. Saya merasa terbantu belajar dengan menggunakan media interaktif			✓		
	7. Saya mudah memahami materi IPS menggunakan media PowToon			✓		
	8. Saya tidak malu bertanya jika tidak paham saat belajar IPS			✓		
adanya harapan dan cita-cita masa depan.	9. Saya berusaha menyelesaikan tugas dengan tepat waktu		✓			
	10. Saya memperhatikan guru saat menjelaskan pelajaran		✓			
	11. Saya ingin belajar dengan sungguh-sungguh agar mudah menggapai cita-cita		✓			
	12. Saya sering membayangkan kesuksesan yang akan saya capai di masa depan sebagai motivasi untuk belajar		✓			

Lampiran 11

AJAR KURIKULUM MERDEKA
IPS FASE D KELAS VII
Kelas Kontrol
“Pemberdayaan Masyarakat”

INFORMASI UMUM		
A. IDENTITAS MODUL		
Penyusun	:	Miftahul Jennah
Instansi	:	SMP Plus Darus Solah
Tahun Penyusunan	:	Tahun 2025
Jenjang Sekolah	:	SMP
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengtahuan Sosial
Fase / Kelas	:	D / VII
Tema 04	:	Pemberdayaan Masyarakat
Materi	:	Pemberdayaan Masyarakat
Elemen	:	a. Elemen pemahaman dan ruang lingkup pemebelajaran • Keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu: materi ini berkaitan dengan pemahaman terhadap kondisi sosial dan lingkungan alam serta kesejarahan dalam konteks lokal dan nasional. Materi ini juga terkait dengan pembelajaran tentang kondisi geografis Indonesia dan pengaruhnya terhadap aktivitas sosial, ekonomi. • Perkembangan masyarakat Indonesia dari masa pra aksara, kerajaan-kerajaan di NusantaraInteraksi, Sosialisasi, institusi sosial, dan dinamika sosial; materi ini berkaitan dengan pembentukan identitas diri, merefleksikan keberadaan diri di tengah keberagaman dan kelompok yang berbeda-beda • Kegiatan manusia dalam memenuhi kebutuhannya: materi ini berkaitan tentang peran diri, masyarakat serta negara dalam memenuhi kebutuhan bersama. Peserta didik menganalisis sejarah manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. b. Elemen keterampilan proses • Siswa melakukan berbagai kegiatan yang mendukung tercapainya keterampilan proses yang dibutuhkan untuk mempelajari dan menyelesaikan pembelajaran IPS kelas 7 antara lain: mengamati, menginvestigasi/ menyelidiki, menganalisis,

Capaian Pembelajaran Alokasi Waktu	:	merencanakan, menggambar, berdiskusi, menceritakan, membuat laporan tertulis sederhana, dan mempresentasikan.
	:	Memahami isu pemberdayaan masyarakat dalam konteks lokal.
		2 jp (1 pertemuan)
B. KOMPETENSI AWAL		
Capaian Pembelajaran Fase D: Pada akhir fase D, Peserta didik memahami realitas Kehidupan manusia dalam ruang dan waktu pada bidang SOS Budaya, dan Ekonomi sehingga memiliki kesadaran akan keberadaan diri dalam berinteraksi dengan lingkungan Lokal, Nasional, dan Global. Melalui pendekatan keterampilan proses, peserta didik mengamati, mengumpulkan data, menganalisis, menyimpulkan, dan mengkomunikasikan informasi tentang realitas kehidupan manusia menggunakan berbagai media.		
Fase D berdasarkan Elemen Pemahaman konsep: Peserta didik memahami dampak perubahan iklim terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya Masyarakat serta merefleksikan pola adaptasi terhadap perubahan iklim dan Upaya mitigasi bencana untuk menunjang sustainable development goals (SDGs) dalam konteks local, Regional, dan Global.		
C. PROFILE PELAJAR PANCASILA		
Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, Mandiri kreatif dan bernalar kritis		
D. SARANA DAN PRASARANA		
Media, Sumber Belajar, dan Alat : - Media Whiteboard - Buku pedoman : Kemendikbud. 2021. Ilmu Pengetahuan Sosial, Buku Siswa Kelas VII, Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.		
E. TARGET PESERTA DIDIK		
- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. - Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin		
F. MODEL PEMBELAJARAN		
Model Pembelajaran Konvensional dengan metode Ceramah dan diskusi		
KOMPOTENSI INTI		
G. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN		
Alur Tujuan Pembelajaran : Peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi konsep pendapatan		
H. PEMAHAMAN BERMAKNA		
Pemahaman bagi peserta didik bahwa semakin kecil tingkat pendapatan seseorang, maka akan semakin besar persentase dari pendapatan tersebut untuk digunakan dalam rangka memenuhi kebutuhan konsumsi, demikian sebaliknya, makin besar tingkat pendapatan seseorang, maka akan semakin besar pula persentase dari pendapatan tersebut yang pada akhirnya di tabung.		
I. PERTANYAAN PEMANTIK		
- Apa itu uang? - Bagaimana dampak dari besar kecilnya pendapatan dalam kehidupan sosial budaya		

masyarakat?

- Mengapa kita perlu menyimpan uang dalam bentuk tabungan?
- Apa perbedaan antara tabungan dan investasi?
- apa dampak dari kurangnya literasi keuangan?

J. KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN PENDAHULUAN

Kegiatan Pembuka: (10 menit)

- Guru membuka pembelajaran dengan memberi salam, menyapa peserta didik, menanyakan kabar, mengecek kehadiran, serta memastikan kesiapan belajar.
- Salah satu peserta didik memimpin doa pembuka, kemudian guru menegaskan pentingnya berdoa sebelum memulai kegiatan sebagai bentuk keyakinan kepada Tuhan Yang Maha Esa dalam menuntut ilmu.
- Guru memberikan motivasi awal agar peserta didik bersemangat mengikuti pembelajaran, misalnya dengan memberikan tepukan semangat atau kata-kata penyemangat.
- Guru menanyakan kondisi peserta didik untuk menciptakan suasana kelas yang nyaman dan interaktif.
- Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan kembali materi sebelumnya yang relevan dengan topik hari ini.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan, serta menjabarkan aspek-aspek penilaian yang akan digunakan selama proses pembelajaran.

Apresiasi

- Guru mengaitkan materi pembelajaran hari ini dengan pengetahuan sebelumnya, misalnya melalui contoh sederhana dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan kondisi sosial ekonomi masyarakat.
- Guru menjelaskan secara singkat hubungan antara pendapatan dan kesejahteraan masyarakat sebagai pengantar menuju topik utama.
- Guru mengajukan pertanyaan pemantik seperti; “Bagaimana dampak dari besar kecilnya pendapatan dalam kehidupan sosial budaya masyarakat? “Apa yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pendapatan masyarakat sehingga mereka dapat menjadi lebih berdaya, mandiri, dan sejahtera?”

KEGIATAN INTI

Tahap Penyampaian Materi (Ceramah)

- Guru menyampaikan materi tentang *pemberdayaan masyarakat* melalui metode ceramah.
- Guru menjelaskan pengertian pendapatan, faktor-faktor yang memengaruhi pendapatan, serta kaitannya dengan kesejahteraan masyarakat.
- Guru memberikan contoh konkret kondisi sosial ekonomi masyarakat Indonesia yang menunjukkan adanya kesenjangan pendapatan.
- Guru menuliskan poin-poin penting di papan tulis agar peserta didik lebih mudah memahami isi materi.
- Peserta didik mendengarkan penjelasan guru dengan penuh perhatian dan mencatat hal-hal penting yang disampaikan.
- Guru memberikan penekanan pada hubungan antara tingkat pendapatan dan kemampuan masyarakat dalam meningkatkan kualitas hidupnya.

Tahap Diskusi

- Setelah penyampaian materi, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok kecil (3–4 orang).
- Setiap kelompok mendiskusikan permasalahan yang telah dijelaskan guru, misalnya faktor yang menyebabkan perbedaan pendapatan antar masyarakat atau cara meningkatkan pendapatan masyarakat.

- Guru berkeliling dari satu kelompok ke kelompok lain untuk memberikan bimbingan dan memastikan semua peserta didik berpartisipasi aktif.
- Setiap kelompok menuliskan hasil diskusi dalam bentuk poin-poin penting untuk dipresentasikan.
- Guru memberikan kesempatan bagi setiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas.
- Setelah presentasi, guru dan peserta didik melakukan sesi tanya jawab serta memberikan tanggapan terhadap pendapat antar kelompok.
- Guru menegaskan kembali inti pembahasan dan menyimpulkan hasil diskusi agar peserta didik memperoleh pemahaman yang utuh mengenai materi.

KEGIATAN PENUTUP

- Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran tentang pendapatan dan kaitannya dengan kesejahteraan masyarakat.
- Guru mengadakan tanya jawab singkat untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan.
- Guru memberikan umpan balik terhadap hasil diskusi serta menekankan pentingnya memahami kondisi sosial ekonomi sebagai dasar dalam upaya pemberdayaan masyarakat.
- Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya, yaitu tentang *Pemberdayaan Masyarakat*.
- Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengajak peserta didik menyanyikan lagu nasional atau daerah, dilanjutkan doa bersama, dan salam penutup.
- Sebagai penutup, guru dan peserta didik mengucapkan hamdalah sebagai ungkapan syukur atas kelancaran kegiatan pembelajaran.

K. ASSESMENT / PENILAIAN

Penilaian Proses dan Hasil Pembelajaran

1. Asesmen formatif : Observasi, Diskusi dan presentasi

Jurnal Perkembangan Sikap Spiritual dan Sosial

Satuan Pendidikan : SMP Plus Darus Sholah

Kelas/Semester : VII/Gasal

Mata pelajaran: IPS

Tahun pelajaran : 2024/2025

Petunjuk:

1. Kegiatan pengamatan dilakukan selama proses (jam) pembelajaran atau diluar jam pembelajaran.
2. Pencatatan hanya pada perilaku ekstrim yang ditunjukkan oleh seorang peserta didik.

No	Waktu Tanggal	Nama Peserta Didik	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Ket
1.					
2.	Dst.				

Lembar Observasi Diskusi

Satuan Pendidikan : SMP Plus Darus Sholah Mata pelajaran : IPS

Kelas/Semester : VII/ Gasal

Materi Pokok : Berkenalan Dengan Lingkungan Sekitar

NO	Nama	Aspek Penilaian	Skor	Nilai
----	------	-----------------	------	-------

	Peserta Didik	Keaktifan dalam diskusi				Sikap Ingin Tahu Dan Kreatif				Bekerja sama					Akhir
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1															
2															

Keterangan : Diisi Dengan Tanda Ceklist (√)

Kategori Penilaian : 4 = Sangat Baik , Kategori Penilaian : 4 = sangat baik, 3 = baik, 2 = cukup, 1 = kurang Perhitungan Skor :

Skor perolehan

Nilai = 100

Skor maksimal

Kriteria Nilai A = 86 – 100 : Baik Sekali B = 71– 85 : Baik

C = 56 – 70 : Cukup D = ≤ 55 : Kurang

Rubrik Penilaian Kinerja Diskusi :

No	Aspek	Penskoran
1.	Kaktifan dalam diskusi	• Skor 4 jika menunjukkan sudah ambil bagian dalam menyelesaikan tugas kelompok secara terus menerus dan konsisten. • Skor 3 jika menunjukkan sudah ada usaha ambil bagian diskusi tetapi belum konsisten • Skor 2 jika menunjukkan ada sedikit usaha ambil bagian diskusi tetapi belum konsisten • Skor 1 jika menunjukkan sama sekali tidak ambil bagian diskusi.
2.	Sikap ingin tahu terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif	• Skor 4 jika menunjukkan sudah ada usaha untuk bersikap ingin terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif s terus menerus dan konsisten. • Skor 3 jika menunjukkan sudah ada usaha untuk bersikap ingi terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif masuik belum konsisten. • Skor 2 jika menunjukkan ada sedikit usaha untuk bersikap ingi terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif masuik belum konsisten • Skor 1 jika sama sekali tidak bersikap ingin tahu terhadap pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.
3.	Bekerjasama dalam kelompok	• Skor 4 jika menunjukkan adanya usaha bekerjasama dalam ke kelompok secara terus menerus dan konsisten. • Skor 3 jika menunjukkan sudah ada usaha untuk bekerjasama kegiatan kelompok tetapi masih belum konsisten. • Skor 2 jika menunjukkan ada sedikit usaha untuk bekerjasama kegiatan kelompok tetapi masih belum konsisten. • Skor 1 jika sama sekali tidak berusaha untuk bekerjasama kegiatan kelompok.

Lembar Observasi Presentasi

Satuan Pendidikan : SMP Plus Darus Sholah Mata pelajaran : IPS

Kelas/Semester : VII/ Gasal

Materi Pokok : Berkenalan Dengan Lingkungan Sekitar

No	Aspek Penilaian																Skor	Nilai
	Kemampuan Bertanya				Menjawab atau Berargumen				Memberi Masukan dan saran				Mengapresiasi					
	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1.																		
2																		

Keterangan : Diisi dengan tanda ceklist (√)

Kategori Penilaian : 4 = sangat baik, 3 = baik, 2 = cukup, 1 = kurang

Perhitungan Skor : Skor perolehan

Nilai = 100

Skor maksimal

Kriteria Nilai

A = 86 – 100 : Baik Sekali B = 71– 85 : Baik

C = 56 – 70 : Cukup D = ≤ 55 : Kurang

Asesmen sumatif : Mengerjakan soal dalam bentuk pilihan ganda dan ditentukan batasan waktu mengerjakan

L. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMIDIAL

Peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) diberikan program pembelajaran remedial. Pembelajaran remedial dapat dilakukan pada kompetensi pengeahuan dan keterampilan. Langkah-langkah dalam pembelajaran remedial antara lain:

1. Identifikasi permasalahan pembelajaran peserta didik.
2. Merancang pembelajaran remedial
3. Membuat perencanaan pembelajaran remedial
4. Menyiapkan perangkat pembelajaran remedial
5. Melaksanakan pembelajaran remedial
6. Melaksanakan evaluasi

Pengayaan

Bacalah artikel mengenai lokasi absolut dan relatif setiap wilayah dapat memiliki pengaruh yang berbeda dengan wilayah lain. Tuliskan hasil analisis tersebut dalam beberapa paragraf.

M. REFLEKSI

1. Bagaimana antusiasme siswa dalam pembelajaran hari ini?
2. Apa yang perlu diperbaiki untuk pembelajaran hari ini?
3. Dalam kegiatan pembelajaran apa siswa banyak mengalami kesulitan?

N. Bahan Bacaan Guru

C. Pemberdayaan Masyarakat

Dalam memenuhi kebutuhan, manusia membutuhkan pengorbanan ekonomi berupa uang. Uang merupakan benda yang memiliki satuan hitung dan dapat digunakan sebagai alat pembayaran yang sah untuk melakukan transaksi dan berlaku di suatu wilayah. Untuk mendapatkan uang manusia melakukan pekerjaan dan setiap pekerjaan memberikan hasil uang (pendapatan) yang beragam. Kebutuhan yang tidak terbatas mengakibatkan masalah keuangan dalam masyarakat. Pendapatan yang didapatkan kadang lebih kecil

dibandingkan kebutuhan dan keinginan yang dimiliki sehingga masyarakat memilih cara cepat untuk mendapatkan uang yaitu dengan pinjaman. Namun, tanpa disadari pinjaman yang terus menerus dilakukan tanpa adanya tambahan penghasilan mengakibatkan masalah keuangan bagi seseorang. Seringkali seseorang mengalami kesulitan dalam mengelola keuangannya. Apa yang dimaksud dengan uang, pendapatan, tabungan dan investasi? Bagaimana cara merencanakan, melaksanakan dan melakukan pengelolaan terhadap keuangan agar tujuan hidup tercapai?

Sebelum membahas mengenai pengelolaan keuangan, kita akan belajar mengenai konsep uang, pendapatan, tabungan, investasi serta literasi keuangan.

1. Uang

Sebelum uang digunakan sebagai alat pembayaran yang sah, masyarakat menerapkan sistem barter. Barter merupakan pertukaran antar barang untuk memenuhi kebutuhan. Namun, seringkali pertukaran barang yang dibutuhkan ini tidak menemui titik temu karena perbedaan keinginan seseorang terhadap barang yang ditukar dengan barang lain. Selain

itu dalam sistem barter sulit ditentukan nilai untuk standar pertukaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut munculah uang sebagai alat pembayaran yang sah dan dapat diterima secara umum. Di Indonesia berdasarkan lembaga pembuatnya, uang dibedakan menjadi dua yaitu uang kartal dan uang giral. Uang kartal yaitu uang logam dan kertas yang diterbitkan oleh pemerintah. Sedangkan uang giral merupakan deposito atau simpanan di bank yang dapat diambil melalui cek, giro, atau surat perintah pembayaran lain yang sah.

2. Pendapatan

Manusia membutuhkan uang untuk memenuhi kebutuhannya. Melakukan suatu pekerjaan atau menyediakan faktor produksi merupakan langkah yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan pendapatan berupa uang. Pendapatan merupakan hasil (dalam satuan uang) yang diperoleh individu atau perusahaan atas kegiatan yang dilakukan. Pendapatan setiap orang berbeda tergantung jenis pekerjaan yang dilakukan. Pendapatan yang didapat sebaiknya dikelola dengan baik sesuai prioritas kebutuhannya.

Jumlah pendapatan yang diperoleh tidak menentukan cukup tidaknya pendapatan tersebut untuk memenuhi kebutuhan seseorang. Seseorang dengan pendapatan besar belum tentu dapat memenuhi semua kebutuhannya karena pengelolaan yang kurang baik. Sebaliknya, pendapatan yang kecil dapat memenuhi kebutuhan seseorang selama mampu mengelolanya dengan baik.

Salah satu faktor yang memengaruhi perilaku konsumsi adalah besar kecilnya pendapatan. Seseorang dengan pendapatan yang sedikit akan menggunakan sebagian besar pendapatannya untuk membeli makanan sedangkan semakin besar pendapatan seseorang maka persentase pendapatan yang digunakan untuk kegiatan konsumsi semakin kecil dan mengalihkannya dalam bentuk tabungan. Hubungan antara pendapatan dan perilaku konsumsi ini dikenal sebagai Hukum Engel. Hukum Engel menyatakan bahwa:

“Semakin kecil pendapatan, semakin besar bagian pendapatan itu ditujukan untuk konsumsi. Begitu pula sebaliknya, semakin besar pendapatan, semakin besar bagian pendapatan itu ditujukan untuk tabungan”.

Pendapatan seseorang dapat digunakan untuk melakukan konsumsi maupun disimpan dalam bentuk tabungan. Sehingga besarnya pendapatan akan sama dengan besarnya konsumsi ditambah dengan tabungan. Keynes menyatakan bahwa :

“Setiap pertambahan pendapatan akan menyebabkan pertambahan konsumsi dan pertambahan tabungan”, atau dapat ditulis dengan:

3. Tabungan

Tabungan merupakan simpanan yang berasal dari pendapatan, berupa uang yang belum atau tidak digunakan untuk keperluan sehari-hari atau kepentingan lain. Saat ini

masyarakat lebih sering menabung di bank. Tren menabung di rumah mulai berganti karena lebih berisiko terhadap pencurian maupun bencana alam. Menabung di bank dipilih karena lebih aman terlebih lagi sudah banyak bank yang terdaftar pada Lembaga Penjamin Simpanan (LPS).

LPS berfungsi sebagai penjamin keamanan tabungan nasabah hingga 2 milyar. Ada beberapa manfaat seseorang menabung yaitu: a. Melatih gaya hidup hemat

b. Uang tersedia untuk hal mendesak c. Meminimalkan hutang

4. Investasi

Apakah tabungan dan investasi adalah hal yang sama? Tabungan dan investasi sering kali dianggap sama oleh masyarakat. Tabungan dan investasi merupakan dua hal yang berbeda.

Jika tabungan bertujuan untuk menyimpan uang yang tidak digunakan sementara investasi bertujuan untuk meningkatkan nilai tambah yang dimiliki. Seseorang, yang melakukan investasi berharap mendapatkan imbalan berupa laba, deviden ataupun bunga dari hasil investasinya. Ada beberapa instrumen investasi yang dapat dipilih seperti saham, obligasi dan reksadana. Namun, perlu diingat bahwa memilih instrumen investasi juga

perlu beberapa pertimbangan karena banyak investasi bodong yang merugikan masyarakat. Ada beberapa tawaran investasi yang perlu dihindari oleh masyarakat yaitu:

a. Imbalan hasil investasi terlalu tinggi dengan waktu yang singkat

b. Sedikit informasi atau bahkan tidak ada mengenai perusahaan investasi yang dipilih

c. Investor seringkali diminta mencari orang lain untuk bergabung d. Tidak jelas jenis usaha yang dijalankan

e. Biasanya dipromosikan oleh tokoh masyarakat atau artis untuk memikat investor

Investasi dapat ditempuh dengan modal kecil, investasi tersebut berupa reksadana dan investasi emas. Reksadana adalah salah satu wadah yang digunakan untuk menghimpun dana dari masyarakat dan kemudian diinvestasikan kembali dalam bentuk portofolio efek oleh Manajer investasi. Dengan berinvestasi pada reksadana berarti kita menitipkan uang untuk diinvestasikan kembali dalam bentuk portofolio efek. Investasi dengan reksadana tidak memerlukan dana yang besar, bahkan mulai dari Rp10.000 kita dapat mulai berinvestasi. Selain reksadana, investasi dengan dana yang kecil dapat dilakukan dengan membeli emas. Karena nilai emas cenderung selalu naik, investasi emas menjadi salah satu alternatif investasi yang mudah. Investasi emas dapat dimulai dari 1 gram bahkan sekarang tersedia *minigold* yang berukuran 0,05 gram, 0,1 gram, 0,25 gram dan 0,5 gram.

Sebagai contoh, Lili membeli emas seberat 1 gram pada tanggal 1 Juli 2018 dengan harga Rp701.000. Kemudian pada tanggal 11 Oktober 2020 Lili menjual emasnya tersebut sesuai dengan harga pasaran sebesar Rp1.007.000. Berdasarkan contoh tersebut investasi emas yang dilakukan Lili menghasilkan keuntungan sebesar Rp306.000.

5. Literasi Keuangan

Setiap hari manusia melakukan keputusan keuangan dalam rangka memenuhi kebutuhannya. Keputusan keuangan merupakan hal yang dilakukan oleh setiap individu baik dalam hal pembelian, penjualan, tabungan, investasi ataupun kegiatan lain yang berhubungan dengan keuangan. Prinsip dasar keuangan tradisional adalah perilaku rasional, yang artinya setiap manusia diasumsikan selalu rasional dalam pengambilan keputusan dengan tujuan untuk mendapatkan apa yang diinginkan. Pembuatan keputusan salah satunya disebabkan oleh pengetahuan keuangan (literasi keuangan), literasi yang kurang akan mengakibatkan keputusan keuangan yang tidak terarah. Pengetahuan tentang literasi sangat penting pada masa sekarang karena pertumbuhan produk keuangan sangat cepat dan mudah diakses oleh semua orang di dunia.

Hasil survei nasional literasi keuangan nasional yang dilakukan oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK) pada tahun 2019, tingkat literasi keuangan masyarakat Indonesia

sebesar

38,03% . Angka tersebut tergolong rendah dan menunjukkan bahwa kemampuan masyarakat dalam membuat keputusan dan pengelolaan keuangan masih tergolong rendah. Hal ini akan berdampak pada keputusan keuangan yang diambil oleh masyarakat.

Masyarakat yang tidak memahami konsep tentang keuangan akan menghabiskan pendapatannya untuk transaksi dan melakukan pinjaman yang lebih besar dibandingkan dengan jumlah uang yang disimpan. Mereka juga cenderung membayar bunga pinjaman yang tinggi. Prinsip dasar ekonomi yang digunakan sebagai dasar literasi keuangan diantaranya penganggaran, tabungan, investasi, pinjaman, asuransi, diversifikasi, dan membuat perbandingan.

Literasi keuangan menurut Organisasi untuk kerjasama ekonomi dan pembangunan atau Organization for Economic Cooperation and Development (OECD) didefinisikan sebagai gabungan antara kesadaran, pengetahuan, kemampuan, sikap dan perilaku yang dibutuhkan untuk menyusun keputusan keuangan dalam rangka mewujudkan individu yang sejahtera secara keuangan. Literasi keuangan menurut OJK merupakan serangkaian aktivitas atau proses untuk meningkatkan pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*) konsumen maupun masyarakat luas, kemampuan (*competence*) agar dapat mengelola keuangan secara lebih baik.

Kemampuan seseorang dalam memahami tentang literasi keuangan menurut OJK dibagi menjadi empat tingkatan yaitu:

1. *Well literate*, yaitu ketika seseorang mempunyai keterampilan untuk memanfaatkan layanan dan produk keuangan karena keyakinan dan pengetahuan yang dimiliki terhadap layanan dan produk keuangan tersebut.
2. *Sufficient literate*, yaitu ketika seseorang mempunyai keyakinan dan pengetahuan terhadap layanan dan produk keuangan.
3. *Less literate*, yaitu ketika seseorang kurang mempunyai pengetahuan mengenai lembaga jasa keuangan serta beberapa pengetahuan tentang produk lembaga serta jasa keuangan.
4. *Illiterate*, yaitu ketika seseorang tidak mempunyai keyakinan dan pengetahuan terhadap layanan dan produk keuangan serta tidak mempunyai keterampilan dalam memanfaatkan layanan dan produk keuangan.

Seseorang dengan literasi keuangan yang baik atau *well literate* akan lebih mudah melakukan pengelolaan keuangan yang disesuaikan dengan kebutuhan. Mereka cenderung paham tentang bagaimana mengelola keuangan dan mencapai tujuan keuangannya. Adapun manfaat memahami literasi keuangan bagi masyarakat adalah:

- 1) Mampu menyeleksi, memanfaatkan produk, layanan keuangan sesuai kebutuhan, kemampuan, dan melakukan perencanaan keuangan yang baik.
- 2) Terhindar dari investasi yang tidak jelas

O. GLOSARIUM

Literasi keuangan : suatu rangkaian proses atau kegiatan untuk meningkatkan pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*) dan keyakinan (*confidence*) konsumen maupun masyarakat agar mereka mampu mengelola **keuangan** pribadi dengan lebih baik.

P. DAFTAR PUSTAKA

- Adhuri, D. S., Wiratri, A., & Bismoko, A. B. 2016. "Interseksi Budaya Dan Peradaban Negara-negara Di Samudra Hindia: Perspektif Indonesia". *Masyarakat Indonesia*, 41(2), 115-126, <https://doi.org/10.14203/jmi.v41i2.310>.
- Alisjahbana Armida Salsiah, Murniningtyas Endah. 2018. *Tujuan Pembangunan Berkelanjutan di Indonesia*. Bandung: UNPAD Press.
- Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB). 2019. Bencana Alam di Provinsi Yogyakarta. http://bnpb.cloud/dibi/xdibi_list/.

Badan Perencana Pembangunan Nasional. 2016. *Laporan Prakarsa Strategis Bidang Kemaritiman*. Jakarta: Bappenas.

Banowati Eva, Sriyanto. 2013. *Geografi Pertanian*. Yogyakarta: Ombak.

Daldjoeni. 2014. *Pokok-Pokok Klimatologi*. Yogyakarta: Ombak.

Danandjaja, James. 1994. *Folklor Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.

Department of Economic and Social Affairs. 2019. *Growing at a slower pace, world population is expected to reach 9.7 billion in 2050 and could peak at nearly 11 billion around 2100*. Artikel. <https://www.un.org/development/desa/en/news/population/world-populationprospects-2019.html> pada 21-08-2020

Kemendikbud 2021. *ilmu Pengetahuan Sosial*. Buku Siswa Kelas VII, Jakarta; Pusat Kurikulum dan Perbukuan.

<https://id.wikipedia.org/wiki> <https://indonesia.go.id/>

Guru Mapel IPS
SMP Plus Darus Sholah



Ibrohim Akhmad Isa, S.Hum

Jember, 21 April 2025
Peneliti



Miftahul Jennah
NIM.212101090042



Capaian Pembelajaran Alokasi Waktu	: :	kegiatan yang mendukung tercapainya keterampilan proses yang dibutuhkan untuk mempelajari dan menyelesaikan pembelajaran IPS kelas 7 antara lain: mengamati, menginvestigasi/ menyelidiki, menganalisis, merencanakan, menggambar, berdiskusi, menceritakan, membuat laporan tertulis sederhana, dan mempresentasikan. Memahami isu pemberdayaan masyarakat dalam konteks lokal. 2 jp (1 pertemuan)
B. KOMPETENSI AWAL		
Capaian Pembelajaran Fase D: Pada akhir fase D, Peserta didik memahami realitas Kehidupan manusia dalam ruang dan waktu pada bidang SOS Budaya, dan Ekonomi sehingga memiliki kesadaran akan keberadaan diri dalam berinteraksi dengan lingkungan Lokal, Nasional, dan Global. Melalui pendekatan keterampilan proses, peserta didik mengamati, mengumpulkan data, menganalisis, menyimpulkan, dan mengkomunikasikan informasi tentang realitas kehidupan manusia menggunakan berbagai media. Fase D berdasarkan Elemen Pemahaman konsep: Peserta didik memahami dampak perubahan iklim terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya Masyarakat serta merefleksikan pola adaptasi terhadap perubahan iklim dan Upaya mitigasi bencana untuk menunjang sustainable development goals (SDGs) dalam konteks local, Regional, dan Global.		
C. PROFILE PELAJAR PANCASILA		
Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, Mandiri kreatif dan bernalar kritis		
D. SARANA DAN PRASARANA		
Media, Sumber Belajar, dan Alat : - Video animasi <i>PowToon</i> - Kemendikbud. 2021. Ilmu Pengetahuan Sosial, Buku Siswa Kelas VII, Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan. - Laptop, Proyektor, PC, Pengeras suara.		
E. TARGET PESERTA DIDIK		
Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.		
F. MODEL PEMBELAJARAN		
Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> dengan metode ceramah, Tanya jawab, diskusi		
KOMPOTENSI INTI		
G. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN Alur Tujuan Pembelajaran : Peserta didik diharapkan mampu mengidentiikasi konsep pendapatan masyarakat.		
H. PEMAHAMAN BERMAKNA		

- Pemahaman bagi peserta didik bahwa semakin kecil tingkat pendapatan seseorang, maka akan semakin besar persentase dari pendapatan tersebut untuk digunakan dalam rangka memenuhi kebutuhan konsumsi, demikian sebaliknya, makin besar tingkat pendapatan seseorang, maka akan semakin besar pula persentase dari pendapatan tersebut yang pada akhirnya di tabung.

I. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apa itu uang?
- Bagaimana dampak dari besar kecilnya pendapatan dalam kehidupan sosial budaya masyarakat? Mengapa kita perlu menyimpan uang dalam bentuk tabungan?
- Apa perbedaan antara tabungan dan investasi?
- Apa dampak dari kurangnya literasi keuangan?

J. KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN PENDAHULUAN

1. Kegiatan Pembuka:

- Guru membuka pembelajaran dengan memberi salam, menyapa peserta didik, menanyakan kabar, mengecek kehadiran, dan memastikan kesiapan belajar. Guru juga memberikan motivasi awal dengan tepukan semangat atau lagu penyemangat singkat.
- Salah satu peserta didik memimpin doa pembuka, kemudian guru menegaskan pentingnya berdoa sebelum memulai kegiatan sebagai bentuk keyakinan kepada Tuhan Yang Maha Esa dalam mencari ilmu.
- Guru menanyakan kondisi peserta didik pada pagi hari untuk menciptakan suasana belajar yang hangat dan nyaman.
- Guru mengadakan tes kemampuan awal atau pertanyaan pemantik guna mengetahui pemahaman dasar peserta didik tentang materi sebelumnya.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan, serta aspek-aspek yang akan dinilai selama proses belajar berlangsung.

Apresiasi :

- Guru mengaitkan pembelajaran hari ini dengan pengetahuan sebelumnya, misalnya dengan membaca surat pendek pilihan, kemudian menghubungkannya dengan nilai-nilai sosial dan ekonomi dalam kehidupan masyarakat.
- Guru menghubungkan fakta dan teori tentang kondisi sosial ekonomi masyarakat Indonesia, khususnya yang berkaitan dengan tingkat pendapatan dan pemberdayaan masyarakat.
- Guru mengajukan pertanyaan pemantik, seperti Bagaimana dampak dari besar kecilnya pendapatan dalam kehidupan sosial budaya masyarakat? Mengapa kita perlu menyimpan uang dalam bentuk tabungan? “Bagaimana strategi atau upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pendapatan masyarakat sehingga mereka dapat menjadi lebih berdaya, mandiri, dan sejahtera ?”

KEGIATAN INTI

Tahap orientasi masalah :

- Guru menayangkan video animasi *PowToon* yang berisi konsep pendapatan dalam materi *Pemberdayaan Masyarakat*.
- Guru mengajukan pertanyaan pemantik, “Mengapa tingkat pendapatan dapat memengaruhi kehidupan masyarakat di Indonesia?”
- Guru membimbing peserta didik untuk memberikan jawaban sementara berdasarkan pengetahuan awal mereka.
- Guru kemudian mengajukan pertanyaan lanjutan yang relevan, misalnya, “Bagaimana caranya agar kita dapat mengelola uang dengan baik ?”
- Peserta didik bersama guru merumuskan masalah yang akan dikaji.
- Guru meminta peserta didik mengamati permasalahan tersebut secara individu dan menuliskan hal-

hal yang belum mereka pahami.

- Pertanyaan dari peserta didik didiskusikan bersama untuk menumbuhkan interaksi dan berpikir kritis.
- Guru membentuk kelompok kecil (3–4 orang) untuk mendiskusikan dan mencari jawaban dari pertanyaan orientasi masalah.

Merumuskan hipotesis :

- Guru membimbing peserta didik dengan mengajukan pertanyaan yang mengarahkan mereka pada perkiraan jawaban sementara (hipotesis) terkait faktor-faktor yang memengaruhi pendapatan masyarakat.
- Peserta didik mendiskusikan kemungkinan hubungan antara tingkat pendapatan dan kesejahteraan masyarakat.

Tahap pengumpulan data

- Guru membimbing peserta didik dalam mencari informasi dari berbagai sumber, baik dari media *PowToon*, buku teks, maupun pengalaman nyata di lingkungan sekitar.
- Guru membantu peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menemukan data atau konsep yang relevan.
- Peserta didik menghimpun berbagai konsep terkait pendapatan, faktor-faktor yang memengaruhinya, dan dampaknya terhadap kehidupan masyarakat.
- Guru mendorong peserta didik untuk bekerja sama secara aktif dalam kelompok.
- Setiap kelompok menuliskan hasil diskusi dan mempersiapkan presentasi di depan kelas.

Menguji hipotesis

- Guru meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya.
- Peserta didik menyajikan hasil analisis mengenai hubungan antara tingkat pendapatan dan kesejahteraan masyarakat, serta berbagai contoh nyata yang mereka temukan di lingkungan sekitar.
- Guru memfasilitasi sesi tanya jawab dan tanggapan antar kelompok, serta menekankan kembali poin penting dari materi yang disajikan melalui media *PowToon*.

PENUTUP

- Guru meminta peserta didik untuk menyimpulkan atau membuat rangkuman dari materi yang telah dipelajari mengenai konsep pendapatan dalam pemberdayaan masyarakat.
- Guru melakukan sesi tanya jawab untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi pembelajaran.
- Guru melaksanakan evaluasi hasil belajar guna menilai tingkat pemahaman peserta didik terhadap konsep pendapatan dan faktor-faktor yang memengaruhinya.
- Guru memberikan arahan terkait materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya, yaitu tentang Pemberdayaan Masyarakat.
- Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan menyanyikan lagu nasional atau daerah, dilanjutkan dengan doa bersama dan salam penutup.
- Sebagai penutup, guru dan peserta didik bersama-sama mengucapkan hamdalah sebagai ungkapan rasa syukur atas kelancaran proses pembelajaran.

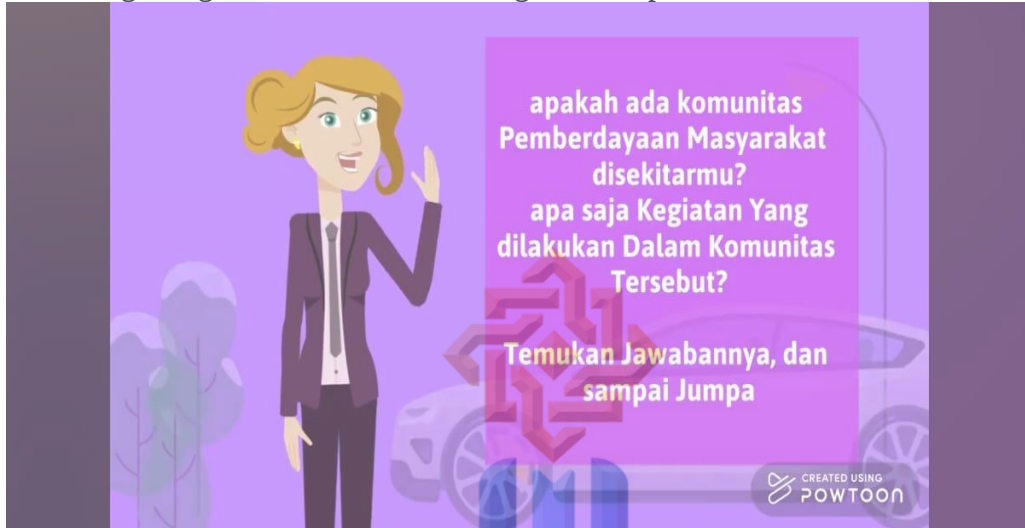
K. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama :
Kelas :
Kelompok :

Lembar Kerja Peserta Didik

Petunjuk pengerjaan:

Tolong diskusikan mengenai gambar di bawah ini dengan kelompokmu !



L. ASSESMEN / PENILAIAN

Penilaian Proses dan Hasil Pembelajaran

1. Asesmen formatif : Observasi, Diskusi dan presentasi

Jurnal Perkembangan Sikap Spiritual dan Sosial

Satuan Pendidikan : SMP Plus Darus Sholah

Kelas/Semester : VII/Gasal

Mata pelajaran : IPS

Tahun pelajaran : 2024/2025

Petunjuk:

3. Kegiatan pengamatan dilakukan selama proses (jam) pembelajaran atau diluarjam pembelajaran.
4. Pencatatan hanya pada perilaku ekstrim yang ditunjukkan oleh seorang pesertadidik.

No	Waktu Tanggal	Nama Peserta Didik	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Ket
1.					
2.	Dst.				

Lembar Observasi Diskusi

Satuan Pendidikan : SMP Plus Darus Sholah Mata pelajaran :
IPS

Kelas/Semester : VII/ Gasal

Materi Pokok : Berkenalan Dengan Lingkungan Sekitar

N	Na	Aspek Penilaian	Sk	Nil
---	----	-----------------	----	-----

O	ma Pes erta Didi k	Keaktifan dalam diskusi				Sikap Ingin Tau Dan Kreatif				Bekerja sama				or	ai Ak hir
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1															
2															

Keterangan : Diisi Dengan Tanda Ceklist (√)

Kategori Penilaian : 4 = Sangat Baik , Kategori Penilaian : 4 = sangat baik, 3 = baik, 2 = cukup, 1 = kurang

Perhitungan Skor :

Skor perolehan

Nilai =100

Skor maksimal

Kriteria Nilai A = 86 – 100 : Baik Sekali B = 71– 85 : Baik
C = 56 – 70 : Cukup D = ≤ 55 : Kurang

Rubrik Penilaian Kinerja Diskusi :

No	Aspek	Penskoran
1.	Kaktifan dalam diskusi	• Skor 4 jika menunjukkan sudah ambil bagian dalam menyelesaikan tugas kelompok secara terus menerus dan konsisten. • Skor 3 jika menunjukkan sudah ada usaha ambil bagian diskusi tetapi belum konsisten • Skor 2 jika menunjukkan ada sedikit usaha ambil bagian diskusi tetapi belum konsisten • Skor 1 jika menunjukkan sama sekali tidak ambil bagian diskusi.
2.	Sikap ingin tahu terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif	• Skor 4 jika menunjukkan sudah ada usaha untuk bersikap ingin terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif terus menerus dan konsisten. • Skor 3 jika menunjukkan sudah ada usaha untuk bersikap ingi terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif masuih belum konsisten. • Skor 2 jika menunjukkan ada sedikit usaha untuk bersikap ingi terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif masuih belum konsisten • Skor 1 jika sama sekali tidak bersikap ingin tahu terhadap pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.
3.	Bekerjasama dalam kelompok	• Skor 4 jika menunjukkan adanya usaha bekerjasama dalam kekelompok secara terus menerus dan konsisten. • Skor 3 jika menunjukkan sudah ada usaha untuk bekerjasama kegiatan kelompok tetapi masih belum konsisten. • Skor 2 jika menunjukkan ada sedikit usaha untuk

- bekerjasamakegiatan kelompok tetapi masih belum konsisten.
- Skor 1 jika sama sekali tidak berusaha untuk bekerjasama kegiatan kelompok.

Lembar Observasi Presentasi

Satuan Pendidikan : SMP Plus Darus Sholah Mata pelajaran :
IPS
Kelas/Semester : VII/ Gasal
Materi Pokok : Berkenalan Dengan Lingkungan Sekitar

No	Aspek Penilaian																Skor	Nilai
	Kemampuan Bertanya				Menjawab atau Berargumen				Memberi Masukan dan saran				Mengapresiasi					
	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1.																		
2.																		

Keterangan : Diisi dengan tanda ceklist (√)

Kategori Penilaian : 4 = sangat baik, 3 = baik, 2 = cukup, 1 = kurang

Perhitungan Skor :

Skor perolehan

Nilai = 100

Skor maksimal

Kriteria Nilai

A = 86 – 100 : Baik Sekali B = 71– 85 : Baik

C = 56 – 70 : Cukup D = ≤ 55 : Kurang

2. Asesmen sumatif : Mengerjakan soal dalam bentuk pilihan ganda dan ditentukan batasan waktu mengerjakan.

M. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Remedial

Peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) diberikan program pembelajaran remedial. Pembelajaran remedial dapat dilakukan pada kompetensi penguasaan dan keterampilan. Langkah-langkah dalam pembelajaran remedial antara lain:

1. Identifikasi permasalahan pembelajaran peserta didik.
2. Merancang pembelajaran remedial
3. Membuat perencanaan pembelajaran remedial
4. Menyiapkan perangkat pembelajaran remedial
5. Melaksanakan pembelajaran remedial
6. Melaksanakan evaluasi

Pengayaan

Bacalah artikel mengenai lokasi absolut dan relatif setiap wilayah dapat memiliki pengaruh yang berbeda dengan wilayah lain. Tuliskan hasil analisis tersebut dalam beberapa paragraf.

N. REFLEKSI

1. Bagaimana antusiasme siswa dalam pembelajaran hari ini?
2. Apa yang perlu diperbaiki untuk pembelajaran hari ini?
3. Dalam kegiatan pembelajaran apa siswa banyak mengalami kesulitan?

O. BAHAN BACAAN GURU

Bahan Bacaan Peserta Didik

C. Pemberdayaan Masyarakat

Dalam memenuhi kebutuhan, manusia membutuhkan pengorbanan ekonomi berupa uang. Uang merupakan benda yang memiliki satuan hitung dan dapat digunakan sebagai alat pembayaran yang sah untuk melakukan transaksi dan berlaku di suatu wilayah. Untuk mendapatkan uang manusia melakukan pekerjaan dan setiap pekerjaan memberikan hasil uang (pendapatan) yang beragam. Kebutuhan yang tidak terbatas mengakibatkan masalah keuangan dalam masyarakat. Pendapatan yang didapatkan kadang lebih kecil dibandingkan kebutuhan dan keinginan yang dimiliki sehingga masyarakat memilih cara cepat untuk mendapatkan uang yaitu dengan pinjaman. Namun, tanpa disadari pinjaman yang terus menerus dilakukan tanpa adanya tambahan penghasilan mengakibatkan masalah keuangan bagi seseorang. Seringkali seseorang mengalami kesulitan dalam mengelola keuangannya. Apa yang dimaksud dengan uang, pendapatan, tabungan dan investasi? Bagaimana cara merencanakan, melaksanakan dan melakukan pengelolaan terhadap keuangan agar tujuan hidup tercapai?

Sebelum membahas mengenai pengelolaan keuangan, kita akan belajar mengenai konsep uang, pendapatan, tabungan, investasi serta literasi keuangan.

1. Uang

Sebelum uang digunakan sebagai alat pembayaran yang sah, masyarakat menerapkan sistem barter. Barter merupakan pertukaran antar barang untuk memenuhi kebutuhan. Namun, seringkali pertukaran barang yang dibutuhkan ini tidak menemui titik temu karena perbedaan keinginan seseorang terhadap barang yang ditukar dengan barang lain. Selain itu dalam sistem barter sulit ditentukan nilai untuk standar pertukaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut munculah uang sebagai alat pembayaran yang sah dan dapat diterima secara umum. Di Indonesia berdasarkan lembaga pembuatnya, uang dibedakan menjadi dua yaitu uang kartal dan uang giral. Uang kartal yaitu uang logam dan kertas yang diterbitkan oleh pemerintah. Sedangkan uang giral merupakan deposito atau simpanan di bank yang dapat diambil melalui cek, giro, atau surat perintah pembayaran lain yang sah.

2. Pendapatan

Manusia membutuhkan uang untuk memenuhi kebutuhannya. Melakukan suatu pekerjaan atau menyediakan faktor produksi merupakan langkah yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan pendapatan berupa uang. Pendapatan merupakan hasil (dalam satuan uang) yang diperoleh individu atau perusahaan atas kegiatan yang dilakukan. Pendapatan setiap orang berbeda tergantung jenis pekerjaan yang dilakukan. Pendapatan yang didapat sebaiknya dikelola dengan baik sesuai prioritas kebutuhannya.

Jumlah pendapatan yang diperoleh tidak menentukan cukup tidaknya pendapatan tersebut untuk memenuhi kebutuhan seseorang. Seseorang dengan pendapatan besar belum tentu dapat memenuhi semua kebutuhannya karena pengelolaan yang kurang baik. Sebaliknya, pendapatan yang kecil dapat memenuhi kebutuhan seseorang selama mampu mengelolanya dengan baik.

Salah satu faktor yang memengaruhi perilaku konsumsi adalah besar kecilnya pendapatan. Seseorang dengan pendapatan yang sedikit akan menggunakan sebagian besar pendapatannya untuk membeli makanan sedangkan semakin besar pendapatan seseorang maka persentase pendapatan yang digunakan untuk kegiatan konsumsi semakin kecil dan mengalihkannya dalam bentuk tabungan. Hubungan antara pendapatan dan perilaku konsumsi ini dikenal sebagai Hukum Engel. Hukum Engel menyatakan bahwa:

“Semakin kecil pendapatan, semakin besar bagian pendapatan itu ditujukan untuk konsumsi. Begitu pula sebaliknya, semakin besar pendapatan, semakin besar bagian pendapatan itu ditujukan untuk tabungan”.

Pendapatan seseorang dapat digunakan untuk melakukan konsumsi maupun disimpan dalam bentuk tabungan. Sehingga besarnya pendapatan akan sama dengan besarnya konsumsi ditambah dengan tabungan. Keynes menyatakan bahwa :

“Setiap pertambahan pendapatan akan menyebabkan pertambahan konsumsi dan pertambahan tabungan”, atau dapat ditulis dengan:

3. Tabungan

Tabungan merupakan simpanan yang berasal dari pendapatan, berupa uang yang belum atau tidak digunakan untuk keperluan sehari-hari atau kepentingan lain. Saat ini masyarakat lebih sering menabung di bank. Tren menabung di rumah mulai berganti

karena lebih berisiko terhadap pencurian maupun bencana alam. Menabung di bank dipilih karena lebih aman terlebih lagi sudah banyak bank yang terdaftar pada Lembaga Penjamin Simpanan (LPS).

LPS berfungsi sebagai penjamin keamanan tabungan nasabah hingga 2 milyar. Ada beberapa manfaat seseorang menabung yaitu:

- a. Melatih gaya hidup hemat
- b. Uang tersedia untuk hal mendesak
- c. Meminimalkan hutang

4. Investasi

Apakah tabungan dan investasi adalah hal yang sama? Tabungan dan investasi sering kali dianggap sama oleh masyarakat. Tabungan dan investasi merupakan dua hal yang berbeda.

Jika tabungan bertujuan untuk menyimpan uang yang tidak digunakan sementara investasi bertujuan untuk meningkatkan nilai tambah yang dimiliki. Seseorang, yang melakukan investasi berharap mendapatkan imbalan berupa laba, deviden ataupun bunga dari hasil investasinya. Ada beberapa instrumen investasi yang dapat dipilih seperti saham, obligasi dan reksadana. Namun, perlu diingat bahwa memilih instrumen investasi juga

perlu beberapa pertimbangan karena banyak investasi bodong yang merugikan masyarakat. Ada beberapa tawaran investasi yang perlu dihindari oleh masyarakat yaitu:

- a. Imbalan hasil investasi terlalu tinggi dengan waktu yang singkat
- b. Sedikit informasi atau bahkan tidak ada mengenai perusahaan investasi yang dipilih
- c. Investor seringkali diminta mencari orang lain untuk bergabung
- d. Tidak jelas jenis usaha yang dijalankan
- e. Biasanya dipromosikan oleh tokoh masyarakat atau artis untuk memikat investor

Investasi dapat ditempuh dengan modal kecil, investasi tersebut berupa reksadana dan investasi emas. Reksadana adalah salah satu wadah yang digunakan untuk menghimpun dana dari masyarakat dan kemudian diinvestasikan kembali dalam bentuk portofolio efek oleh Manajer investasi. Dengan berinvestasi pada reksadana berarti kita menitipkan uang untuk diinvestasikan kembali dalam bentuk portofolio efek. Investasi dengan reksadana tidak memerlukan dana yang besar, bahkan mulai dari Rp10.000 kita dapat mulai berinvestasi. Selain reksadana, investasi dengan dana yang kecil dapat dilakukan dengan membeli emas. Karena nilai emas cenderung selalu naik, investasi emas menjadi salah satu alternatif investasi yang mudah. Investasi emas dapat dimulai dari 1 gram bahkan sekarang tersedia *minigold* yang berukuran 0.05 gram, 0,1 gram, 0,25 gram dan 0,5 gram.

Sebagai contoh, Lili membeli emas seberat 1 gram pada tanggal 1 Juli 2018 dengan harga Rp701.000. Kemudian pada tanggal 11 Oktober 2020 Lili menjual emasnya tersebut sesuai dengan harga pasaran sebesar Rp1.007.000. Berdasarkan contoh tersebut investasi emas yang dilakukan Lili menghasilkan keuntungan sebesar Rp306.000.

5. Literasi Keuangan

Setiap hari manusia melakukan keputusan keuangan dalam rangka memenuhi kebutuhannya. Keputusan keuangan merupakan hal yang dilakukan oleh setiap individu baik dalam hal pembelian, penjualan, tabungan, investasi ataupun kegiatan lain yang berhubungan dengan keuangan. Prinsip dasar keuangan tradisional adalah perilaku rasional, yang artinya setiap manusia diasumsikan selalu rasional dalam pengambilan keputusan dengan tujuan untuk mendapatkan apa yang diinginkan. Pembuatan keputusan salah satunya disebabkan oleh pengetahuan keuangan (literasi keuangan), literasi yang kurang akan mengakibatkan keputusan keuangan yang tidak terarah. Pengetahuan tentang literasi sangat penting pada masa sekarang karena pertumbuhan produk keuangan sangat cepat dan mudah diakses oleh semua

orang di dunia.

Hasil survei nasional literasi keuangan nasional yang dilakukan oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK) pada tahun 2019, tingkat literasi keuangan masyarakat Indonesia sebesar 38,03% . Angka tersebut tergolong rendah dan menunjukkan bahwa kemampuan masyarakat dalam membuat keputusan dan pengelolaan keuangan masih tergolong rendah. Hal ini akan berdampak pada keputusan keuangan yang diambil oleh masyarakat.

Masyarakat yang tidak memahami konsep tentang keuangan akan menghabiskan pendapatannya untuk transaksi dan melakukan pinjaman yang lebih besar dibandingkan dengan jumlah uang yang disimpan. Mereka juga cenderung membayar bunga pinjaman yang tinggi. Prinsip dasar ekonomi yang digunakan sebagai dasar literasi keuangan diantaranya penganggaran, tabungan, investasi, pinjaman, asuransi, diversifikasi, dan membuat perbandingan.

Literasi keuangan menurut Organisasi untuk kerjasama ekonomi dan pembangunan atau Organization for Economic Cooperation and Development (OECD) didefinisikan sebagai gabungan antara kesadaran, pengetahuan, kemampuan, sikap dan perilaku yang dibutuhkan untuk menyusun keputusan keuangan dalam rangka mewujudkan individu yang sejahtera secara keuangan. Literasi keuangan menurut OJK merupakan serangkaian aktivitas atau proses untuk meningkatkan pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*) konsumen maupun masyarakat luas, kemampuan (*competence*) agar dapat mengelola keuangan secara lebih baik.

Kemampuan seseorang dalam memahami tentang literasi keuangan menurut OJK dibagi menjadi empat tingkatan yaitu:

1. *Well literate*, yaitu ketika seseorang mempunyai keterampilan untuk memanfaatkan layanan dan produk keuangan karena keyakinan dan pengetahuan yang dimiliki terhadap layanan dan produk keuangan tersebut.
2. *Sufficient literate*, yaitu ketika seseorang mempunyai keyakinan dan pengetahuan terhadap layanan dan produk keuangan.
3. *Less literate*, yaitu ketika seseorang kurang mempunyai pengetahuan mengenai lembaga jasa keuangan serta beberapa pengetahuan tentang produk lembaga serta jasa keuangan.
4. *Illiterate*, yaitu ketika seseorang tidak mempunyai keyakinan dan pengetahuan terhadap layanan dan produk keuangan serta tidak mempunyai keterampilan dalam memanfaatkan layanan dan produk keuangan.

Seseorang dengan literasi keuangan yang baik atau *well literate* akan lebih mudah melakukan pengelolaan keuangan yang disesuaikan dengan kebutuhan. Mereka cenderung paham tentang bagaimana mengelola keuangan dan mencapai tujuan keuangannya. Adapun manfaat memahami literasi keuangan bagi masyarakat adalah:

- 1) Mampu menyeleksi, memanfaatkan produk, layanan keuangan sesuai kebutuhan, kemampuan, dan melakukan perencanaan keuangan yang baik
- 2) Terhindar dari investasi yang tidak jelas

P. GLOSARIUM

Literasi keuangan : suatu rangkaian proses atau kegiatan untuk meningkatkan pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*) dan keyakinan (*confidence*) konsumen maupun masyarakat agar mereka mampu mengelola **keuangan** pribadi dengan lebih baik.

Q. DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka

- Adhuri, D. S., Wiratri, A., & Bismoko, A. B. 2016. "Interseksi Budaya Dan Peradaban Negara-negara Di Samudra Hindia: Perspektif Indonesia". *Masyarakat Indonesia*, 41(2), 115-126, <https://doi.org/10.14203/jmi.v41i2.310>.
- Alisjahbana Armida Salsiah, Murniningtyas Endah. 2018. *Tujuan Pembangunan Berkelanjutan di Indonesia*. Bandung: UNPAD Press.
- Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB). 2019. *Bencana Alam di Provinsi Yogyakarta*.

http://bnpb.cloud/dibi/xdibi_list/.

Badan Pusat Statistik. 2019. *Statistik Pertambangan Minyak dan Gas Bumi*. Jakarta: BPS.

Daldjoeni. 2014. *Pokok-Pokok Klimatologi*. Yogyakarta: Ombak.

Danandjaja, James. 1994. *Folklor Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.

Department of Economic and Social Affairs. 2019. *Growing at a slower pace, world population is expected to reach 9.7 billion in 2050 and could peak at nearly 11 billion around 2100*. Artikel. <https://www.un.org/development/desa/en/news/population/world-populationprospects-2019.html> pada 21-08-2020.

Kemendikbud 2021. *ilmu Pengetahuan Sosial*. Buku Siswa Kelas VII, Jakarta; Pusat Kurikulum dan Perbukuan.

<https://id.wikipedia.org/wiki> <https://indonesia.go.id/>

Guru Mapel IPS
SMP Plus Darus Sholah



Ibrohimi Akhmad Isa, S.Hum

Jember, 21 April 2025
Peneliti



Miftahul Jennah
NIM.212101090042



Lampiran 13

Lembar Validasi Modul Kelas Kontrol

LEMBAR PENILAIAN MODUL AJAR
Kelas Kontrol

Identitas peneliti

Nama Peneliti : Miftahul Jennah

NIM : 212101090042

Prodi : Tadris IPS

Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Powtoon* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Plus Darus Sholah

Nama Ahli Validasi : Novita Nurul Islami, S.Pd., M.Pd

Hari/Tanggal : 28 April 2025

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap pedoman dokumentasi yang telah disusun. Saya ucapkan terimakasih terhadap Bapak/Ibu atas ketersediannya menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK

3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pertanyaan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :

4 = Sangat Sesuai 2 = Tidak Sesuai

3 = Sesuai 1 = Sangat Tidak Sesuai

4. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. PENILAIAN

No	Aspek	Indikator	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Format	1. Modul Ajar disusun secara runtut				✓
		2. Mencantumkan nama satuan Pendidikan				✓
		3. Mencantumkan materi/mata pelajaran				✓
		4. Mencantumkan kelas/semester				✓

2.	Kegiatan Pembelajaran	5. Menyiapkan siswa secara fisik maupun mental sebelum memulai pembelajaran				✓
		6. Menyampaikan tujuan pembelajaran				✓
		7. Menyampaikan materi menggunakan metode Ceramah dan diskusi			✓	
		8. Kegiatan pembelajaran berorientasi pada kebutuhan belajar siswa				✓
3.	Bahasa	2. Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓

D. KOMENTAR DAN SARAN

Modul Kelas Kontrol Layak digunakan, dengan catatan revisi penggunaan media video dihapus terlebih dahulu karena tidak sesuai dg metode yg digunakan

E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, instrumen dokumentasi ini dinyatakan :

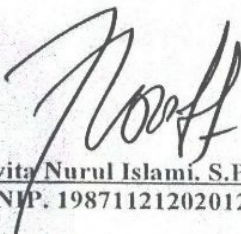
4. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
5. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
6. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda (✓) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 28 April 2025

Dosen Validator


Novita Nurul Islami, S.Pd., M.Pd
NIP. 198711212020122002

Lampiran 14
Lembar Validasi Modul Kelas Eksperimen

LEMBAR PENILAIAN MODUL AJAR

Kelas Eksperimen

Identitas peneliti
 Nama Peneliti : Miftahul Jennah
 NIM : 212101090042
 Prodi : Tadris IPS
 Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Powtoon* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Plus Darus Sholah
 Nama Ahli Validasi : Novita Nurul Islami, S.Pd.,M.Pd
 Hari/Tanggal : 28 April 2025

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap pedoman dokumentasi yang telah disusun. Saya ucapkan terimakasih terhadap Bapak/Ibu atas ketersediannya menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pertanyaan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :

4 = Sangat Sesuai 2 = Tidak Sesuai
 3 = Sesuai 1 = Sangat Tidak Sesuai

2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. PENILAIAN

No	Aspek	Indikator	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Format	1. Modul Ajar disusun secara runtut				✓
		2. Mencantumkan nama satuan Pendidikan				✓
		3. Mencantumkan materi/mata pelajaran				✓
		4. Mencantumkan kelas/semester				✓

2.	Kegiatan Pembelajaran	1. Menyiapkan siswa secara fisik maupun mental sebelum memulai pembelajaran				✓
		2. Menyampaikan tujuan pembelajaran				✓
		3. Menyampaikan materi menggunakan media <i>Powtoon</i>				✓
		4. Kegiatan pembelajaran berorientasi pada kebutuhan belajar siswa				✓
3.	Bahasa	1. Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓

D. KOMENTAR DAN SARAN

Modul ajar kelas Ekspemen layak digunakan, namun beberapa kalimat ada typo dapat diperbaiki terlebih dahulu sebelum digunakan.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, instrumen dekumantasi ini dinyatakan :

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

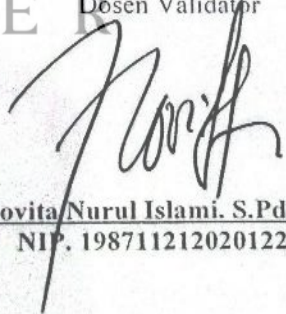
Mohon diberi tanda (✓) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Jember, 28 April 2025

J E M B E R

Dosen Validator


Novita Nurul Islami, S.Pd., M.Pd
NIP. 198711212020122002

Lampiran 15

Hasil Olahan Data Validitas SPSS



Corelations

		P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30
P01	Pears on Correlation	1	.182	-.072	.270	.053	-.224	-.027	-.157	.148	.198	.055	-.181	.070	.058	-.397	.219	.003	.228	-.116	.146	.274	.079	-.250	-.101	-.184	-.179	-.058	.168	-.467	-.058
	Sig. (2-tailed)		.327	.700	.142	.776	.226	.884	.400	.428	.286	.768	.330	.709	.758	.027	.237	.988	.217	.534	.434	.136	.674	.175	.589	.320	.334	.758	.365	.008	.756
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
P02	Pears on Correlation	.182	1	.294	.126	.242	.437	-.022	-.014	.132	.158	-.029	.024	.074	.087	-.148	-.118	-.114	-.174	.206	.252	.401	.105	-.037	-.104	-.012	.062	.000	.079	.038	
	Sig. (2-tailed)	.327		.108	.498	.191	.014	.906	.942	.477	.396	.878	.757	.899	.693	.643	.426	.528	.540	.350	.265	.779	.026	.574	.845	.576	.947	.741	1.000	.671	.198
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
P03	Pears on Correlation	-.072	.294	1	-.032	.012	.200	.382	-.021	.130	-.001	.270	.477	.357	.227	.334	-.015	-.081	-.058	-.032	.180	.130	.377	.515	.348	.176	-.040	-.153	-.013	.142	.303
	Sig. (2-tailed)	.700	.108		.863	.949	.280	.034	.909	.485	.994	.142	.431	.851	.219	.471	.938	.664	.757	.864	.334	.487	.037	.003	.055	.344	.829	.410	.943	.445	.097
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
P04	Pears on Correlation	.270	.126	-.032	1	.157	.116	-.039	-.018	.171	.198	.003	.227	.067	.123	.085	.229	.888	.163	.117	.256	.152	.229	.156	.060	-.096	.151	.253	.395	-.156	.253
	Sig. (2-tailed)	.142	.498	.863		.398	.533	.833	.923	.358	.027	.988	.219	.719	.510	.649	.878	.031	.381	.927	.165	.415	.215	.402	.750	.607	.416	.171	.028	.401	.170
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
P05	Pears on Correlation	.053	.242	.012	.157	1	.116	-.084	-.366	-.164	.248	-.075	-.014	-.007	.057	.183	.087	.221	-.229	.298	.292	.133	.188	.335	.037	.067	.182	.298	.214	.52	.323
	Sig. (2-tailed)	.776	.191	.949	.398		.534	.654	.043	.379	.179	.687	.941	.567	.759	.325	.641	.233	.216	.104	.112	.475	.311	.469	.844	.720	.326	.103	.248	.413	.076
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31
P06	Pears on Correlation	-.224	.437	.200	.126	.117	1	-.098	-.001	-.015	.229	-.021	.415	-.047	.257	.213	.070	-.030	.018	.330	.037	-.214	.088	.194	.026	.202	.136	.236	.269	.290	.162
	Sig. (2-tailed)	.226	.014	.280	.533	.534		.598	.998	.936	.215	.909	.020	.023	.164	.250	.707	.873	.924	.069	.842	.249	.637	.296	.889	.276	.467	.201	.364	.113	.385

digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id

P 2 1	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	
	Pears on Correl ation	.274	.052	.130	-.152	-.133	-.214	-.118	.218	.830	.198	.767	.710	.387	.692	.221	.598	.921	.761	.908	.749	1	-.192	.014	.012	-.187	.470	.126	.124	.047	-.336
	Sig. (2-tailed)	.136	.779	.487	.415	.475	.249	.527	.239	.872	.103	.719	.710	.1313	.622	.233	.598	.912	.744	.964	.795		.302	.941	.951	.314	.008	.498	.506	.801	.065
P 2 2	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	
	Pears on Correl ation	.079	.401	.377	.229	.188	.088	.213	.209	.130	.397	.006	-.010	.189	-.117	-.083	-.051	.048	-.024	.035	.226	-.192	1	.316	-.074	.016	.147	.150	-.178	-.119	.131
	Sig. (2-tailed)	.674	.026	.037	.215	.311	.637	.249	.259	.487	.027	.976	.956	.309	.529	.659	.786	.797	.899	.853	.221	.302		.083	.690	.931	.428	.420	.339	.523	.481
P 2 3	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	
	Pears on Correl ation	-.250	.105	.515	.156	.135	.194	.156	.023	.110	-.028	.223	.045	.172	-.011	.211	-.054	-.061	-.054	.241	.020	.014	.316	1	.200	.015	.002	-.199	-.042	.251	.191
	Sig. (2-tailed)	.175	.574	.003	.402	.469	.296	.403	.902	.556	.883	.228	.810	.356	.600	.254	.774	.743	.774	.191	.914	.941	.083		.281	.934	.991	.282	.821	.173	.304
P 2 4	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	
	Pears on Correl ation	-.101	.037	.348	.060	.037	.026	.252	.387	-.061	-.115	.290	.337	.184	-.011	.215	-.049	.198	.044	.188	.284	.012	-.074	1	.250	.117	-.124	.198	.200	-.097	
	Sig. (2-tailed)	.589	.845	.055	.750	.844	.889	.172	.032	.380	.538	.163	.322	.954	.245	.795	.286	.813	.312	.122	.951	.690	.281		.789	.529	.505	.285	.280	.604	
P 2 5	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	
	Pears on Correl ation	-.184	.104	.176	-.096	.067	.202	.352	.205	.059	-.129	.1124	.313	-.088	.300	.232	.409	-.031	.075	.47	.187	.316	1	.015	.050	.119	.202	.137	.261	.018	
	Sig. (2-tailed)	.320	.576	.344	.607	.720	.276	.052	.268	.752	.488	.505	.086	.060	.031	.281	.015	.858	.690	.801	.314	.931	.934		.789	.525	.275	.463	.157	.925	
P 2 6	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	
	Pears on Correl ation	-.179	.012	-.040	.151	.182	.136	.153	.111	.026	.156	.275	.082	-.288	.222	.049	.417	.153	.080	.293	.102	-.470	1	.147	.002	.117	.119	.228	.235	-.035	.283
	Sig. (2-tailed)	.334	.947	.829	.416	.326	.467	.413	.551	.888	.402	.135	.662	.116	.230	.794	.020	.411	.668	.110	.584	.008	.428	.991	.529	.525		.218	.468	.850	.123
P 2 7	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	
	Pears on Correl ation	-.058	.062	-.153	.253	.298	.236	.172	.113	-.299	-.062	.115	.25	-.026	.380	-.014	.179	.383	-.121	.194	.272	-.126	1	.199	.124	.002	.228	1	.185	.111	.360
	Sig. (2-tailed)	.758	.741	.410	.171	.103	.201	.354	.544	.102	.740	.537	.504	.888	.035	.942	.335	.034	.517	.294	.139	.498	.420	.282	.505	.275		.320	.551	.046	

[illegible][illegible]

Lampiran 16

Hasil Olahan Data

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.792	24

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Motivasi Belajar	1="Pre-Test Eksperimen (PowToon)"	.102	30	.200 [*]	.963	30	.371
	2="Post-Test Eksperimen (PowToon)"	.148	30	.094	.964	30	.391
	3="Pre- Test Kontrol (Konvensional)"	.106	30	.200 [*]	.975	30	.695
	4="Post- Test Kontrol (Konvensional)"	.101	30	.200 [*]	.977	30	.750

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Motivasi Belajar	Based on Mean	.363	3	116	.780
	Based on Median	.402	3	116	.752
	Based on Median and with adjusted df	.402	3	112.047	.752
	Based on trimmed mean	.392	3	116	.759

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Significance One-Sided p	Significance Two-Sided p	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper
HASIL MOTIVASI BELAJAR	Equal variances assumed	.647	.424	-12.356	58	<.001	<.001	-15.300	1.238	-17.779 -12.821
	Equal variances not assumed			-12.356	57.442	<.001	<.001	-15.300	1.238	-17.779 -12.821

Lampiran 17

LEMBAR VALIDASI MEDIA

Identitas peneliti

Nama Peneliti : Miftahul Jennah

NIM : 212101090042

Prodi : Tadris IPS

Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Powtoon* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Plus Darus Sholah

Nama Ahli Validasi : Rachma Dini Fitria.S.Pd.,M.Si

Hari/Tanggal : 28 April 2025

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap validasi media pembelajaran yang akan dijadikan sebagai sebuah media pembelajaran interaktif dalam melakukan penelitian sehingga media yang diambil dapat sesuai dengan tujuan penelitian, yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Powtoon* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Plus Darus Sholah", sehubungan dengan hal tersebut, maka penilaian dilakukan sebagai berikut:

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pertanyaan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :

4 = Sangat Sesuai 2 = Tidak Sesuai

3 = Sesuai 1 = Sangat Tidak Sesuai

2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. PENILAIAN

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Tampilan Layar desain : Ukuran huruf, bentuk, jenis huruf, komposisi warna, tulisan			✓	

	terhadap latar belakang (background)				
2.	Konsistensi : kata, istilah dan kalimat Konsistensi bentuk ukuran huruf Konsistensi tata letak			✓	
3.	Format Halaman				
4.	Kemenarikan : Mempermudah kegiatan belajar mengajar, Memberikan fokus perhatian			✓	
5.	Kualitas Grafik : Warna, Huruf, Gambar			✓	
6.	Audio : Ilustrasi Musik				
7.	Suara : moderator dalam video sangat jelas, - Suara moderator dalam artikulasinya sangat jelas, - Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif, - Penggunaan dalam kata kata video animasi sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik			-	
8.	Materi : Materi yang diajarkan sesuai perkembangan dengan dan kemampuan peserta didik - Video animasi perkembangan makhluk hidup yang dibuat istilah sesuai umu dan bahasa yang sederhana sehingga memudahkan memahami materi yang ditampilkan			✓	
	Animasi : mempermudah penggunaan objek yang rumit - sumber animasi Adanya ang digunakan			✓	

D. KOMENTAR DAN SARAN

J E M B E R

ditambahkan warna & contoh gambar

E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, instrumen dokumentasi ini dinyatakan :

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. ☒ Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda (✓) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.



Lampiran 18

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN DOKUMENTASI

Identitas peneliti

Nama Peneliti : Miftahul Jennah

NIM : 212101090042

Prodi : Tadris IPS

Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Powtoon* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Plus Darus Sholah

Nama Ahli Validasi : Rachma Dini Fitria.S.Pd.,M.Si

Hari/Tanggal : 28 April 2025

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap pedoman dokumentasi yang telah disusun. Saya ucapkan terimakasih terhadap Bapak/Ibu atas ketersediannya menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pertanyaan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :

4 = Sangat Sesuai

2 = Tidak Sesuai

3 = Sesuai

1 = Sangat Tidak Sesuai

2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. PENILAIAN

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Semua informasi data yang dibutuhkan telah tercantum secara lengkap			✓	
2.	Sumber data berasal dari pihak yang berwenang dan dapat dipertanggungjawabkan			✓	

3.	Data yang tercantum relevan dengan kebutuhan penelitian			~	
4.	Kesesuaian data dengan judul penelitian			~	
5.	Bahasa mudah dipahami dan tidak bermakna ganda			✓	

D. KOMENTAR DAN SARAN

Bisa digunakan

KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, instrumen dokumentasi ini dinyatakan :

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda (✓) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Jember, 28 April 2025

Dosen Validator

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Rachma Dini Fitria. S.Pd., M.Si
NIP. 199403032020122005

LEMBAR INSTRUMEN DOKUMENTASI

Identitas peneliti

Nama Peneliti : Miftahul Jennah
 NIM : 212101090042
 Prodi : Tadris IPS
 Tempat Penelitian : SMP Plus Darus Sholah
 Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Powtoon* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Plus Darus Sholah

Petunjuk :

Berilah tanda Cek (✓) pada Kolom "Ada" apabila aspek yang di amati muncul dan berilah tanda cek pada kolom tidak apabila aspek yang di amati tidak muncul serta tuliskan deskripsi mengenai aspek yang di amati jika diperlukan.

No	ASPEK	DESKRIPSI	Ada	Tidak	Keterangan
1.	Profil Lembaga	Struktur sekolah			
		Visi – Misi			
		Peraturan sekolah			
		Data terkait jumlah siswa dan guru.			
2.	Sarana dan Prasarana Sekolah	Fasilitas seperti ruang kelas			
		Perangkat TIK, koneksi internet			
		Alat pembelajaran lainnya			
3.	Aktivitas Pembelajaran	Dokumentasi Proses Pembelajaran			
4.	Dokumentasi Bahan Ajar	Modul ajar			
		File tugas			
		Hasil Penelitian			

Lampiran 19

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Identitas peneliti

Nama Pengamat : Miftahul Jennah

Kelas : 7G

Materi : Pemberdayaan Masyarakat

Media Pembelajaran : Vidio animasi Powtoon

Tempat Penelitian : SMP Plus Darus Sholah

Hari/Tanggal :

Waktu Observasi :

A. Petunjuk Pengisian :

1. Kepada bapak /ibu Observer mohon membaca petunjuk pengisian lembar observasi aktivitas siswa
2. Berilah tanda cek (√) pada kolom "Ya" apabila aspek yang di amati muncul dan berilah tanda cek pada kolom "Tidak" apabila aspek yang di amati tidak muncul
3. Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas selama proses pembelajaran berlangsung mulai dari kegiatan awal sampai akhir pembelajaran

No	Deskripsi	Ya	Tidak
1.	Siswa datang ke kelas tepat waktu	✓	
2.	Siswa menunjukkan kesiapan belajar (membawa buku, alat tulis, dll.)	✓	
3.	Membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa	✓	
4.	Memeriksa kehadiran siswa	✓	
5.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	✓	
6.	Guru menyampaikan materi pembelajaran tentang pemberdayaan masyarakat	✓	
7.	Memberikan apresiasi kepada siswa	✓	
8.	Siswa memperhatikan penjelasan guru	✓	
9.	Siswa aktif bertanya tentang materi yang belum dipahami	✓	
10.	Siswa menjawab pertanyaan guru dengan percaya diri	✓	
11.	Guru mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	✓	

12.	Guru mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran	✓	
13.	Guru memberikan instruksi tentang penggunaan media <i>Powtoon</i>	✓	
14.	Siswa antusias dalam mengikuti aktivitas pembelajaran dengan media <i>Powtoon</i>	✓	
15.	Siswa fokus memperhatikan tayangan video <i>Powtoon</i>	✓	
16.	Siswa menghubungkan tayangan <i>Powtoon</i> dengan materi yang dipelajari	✓	
17.	Siswa mencatat informasi penting dari media <i>Powtoon</i>	✓	
18.	Siswa menunjukkan minat terhadap materi yang disampaikan melalui media <i>Powtoon</i>	✓	
19.	Siswa mengerjakan tugas kelompok dengan serius	✓	
20.	Siswa menunjukkan sikap positif selama pembelajaran	✓	
21.	Siswa memberi umpan balik terhadap pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media <i>Powtoon</i>	✓	
22.	Siswa tidak melakukan aktivitas di luar pembelajaran (main HP, ngobrol, dsb)	✓	
23.	Siswa menunjukkan peningkatan pemahaman materi selama pembelajaran	✓	
24.	Siswa menunjukkan motivasi untuk belajar lebih lanjut tentang materi setelah pembelajaran	✓	
25.	Guru memberi motivasi kepada siswa agar tekun dalam belajar	✓	
26.	Menutup pembelajaran dengan salam	✓	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 20



Gambar 1 Dokumenta izin Penelitian Kepada Kepala Sekolah SMP Plus Darus Sholah



Gambar 2 Konsultasi Modul Dengan Guru IPS SMP Plus Darus Sholah

Dokumentasi Proses Pembelajaran Kelas Kontrol



Gambar.3 Pembelajaran dengan metode Konvensional



Gambar 4 Penerapan Materi dei Kelas Kontrol Dengan Media *PowToon*

Lampiran 21



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-11788/In.20/3.a/PP.009/05/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SMP Plus Darus Sholah

Jl. Moh. Yamin. No 25. Tegal besar, Kec. Kali wates, Kab. Jember

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 212101090042

Nama : MIFTAHUL JENNAH

Semester : Semester delapan

Program Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran PowToon Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Plus Darus Sholah" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Muslimin, S.Hi., M. Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 01 Mei 2025

Dekan,

Khotibul Umam, Dekan Bidang Akademik,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

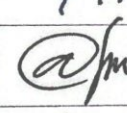
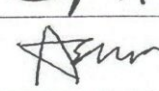
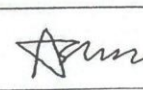
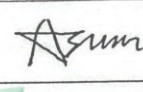
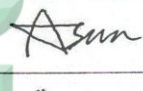
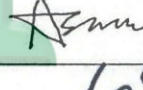


KHO TIBUL UMAM

Lampiran 22

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

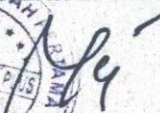
Peneliti : Miftahul Jennah
 Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember
 Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran PowToon Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Plus Darus Sholah

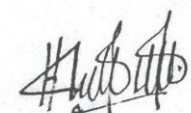
No	Hari/Tanggal	Kegiatan	TTD
1.	Kamis, 1 Mei 2025	Menyerahkan surat permohonan izin penelitian Ke SMP Plus Darus Sholah	
2.	Rabu, 7 Mei 2025	Menyebarkan angket di kelas VII B uji validasi angket	
3.	Rabu, 14 Mei 2025	Pemberian modul kelas kontrol dan Kelas eksperimen kepada guru IPS Kelas VII	
4.	Rabu, 21 Mei 2025	Pelaksanaan pretest di kelas VII E sebagai kelas kontrol dan pemberian materi	
5.	Kamis, 22 Mei 2025	Pelaksanaan pretest di kelas VII G sebagai kelas eksperimen dan pemberian materi	
6.	Jum'at, 23 Mei 2025	Pelaksanaan posttest di kelas VII E sebagai kelas kontrol dan pemberian materi	
7.	Rabu, 28 Mei 2025	Pelaksanaan posttest di kelas VII G sebagai kelas eksperimen dan pemberian materi	
8.	Sabtu, 31 Mei 2025	Selesai penelitian sekaligus Pengambilan surat selesai penelitian	

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Jember, 15 Mei 2025

Peneliti

Mengetahui,
 Kepala Sekolah SMP Plus Darus Sholah

Muslimin, S.H.I., M.Pd


Miftahul Jennah

Lampiran 23



YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM DARUS SHOLAH
SMP PLUS DARUS SHOLAH

NPSN : 20523962 Status : Terakreditasi "A"
 SEKOLAH STANDAR NASIONAL (SSN)

Jl. Moh. Yamin No. 25 Tegal Besar Kaliwates Telp: 0331-334639 081393997616 Jember 68132

SURAT SELESAI PENELITIAN
 Nomor : 422.3/199/310.02.20523962/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : MUSLIMIN, S.H.I.,M.Pd
 Jabatan : Kepala SMP Plus Darus Sholah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : MIFTAHUL JENNAH
 NIM : 212101090042
 Fakultas / Prodi : FTIK/ TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
 Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran PowToon Terhadap
 Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Plus Darus Sholah

Adalah benar – benar telah melakukan Penelitian di SMP Plus Darus Sholah Jember pada
 Tanggal 1 Mei 2025 sampai 31 Mei 2025 dalam rangka memenuhi Tugas Akhir Skripsi.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenar-benarnya dan untuk dipergunakan
 sebagaimana mestinya

Jember, 31 Mei 2025

Kepala SMP Plus Darus Sholah

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R



Lampiran 24

Daftar Nama Siswa kelas Kontro & Kelas Eksperimen

No.	Siswa Kelas Kontrol (VII E)	Siswa Kelas Eksperimen (VII G)
1.	Aliya Safa Ramadani	1. Aliyanisa Alifiatun jannah
2.	Adzra Thufayla Alilady Fandrik	2. Cindy Berilliana Putri
3.	Ananda Dwi	3. Defa Ramadhani
4.	Angelina Putri	4. Dinar Florentina Rahayu
5.	Anggun Zahra	5. Erina Saputri
6.	Haliraa Syamma	6. Evelina Nazelia Khusna
7.	Asta Dewi Jayatsu	7. Febrina Novita Sari
8.	Berliana Emerald Maritza	8. Frisma Wandari Eka Sitia Putri
9.	Citra Rosalina	9. Humaira Bildis Sya'bani
10.	Dian Arini Uluyatul Jannah	10. Hafizah Khayyirah Libna Gofta
11.	El Quinnsha Yumnaashilah Rimher	11. Indri Anggraeni
12.	Enno Airin Rachmi Diyani	12. Intan Fahdiana Zulfa
13.	Erly Arsyifa Salsabila Yunata	13. Izza Afkarina Indana
14.	Faidqoh Nadhifah	14. Jihan Nur Fadhilah
15.	Fitri Halimatus S	15. Junisya Anindita Pratiwi
16.	Hofifahtus Sa'diah	16. Kinara Ghaida Suraya
17.	Husnaa Nur Alyaa	17. Lailu Malilana Ramadhani
18.	Khofifah	18. Mufarricha Tri Adila
19.	Lednata Cahya Ramadhani	19. Nadia Elvaretta Azarine
20.	Mazida Najwa	20. Nadine Charolina Zahwa
21.	Naila Yasmin Fahira	21. Naila Raliwa Faluziyah Azmi
22.	Naura Najwa Kamila	22. Naya Yumna Afidah
23.	Nevita Marcelline Putri	23. Ndidya Amelia Afandi
24.	Salsabila Nadhifa	24. Nur Aisyah Ahmadina
25.	Salwa Salsabila	25. Rachouel Egia Mayyadah
26.	Shabrina Alilia Putri	26. Rofatus Syifaul Qolbi
27.	Sitra Syahdina Lipara	27. Shelfia Zaputri
28.	Tsamara Dinny Alilia	28. Syifa Kaylila Naura Sutandi
29.	Ainayyah Naurina Izzatty akifah	29. Veena Qurrotu A'ylin
30.	Alika Naila prutri	30. Yesune Rizti Azkia

Lampiran 25

Kartu Konsultasi Bimbingan (Blanko)

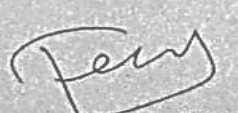

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI
PROGRAM S-1
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Nama : MIFTAHUL JENNAH
 No. Induk Mahasiswa : 21210100042
 Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan media pembelajaran Poptoon terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Plus Darus Sholah

Pembimbing : Abdurrahman Ahmad, Spd., M.Pd
 Tanggal Persetujuan : Tanggal 01 Oktober 2025

NO.	KONSULTASI PADA TANGGAL	PEMBAHASAN	TANDA TANGAN PEMBIMBING
1.	16-Jan-2025	Penyerahan surat tugas dan konsultasi	AS
2.	24-Jan-2025	Bimbingan matriks dan bab 1 dan 2	AS
3.	06-Feb-2025	Bimbingan 1,2,dan 3 + instrumen penelitian	AS
4.	20-Feb-2025	Revisi proposal 1,2,dan 3 + instrumen	AS
5.	24-Feb-2025	Bimbingan bab 1,2,dan 3+instrument modul	AS
6.	28-Feb-2025	Sempro (Seminar Proposal)	AS
7.	20-Maret-2025	Bimbingan bab 4	AS
8.	04-Juni-2025	Bimbingan bab 4 dan 5	AS
9.	18-Juli-2025	Bimbingan bab 1-5	AS
10.	20-Agust-2025	Bimbingan bab 1-5	AS
11.	22-Septem-2025	Bimbingan bab 1-5 + lampiran	AS
12.	30-Septem-2025	Bimbingan bab 1-5 + lampiran	AS
13.	30-Septem-2025	Acc sidang	AS
14.			

Jember, 01 Oktober 2025
 Kepala Prodi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial


 Fiqun Rafar M.P
 NIP. 198909232009031004

Catatan : Kartu Konsultasi Ini Harap Dibawa Pada Saat Konsultasi Dengan Dosen Pembimbing Skripsi

Lampiran 26

BIODATA PENULIS



A. IDENTITAS PENULIS

Nama : Miftahul Jennah
 NIM : 212101090042
 Tempat, Tanggal Lahir : Probolinggo, 04 Oktober 2003
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Alamat : Dusun Ketapang, RT 012/ RW 005, Desa Liprak kulon, Kecamatan Banyuwanyar, Kabupaten Probolinggo
 Email : miftah35414@gmail.com

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

RA : RA Nazhatut Tholibin
 MI : MI Nazhatut Tholibin
 SMP : SMP Nazhatut Tholibin
 SMA : SMA Nazhatut Tholibin
 Perguruan Tinggi : UIN Kiai Achmad Siddiq Jember