

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS
ANIMAKER TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA
DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA
NEGERI 2 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh

Hanna Gloria

NIM:06031282025022

Program Studi Pendidikan Ekonomi



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2024

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS ANIMAKER
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI DI SMA NEGERI 2 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh

Hanna Gloria

NIM:06031282025022

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi,
Pendidikan Ekonomi.**



**Dr. Dwi Husmidyani, M.Si
NIP 198405262009122007**



**Mengesahkan,
Pembimbing**



**Dra. Siti Fatimah, M.Si
NIP 196906201990012001**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS
ANIMAKER TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA
DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI
SMA NEGERI 2 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh

Hanna Gloria

NIM : 06031282025022

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Telah diujikan pada

Hari : Senin

Tanggal : 24 Juni 2024

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi,**



**Dr. Dwi Hasmidyani, M.Si
NIP 198405262009122007**



**Mengesahkan
Pembimbing,**



**Dra. Siti Fatimah, M.Si
NIP 1969062019940312001**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS
ANIMAKER TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA
DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI
SMA NEGERI 2 INDRALAYA UTARA**

SKP.IPSI

Oleh

Hanna Gloria

NIM : 06031282025022

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Mengesahkan

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi,**



**Dr. Dwi Hasmiyani, M.Si
NIP 198405262009122007**



**Mengesahkan
Pembimbing,**



**Dra. Siti Fatimah, M.Si
NIP 196906201994012001**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hanna Gloria
NIM : 06031282025022
Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 2 Indralaya Utara” beserta seluruh isi didalamnya adalah benar-benar karya saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2019 tentang pencegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 27 Juni 2024
Yang membuat pernyataan



Hanna Gloria
NIM. 06031282025022

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat, pertolongan dan anugerah-Nya melalui orang-orang yang membimbing dan mendukung dengan berbagai cara sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini saya persembahkan skripsi ini kepada :

- Tuhan Yesus Kristus yang selalu menjaga dan melindungi saya dalam setiap nafas kehidupan.
- Kedua orang tua saya, Bapak Sampe Hutasoit dan Mamak Ruslina Turnip. Tidak ada kata yang mampu sepenuhnya menggambarkan rasa syukur ini. Namun, dengan penuh cinta dan ketulusan izinkan saya mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kalian. Terima kasih untuk segala kasih, doa, dukungan, dan cinta yang tiada henti-hentinya khususnya sepanjang perjalanan skripsi ini. Terima kasih telah berjuang, mengorbankan banyak waktu, tenaga, serta upaya untuk mendukung saya meraih mimpi. Penulis berharap dengan selesainya skripsi ini dapat menjadi bentuk penghormatan dan apresiasi atas segala perjuangan dan kasih sayang yang kalian berikan.
- Kakak dan abang saya Fhidelia Defi, Nofika, Tri Wahyudi, adik saya Sere Virgin untuk selalu memberikan dukungan dan doa yang selalu teriring dalam setiap langkah.
- Dosen pembimbing saya, Ibu Dra. Siti Fatimah, M.Si yang juga menjadi dosen akademik saya. Terima kasih untuk bentuk bimbingan, saran, ilmu, serta meluangkan waktu selama saya menempuh pendidikan terutama dalam penyusunan skripsi ini. Menjadi salah satu dari anak bimbingan Ibu membuat saya mengerti arti dari sebuah proses.
- Kepada koordinator program studi Pendidikan Ekonomi Ibu Dr. Dwi Hasmidyani, dan seluruh dosen Pendidikan Ekonomi. Terima kasih atas segala ilmu dan didikan yang diberikan. Semoga ilmu yang diperoleh

dapat bermanfaat bagi penulis dan untuk setiap kebaikan yang diberikan dibalas oleh Tuhan Yang Maha Esa.

- Teman seperjuangan saya “*Penginapan Bunrip*” (Rifdah, Abmiliana, Resti, Tri Wulandari, Agnes, Rafli, Imam, dan Lepi). Terima kasih telah menjadi tempat berbagi ilmu, pengetahuan, pengalaman hidup di perantauan. Dan terima kasih karena sudah mewarnai dunia perkuliahan penulis.
- Kepada teman saya di perantauan Annida, Zaid, Friska, Zakiul, Radeff, Oktavia, dan Seza. Berjuang dan berproses bersama kalian membuat saya sadar bahwa saya tidak sendiri di tanah rantau ini.
- Charen Patricia dan Tasya Martina Hutagalung, sahabat penulis di Bangka yang mengenalmu dari sekolah dasar sampai kami berjuang bersama mengerjakan tugas akhir masing-masing. Terima kasih telah menjadi orang yang penulis hubungi untuk meluapkan segala beban hati. Mari bersama-sama kita mengejar dan meraih karir dan cita-cita
- Dan untuk diri sendiri, terima kasih karena tidak pernah berhenti untuk berjuang ditengah hirunya dunia. Terima kasih karena telah berusaha mengerjakan skripsi sampai akhir meskipun tertinggal dari teman-teman yang lain. Dalam proses ini, banyak hal yang saya pelajari bahwa pengendalian diri agar tidak ada keluhan dan pendewasaan diri untuk menerima buah dari perjuangan.

MOTTO :

“Ia membuat segala sesuatu indah pada waktunya, bahkan Ia memberikan kekekalan dalam hati mereka”

-Pengkhotbah 3:11-

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 2 Indralaya Utara” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dra. Siti Fatimah, M.Si selaku dosen pembimbing dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A selaku Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, dan Ibu Dr. Dwi Hasmidyani, M.Si selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Dewi Pratita, S.Pd, M.Pd., yang telah memberikan pengarahan dan penilaian atas proses validasi instrumen penelitian saya.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Ekonomi dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, 27 Juni 2024
Peneliti



Hanna Gloria
NIM. 06031282025022

DAFTAR ISI

HALAMAN MUKA	i
HALAMAN PERSETUJUAN SIDANG	ii
HALAMAN TELAH SIDANG	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Permasalahan Penelitian	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Hasil Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Pengertian Media Pembelajaran Animasi.....	7
2.2 Kelebihan Media Pembelajaran Animasi	8
2.3 Kekurangan Media Pembelajaran Animasi	9
2.4 Pengertian Animaker	11
2.5 Langkah-langkah Menggunakan Animaker	12
2.6 Kelebihan Animaker.....	16
2.7 Kekurangan Animaker.....	18
2.8 Pengertian Motivasi Belajar	19
2.9 Indikator Motivasi Belajar.....	20
2.10 Mata Pelajaran Ekonomi.....	22
2.11 Penelitian yang relevan.....	24
2.12 Hipotesis Penelitian	26
BAB III METODE PENELITIAN	27
3.1 Jenis Penelitian	27
3.2 Variabel Penelitian.....	27
3.3 Definisi Operasional Variabel	27
3.3.1 Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker	27
3.3.2 Motivasi Belajar	28
3.4 Populasi dan Sampel.....	28
3.4.1 Populasi	28
3.4.2 Sampel	28

3.5	Teknik Pengumpulan Data	29
3.5.1	Angket	29
3.5.2	Observasi	30
3.6	Uji Instrumen Penelitian	30
3.6.1	Uji Validasi Ahli	30
3.6.2	Uji Validitas Eksternal	30
3.6.3	Uji Reabilitas	31
3.7	Teknik Analisis Data	33
3.7.1	Analisis Data Angket	33
3.7.2	Analisis Data Observasi	34
3.8	Uji Prasyarat	34
3.8.1	Uji Normalitas Data	34
3.8.2	Uji Regresi Linear Sederhana	36
3.9	Uji Hipotesis	37
3.9.1	Uji Korelasi Pearson Product Moment	37
3.9.2	Koefisien Determinan	37
3.9.3	Uji-t	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		39
4.1	Deskripsi Data	39
4.1.1	Deskripsi Data Hasil Angket Motivasi Belajar	40
4.1.2	Deskripsi Data Observasi	43
4.2	Uji Prasyarat	45
4.2.1	Uji Normalitas Data	45
4.2.2	Uji Regresi Linier Sederhana	52
4.3	Uji Hipotesis	56
4.3.1	Korelasi Pearson Product Moment	56
4.3.2	Koefisien Determinan	57
4.3.3	Uji-t	57
4.4	Pembahasan	58
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....		65
5.1	Simpulan	65
5.2	Saran	65
DAFTAR PUSTAKA		66
LAMPIRAN.....		72

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kompetensi Dasar Ekonomi Kelas XI	23
Tabel 2 Desain Penelitian.....	27
Tabel 3 Populasi Penelitian.....	28
Tabel 4 Sampel.....	29
Tabel 5 Pernyataan dan Skor Nilai.....	29
Tabel 6 Kriteria Reabilitas	32
Tabel 7 Interpretasi Reliabilitas Instrumen Angket Motivasi Belajar	33
Tabel 8 Kriteria Penilaian Angket.....	34
Tabel 9 Interpretasi Koefisien Korelasi	37
Tabel 10 Kategori Motivasi Belajar (<i>Pre-test</i>).....	42
Tabel 11 Kategori Hasil Angket Motivasi Belajar (<i>Post-test</i>).....	43
Tabel 12 Tabel Penolong Data <i>Pre-test</i>	46
Tabel 13 Tabel Distribusi Frekuensi Harapan Data <i>Pre-test</i>	48
Tabel 14 Tabel Penolong <i>Post-test</i>	49
Tabel 15 Tabel Distribusi Harapan Frekuensi <i>Post-test</i>	51
Tabel 16 Penolong Angka Statistik.....	52
Tabel 17 Tabel Penolong Variabel X dan Y	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tampilan Awal Animaker	14
Gambar 2 Tampilan Pembuatan Video	14
Gambar 3 Pemilihan Background Pembuatan Video.....	15
Gambar 4 Tampilan Template	15
Gambar 5 Tampilan Karakter Animasi	15
Gambar 6 Tampilan Backsound.....	16
Gambar 7 Tampilan Effect Video Animasi	16
Gambar 8 Perbedaan Hasil Angket Motivasi Belajar Peserta Didik.....	40
Gambar 9 Hasil Setiap Indikator Motivasi Belajar <i>Pre-test</i>	41
Gambar 10 Hasil Angket Setiap Indikator Motivasi Belajar <i>Post-test</i>	42
Gambar 11 Hasil Observasi Media Animasi Berbasis Animaker	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus Ekonomi.....	73
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	75
Lampiran 3 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Sebelum Ujicoba	95
Lampiran 4 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Setelah Ujicoba.....	96
Lampiran 5 Lembar Angket Motivasi Belajar	97
Lampiran 6 Uji Validitas Eksternal Instrumen Angket (Non Sampel)	100
Lampiran 7 Hasil Uji Coba Interpretasi Validasi Instrumen Angket	101
Lampiran 8 Hasil Uji Instrumen Validitas Angket	103
Lampiran 9 Uji Realibilitas Instrumen Angket.....	105
Lampiran 10 Hasil Uji Realibilitas Instrumen Angket	106
Lampiran 11 Hasil Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen	108
Lampiran 12 Lembar Angket <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	109
Lampiran 13 Kisi-Kisi Observasi Kelas Eksperimen	115
Lampiran 14 Kartu Bimbingan Validasi Instrumen Penelitian.....	116
Lampiran 15 Kartu Bimbingan Skripsi	119
Lampiran 16 Usulan Judul Skripsi	123
Lampiran 17 Surat Keterangan (SK) Pembimbing	124
Lampiran 18 Surat Izin Penelitian Dekan	126
Lampiran 19 Surat Izin Penelitian dari Dinas	127
Lampiran 20 Surat Keterangan Selesai Penelitian	128
Lampiran 21 Dokumentasi Penelitian.....	129
Lampiran 22 Hasil Uji Plagiasi	132
Lampiran 23 Bukti Perbaikan Skripsi	133

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh media pembelajaran animasi berbasis animaker terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Indralaya Utara. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *Pre-Eksperimental Design* dalam bentuk *One Group Pretest-posttest Design*. Populasi penelitian yaitu seluruh kelas XI IPS SMA Negeri 2 Indralaya Utara. Sampel penelitian di kelas XI IPS 2. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*. Teknik pengambilan data berupa angket dan observasi melalui proses pembelajaran secara tatap muka. Teknik analisis data motivasi belajar diperoleh melalui *pretest* dan *posttest* sedangkan untuk data observasi diperoleh dari hasil observasi pada saat pembelajaran menggunakan media animasi berbasis animaker. Hipotesis dalam penelitian ini menggunakan statistik parametris yaitu uji-t sehingga diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,965 > 2,093$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran animasi berbasis animaker terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Indralaya Utara. Disarankan pendidik untuk lebih menggunakan animaker yang berbayar (*premium*) sehingga fitur-fitur yang ada dapat digunakan guna meningkatkan kualitas video animasi agar terlihat lebih menarik sehingga pembelajaran lebih produktif, inovatif dan efektif.

Kata-kata Kunci : Media Animasi, Animaker, Motivasi Belajar

ABSTRACT

This research aims to prove the influence of Animaker-based animation learning media on students' learning motivation in economics subjects at SMA Negeri 2 Indralaya Utara. This type of research is experimental research with a Pre-Experimental Design in the form of one-group pretest-posttest Design. The research population was all class XI IPS SMA Negeri 2 Indralaya Utara. The research sample was in class XI IPS 2. The sampling technique used was the Cluster Random Sampling technique. Data collection techniques include questionnaires and observations through a face-to-face learning process. The data analysis technique for learning motivation was obtained through pretest and posttest, while observation data was obtained from observations during learning using animaker-based animation media. The hypothesis in this research uses parametric statistics, namely the t-test so that $t_{hitung} > t_{tabel}$ is $4.965 > 2.093$, which means H_0 is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded that there is an influence of Animaker-based animation learning media on students' learning motivation in economics subjects at SMA Negeri 2 Indralaya Utara. It is recommended that educators use paid (premium) animakers so that the existing features can be used to improve the quality of animated videos so that they look more attractive so that learning is more productive, innovative and effective.

Key Words : Animation Media, Animaker, Learning Motivation

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan saat ini telah membawa dampak yang besar pada seluruh aspek kehidupan. Terkait perkembangan tersebut juga turut merubah pendidikan di Indonesia agar sejalan dengan perkembangan zaman terutama dalam proses pembelajaran. Di era digital, eksistensi seorang guru tidak lagi hanya diukur dari karismanya saja. Fajarwati & Irianto, (2021) mengemukakan bahwa guru sebagai pendidik profesional harus selalu mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi.

Dalam rangka menghadapi tantangan teknologi saat ini, guru harus mampu mengubah sistem pembelajaran di kelas berbasis teknologi demi tercapainya keberhasilan dalam pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran sangat membutuhkan peran guru dan peserta didik. Oleh karena itu, untuk mencapai keberhasilan pembelajaran tersebut dibutuhkan pembelajaran yang mampu mendorong semangat dan motivasi peserta didik untuk belajar. Dalam hal ini, guru harus mampu membangun kreatifitasnya untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didiknya. Guru harus membangun kreatifitasnya untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik, karena ketika guru mampu memberikan pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya akan menjadikan peserta didik senang dan ingin untuk belajar.

Pembelajaran yang menyenangkan memerlukan media yang menarik untuk menyerap informasi sebanyak-banyaknya (Ma'ruf & Syaifin, 2021). Pernyataan ini kemudian didukung dengan pendapat yang dikemukakan oleh Andika, dkk., (2023) bahwa agar pembelajaran menjadi menarik, guru harus dibekali dengan keterampilan, pengalaman, dan pengetahuan tentang media pembelajaran yang kemudian dapat menerapkan media pembelajaran yang tepat bagi peserta didik. Hal ini membuktikan bahwa media menjadi salah satu

komponen untuk mendukung proses pembelajaran serta membantu dalam mencapai pembelajaran yang efektif.

Media pembelajaran merupakan sarana pembelajaran yang dibuat untuk memudahkan dalam penyampaian materi. Hadirnya media pembelajaran di kelas merupakan solusi untuk membuat siswa senang ketika belajar dan tidak merasa jenuh. Sidabutar & Reflina, (2022) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menjadikan pembelajaran menarik, membantu siswa untuk lebih paham dan aktif dalam pembelajaran.

Media pembelajaran terdiri atas berbagai macam jenis. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media animasi. Tongke, dkk., (2023) menyatakan bahwa media animasi merupakan media yang menyajikan informasi yang dapat dilihat sekaligus didengar. Media animasi ini akan membantu guru dalam memberikan kesan tersendiri bagi yang melihat dan mendengarkannya. Dengan demikian diharapkan media pembelajaran animasi memberikan dampak positif bagi siswa dalam pembelajaran terkhusus dalam peningkatan motivasi belajar siswa.

Perkembangan teknologi saat ini dapat dimanfaatkan guru untuk membuat media pembelajaran animasi, salah satunya dengan animaker. Animaker adalah platform yang menyediakan pembuatan animasi secara sederhana dan awam dikalangan pendidik (Fajarwati & Irianto, 2021). Selain sederhana, animaker ini juga mudah untuk digunakan melalui google. Berbagai fitur dan template gratis yang akan membantu guru dalam pembuatan media animasi.

Penggunaan media animasi berbasis animaker dalam pembelajaran membantu guru dalam menjelaskan secara audio maupun visual dari materi yang akan disampaikan. Ini terjadi karena tampilan media pembelajaran animasi berbasis animaker yang menarik dan menyenangkan sehingga mampu membuat perhatian peserta didik tertuju pada pembelajaran yang sedang berlangsung (Nabila & Fitriani, 2023). Adanya media pembelajaran animasi berbasis animaker ini memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, penggunaan media dalam pembelajaran

dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan relevan bagi siswa yang tumbuh dalam era teknologi saat ini.

Media pembelajaran memiliki hubungan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, pentingnya penggunaan dan pemilihan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dalam era digital saat ini, media pembelajaran yang menarik dan inovatif akan berpotensi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Menurut Putri & Alfurqan, (2023) menyatakan bahwa salah satu fungsi media pembelajaran adalah memotivasi peserta didik dalam pembelajaran.

Motivasi belajar merupakan dorongan dari individu untuk melakukan aktivitas belajar. Motivasi belajar peserta didik akan timbul apabila adanya keinginan dan kemauan dari peserta didik itu sendiri. Dalam hal ini motivasi belajar dipandang sangat penting karena mampu menghidupkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar, serta memberikan pencapaian akademik yang maksimal bagi peserta didik. Motivasi belajar peserta didik akan menjadi faktor penunjang keberhasilan pembelajaran.

Pada dasarnya motivasi belajar dapat terbentuk dari diri peserta didik tersebut maupun dari dorongan luar sehingga dapat memenuhi kebutuhan belajar. Motivasi belajar memiliki peran dalam proses pembelajaran, dengan adanya motivasi yang tinggi akan membantu siswa untuk meraih prestasi yang maksimal dalam belajar. Sedangkan motivasi yang rendah akan menghambat siswa dalam meraih hasil belajar yang memuaskan. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Rahmah, dkk., (2023) bahwa dengan tidak diterapkannya media pembelajaran akan membuat peserta didik menjadi pasif sehingga berdampak pada penurunan hasil belajar.

Rendahnya motivasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah tidak adanya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif dalam pembelajaran. Kurang optimalnya penggunaan media dalam kegiatan belajar akan menyebabkan peserta didik merasa susah dalam memahami suatu pembelajaran bahkan malas untuk kembali mempelajari materi yang sudah diajarkan, malas mengikuti pembelajaran, terlambat mengumpulkan tugas, atau

tidak mengerjakan tugas sama sekali. Maka untuk meningkatkan motivasi tersebut, guru dapat memilih dan menerapkan media pembelajaran yang inovatif.

Dari hasil wawancara peneliti kepada guru mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 2 Indralaya Utara pada tanggal 7 Februari 2024, saat ini pembelajaran yang digunakan di kelas antara lain dengan menggunakan metode ceramah dan diskusi kelompok, dibantu dengan media pembelajaran yaitu *powerpoint*. Media inilah yang sering dipergunakan guru dalam menyajikan pembelajaran di kelas. Pembelajaran dengan media *powerpoint* digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi sehingga kecenderungan materi yang dipelajari peserta didik tidak akan bertahan lama dan berakibat pada ketergantungan peserta didik pada guru.

Penggunaan media pembelajaran berpengaruh pada motivasi peserta didik untuk belajar. Motivasi belajar peserta didik di SMA Negeri 2 Indralaya masih rendah. Masih banyak siswa yang malas-malasan untuk belajar, berbicara dengan teman sebayanya ketika pembelajaran dimulai, serta ada beberapa siswa yang merasa tidak tertarik untuk belajar sehingga tidak memperhatikan pembelajaran berlangsung. Ini didukung dengan hasil wawancara dengan peserta didik SMA Negeri 2 Indralaya Utara pada tanggal 7 Februari 2024 dimana belum adanya motivasi belajar yang timbul dari peserta didik. Kesimpulannya bahwa motivasi belajar peserta didik di SMA Negeri 2 Indralaya Utara masih relatif rendah. Oleh karena itu diperlukan inovasi untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar, salah satunya penggunaan media pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Putri & Alfurqan, (2023) yang berjudul "*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama SD Kota Padang*". membuktikan bahwa hasil thitung sebesar 0,127 yang berarti $> 0,05$ sehingga ada pengaruh antara variabel X (media animasi) terhadap variabel Y (motivasi belajar). Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Wanita, dkk., (2023) juga membuktikan bahwa $0,05 < 0,435$ sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) dapat diterima dan di uji kebenarannya. Dengan demikian dapat dilihat bahwa penerapan media pembelajaran di kelas akan meningkatkan

hasrat peserta didik untuk belajar sehingga berdampak pada pencapaian akademik yang tinggi. Motivasi sangat dibutuhkan dalam pembelajaran begitupun dengan penggunaan media pembelajaran untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Dari beberapa hasil penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi mempengaruhi motivasi belajar peserta didik, dimana salah satu upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah dengan menggunakan media pembelajaran animasi dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini terdapat perbedaan dari penelitian sebelumnya, dimana pada penelitian ini variabel terikat yang digunakan adalah motivasi belajar, sedangkan pada penelitian sebelumnya adalah hasil belajar. Selanjutnya, pada penelitian sebelumnya pembuatan animasi menggunakan *powtoon* sedangkan pada penelitian ini untuk membuat video animasi menggunakan animaker. Penelitian ini juga menggunakan instrumen observasi dan angket, sedangkan pada penelitian terdahulu menggunakan instrumen tes dalam teknik pengumpulan datanya. Kebaruan penelitian adalah bahwa media animaker ini mudah untuk digunakan jika dibandingkan dengan hasil penemuan penelitian sebelumnya dan animaker ini sudah terdapat pada *playstore*. Penelitian ini penting untuk dilakukan karena animaker merupakan *platform* animasi yang mudah dibuat dan diterapkan dalam pembelajaran sehingga membantu dalam peningkatan motivasi belajar peserta didik. Informasi yang diperoleh dari hasil penelitian ini akan membantu guru untuk mengidentifikasi jenis media pembelajaran yang paling efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Bersumber dari latar belakang yang telah dijelaskan diatas, terdapat permasalahan terkait media pembelajaran dan motivasi peserta didik. Maka, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam dan melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Animasi berbasis Animaker Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 2 Indralaya Utara”**.

1.2 Permasalahan Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang penelitian yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan penelitian apakah terdapat pengaruh media animasi berbasis animaker terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Indralaya Utara?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasarkan pada permasalahan penelitian untuk membuktikan pengaruh media animasi berbasis animaker terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Indralaya Utara.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat hasil penelitian ini adalah :

1. Membantu peserta didik dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang aktif dan berkualitas sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.
2. Memberikan sumbangan pemikiran dan peningkatan upaya bagi guru untuk menerapkan media pembelajaran yang tepat dalam rangka meningkatkan motivasi belajar peserta didik mata pelajaran ekonomi serta keefektifan pembelajaran sehingga memberikan kualitas pendidikan yang baik di sekolah.
3. Sebagai bahan rujukan dan referensi untuk mengkaji lebih dalam dan luas terkait pengaruh media animasi berbasis animaker terhadap motivasi belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, F., & Ibda, H. (2022). *Media Literasi Sekolah*. Jawa Tengah: CV Pilar Nusantara.
- Akbar, J. S. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Era Digital*. Jambi: PT Sonpedia Publishing.
- Andika, Fradani, A. C., & Indriani, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animaker terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas X-4 SMA Negeri 4 Bojonegoro. *Prosiding Seminari Nasional Bahasa dan Sastra*.
- Arania. (2021). Penggunaan Media Animasi Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Semester 2 SDN Sukawangi. *Journal of Education Science and Technology*, 2(2) : 81-90.
- Ariandhini, E., & Anugraheni, I. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Puisi Mapel Bahasa Indonesia Kelas 3 SD. *Jurnal Imiah Wahana Pendidikan* , 8(3) : 242-252.
- Asmawati, Siti, S. M., & Lili, K. (2023). The Influence The Use of Animated Video Media "Volcano Disaster" on the Learning Motivation. *Proceedings of International Conference on Education*.
- Baharudin Efendi Damanik, d. (2020). *Macam Variabel yang Mempengaruhi Motivasi Belajar (Kompetensi, Fasilitas, dan Lingkungan Belajar)*. Jawa Barat: CV Adanu Abimata.
- Benny, & Pribadi. (2017). *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran* . Jakarta: Kencana.
- Damanik, R. (2020). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Berprestasi Mahasiswa. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*. 6(1), 29-34.
- Darmawan, G., & dkk. (2023). *Membuat Animasi Antrean Dengan Berbagai Software*. Bandung: Kaizen Media Publishing.
- Diah, R. A., Yunita, H., & Zainal, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Pemahaman dan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V UPTD SDN Tanjung Bumi 04. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 8(1), 6547-6559.
- Fadilah, A., & dkk. (2023). Pengerian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran . *Journal of Student Research*. 1(2), 01-17.
- Fadjarajani, S., & dkk. (2020). *Media Pembelajaran Transformatif*. Gorontalo: Ideals Publishing.
- Fajarwati, M. I., & Irianto, S. (2021). Pengembangan Media Animaker Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kalkulator di Kelas IV SD UMP. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*. 5(1), 1-11.
- Fajrianti, R., & Meilana, S. F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Animaker terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.6(4), 6630-6637.

- Farida, C., Destiniar, & Fuadiah, N. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Penyajian Data. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 2(1), 53-66.
- Febriani, E. A., Astriani, D., & Qosyim, A. (2022). Penerapan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Tekanan Zat Cair. *Jurnal Pendidikan Sains*. 10(1), 21-25.
- Galuh Maheswari, P. P. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animaker terhadap Motivasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3(5), 2631-2538.
- Handayani, D. (2020). Pemanfaatan Youtube Pada Saat Pandemi Covid 19 Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Dalam Meningkatkan Vocabulary dan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan*. 4(2), 12-18.
- Helianthusanfri, J. (2019). *Belajar Membuat Whiteboard Animation Untuk Pemula*. Jakarta: Gramedia.
- Helmarini, & Saputera, P. D. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kesulitan Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 01 Kota Bengkulu. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 1(4), 591–596.
- Huda, A., & Ardi, N. (2021). *Teknik Multimedia dan Animasi*. Padang: UNP Press.
- Hurianto, E., Yarni, L., & dkk. (2024). *Psikologi Pendidikan*. Jawa Barat: CV Zenius Publisher.
- Ibda, H., & dkk. (2023). *Media Game Digital SD/MI Berbasis Karakter PS dan PPRA*. Bantul: Mata Kata Inspirasi.
- Innayah, R. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Online, Motivasi Belajar, dan Kompetensi Dosen Terhadap Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 8(2) : 38-47.
- Jalius, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran* . Jakarta: Kencana.
- Kemendikbud. (2014). *Permendikbud Nomor 59 Tahun 2014 tentang Capaian Pembelajaran Ekonomi* .
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Layaliya, F. N., Haryadi, & Setyaningsih, N. H. (2021). Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra (Studi Pustaka). *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 6(2), 81-84.
- Manurung, H. M. (2023). *Pengembangan Sumber dan Media Pembelajaran PAI*. Malang: CV Pustaka Peradaban.
- Ma'ruf, M. W., & Syaifin, R. A. (2021). Strategi Pengembangan Profesi Guru dalam Mewujudkan Suasana Pembelajaran yang Efektif. *Jurnal Pendidikan Islam dan Keguruan*. 3(1), 27-44.
- Mashuri, D. K., & Budiyono. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5) : 893-903.

- Masitoh, S. (2023). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Strategi Komplementer Melalui Motivasi Belajar*. Jawa Barat: CV Mega Press Nusantara.
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Karya Umum dan Ilmiah*, 173-179.
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 412-420.
- Muhammad, I., & Yolanda, F. (2022). Minat Belajar Siswa Terhadap Penggunaan Software Adobe Flash Cs6 Profesional Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. 11(1), 1-12.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*. 1(1), 43-50.
- Mu'minah, I. H. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Sebagai Alternatif Dalam Pembelajaran Daring IPA Pada Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian*, 1197-1211.
- Musafatin, F. (2023). *Digital Learning : Belajar Daring, Jangan Garing*. Yogyakarta: CV Ananta Vidya.
- Nabila, H. I., & Fitriani, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Animaker Pada Materi Statistika. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 6(3) : 1071-1082.
- Narida, Maspuroh, U., & Adham, M. J. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animaker terhadap Keterampilan Menulis Siswa SMK Al-Fathimiyah. *Jurnal Sinestesia*. 13(1), 570-578.
- Novita, L., & Novianty, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal dan Campuran. *Jurnal TIEE*. 3(1), 46-53.
- Nurdiyana, T., & Indriyani, P. D. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Dalam Seni Kolaborasi*. Yogyakarta: Jejak Pustaka.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Nurfaizah, P. A., Nudiah, & Pada, A. (2022). The Effect of Media Based Animated Videos on Fourth (4th) Grade Students Social Studies Motivastion. *Excellent Education, Science and Engineering Advances Journal*. 1(1), 67-83.
- Pratama, H. P. (2021). *Pemanfaatan Platform Digital Untuk Buku Digital Interaktif*. Banten: Media Edukasi Indonesia.
- Pratiwi, I. T., & Meilani, R. I. (2019). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. 3(2), 173-181.
- Pratiwi, I., & Ridwan, M. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi. *Journal of Sport Education*. 4(1), 77-86.

- Pulungan, H., & Hasanah. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Menggunakan Animaker Berbasis Problem Based Learning (PBL) Pada Materi Perubahan Wujud Benda di Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIP*, 6(2) : 22-27.
- Purwaningrum, j. P., & Ahyani, L. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Animaker Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 5(2).
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwanto. (2018: 40). *Teknik Penyusunan Instrumen Uji Validitas dan Reliabilitas Penelitian Ekonomi Syariah*. Magelang: StaiaPress.
- Putri, G. S., & Alfurqan. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama SD Kota Padang. *Journal of Primary Education*. 6(1), 180-191.
- Putri, R. A. (2023). Penggunaan Aplikasi Animaker Dalam Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. 1(3), 66-77.
- Rahmah, M. A., & dkk. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XII di SMA Negeri 3 Pangkep. *Jurnal Guru Pencerah Semesta (GPS)*. 1(3), 12-18.
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*. 2(6), 749-756.
- Riduwan. (2015). *Dasar-dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta.
- Robinson, E., & Hasan, Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Animaker Dalam Pembuatan Media Pembelajaran. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 1(1), 18-23.
- Rukajat. (2018). *Pendekatan Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sajudin, M. (2021). *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Berbasis Reward dan Punishment*. Jawa Tengah: Wawasan Ilmu.
- Sekriyanti, E. (2024). *Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar PAI & BP Melalui Penerapan Model Pembelajaran The Power of Two* . Jawa Tengah: NEM.
- Sesi Wanita, L. H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Menggunakan Animaker Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pengukuran Kecerahan Air. *Junal Vinertek*. 3(2), 18-27.
- Setyawan, A. B., Ratumbusang, M. F., & Utama, A. H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animaker Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Fabel Untuk Siswa Kelas VII di SMPN 25 Banjarmasin. *Journal of Instructional technology*. 4(2), 58-66.
- Sidabutar, N. A., & Reflina. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika SMA dengan Aplikasi Animaker pada Materi Vektor. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 06(02), 1374-1384.

- Sofiana, R. A., Fajrie, N., & Hilyana, F. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5) : 3027-3034.
- Sudjana, N. (2020). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharni. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. 6(1), 172-184.
- Sumiharsono, H., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi.
- Supriadi, G. (2021). *Statistik Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2019). *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian)*. Jawa Barat: CV Wacana Prima.
- Tampubolon, R. A., Sumarni, W., & Utomo, U. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 5(5), 3125-3133.
- Tasya, S. A., & Durita, P. (2021). Pengaruh Penggunaan Media AudioVisual terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP di SMKN 4 Surabaya. *Journal of Economics and Business Education*. 1(2), 120-131.
- Tongke, I., Panigoro, M., Bahsoan, A., & dkk. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa. *Journal on Teacher Education*. 5(1), 582-592.
- Uno, H. H. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya : Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wahyugi, R., & Fatmariza. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3(3), 785-793.
- Widiyanti, N., & Ansori, Y. Z. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V di SDN Ciparay 1 Tahun Ajaran 2020/2021. *Seminar Nasional Pendidikan*, 222-228.
- Wildawati, Syamsuardi, & Rusmayadi. (2022). Pengaruh Metode Bercerita Menggunakan Media Animasi dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 3(1), 43-60.
- Winangsih, E., & Harahap, R. D. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran pada Muatan IPA di Sekolah Dasar. *Journal Research & Learning in Elementary Education*. 7(1), 452-461.
- Winata, K. (2021). Konsentrasi dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 13-24.

- Yulhendri, & Syofyan, R. (2016). *Pendidikan Ekonomi Untuk Sekolah Menengah (Perencanaan, Strategi, dan Materi Pembelajaran)*. Jakarta: Kencana.
- Yuniastuti. (2021). *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Zulfa, L. N., Ermiana, I., & Affandi, L. H. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV B SDN 1 Rumak Kecamatan Kediri Tahun Pelajaran 2018/2019. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 44-50.