

# EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *KINEMASTER* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV DI MI TPI KERAMAT BANJARMASIN

Sukirman<sup>1</sup>, Barsihanor<sup>2</sup>, Abdul Hafiz<sup>3</sup>

<sup>1</sup>PGMI,86232, Fakultas Studi Islam, Universitas Islam Kalimantan MAB.NPM.17520061

<sup>2</sup>PGMI,86232, Fakultas Studi Islam, Universitas Islam Kalimantan MAB.NIDN. 1111089001

<sup>3</sup>PGMI,86232, Fakultas Studi Islam, Universitas Islam Kalimantan MAB.NIDN. 1113028901

Email:mistpikeramat@gmail.com

## ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *kinemaster* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV di MI TPI Keramat Banjarmasin. Populasi penelitian ini yaitu kelas IVB dan kelas IVC dengan jumlah siswa sebanyak 42 siswa sedangkan sampel dari penelitian ini yaitu kelas IVA dan kelas IVD dengan jumlah siswa sebanyak 28 siswa. Metode penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi eksperimen*. Metode penelitian ini yakni metode penelitian yang dipakai untuk mencari pengaruh terhadap efektifitas perlakuan tertentu terhadap pengaruh lain dalam kondisi yang terkendalikan. Desain penelitian ini yaitu *non-equivalent post-test only control group design*. Pengumpulan data memakai angket. Analisis data memakai Uji t dengan bantuan program SPSS 21.0. Dari hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Kinemaster* efektif terhadap motivasi belajar siswa. hal ini dapat ditunjukkan dengan hasil Uji t untuk motivasi belajar siswa yaitu dengan nilai sig sebesar 0,001 yang artinya lebih kecil dari 0,05 dengan demikian maka  $H_a$  di terima dan  $H_o$  ditolak yang artinya media pembelajaran *kinemaster* efektif terhadap motivasi belajar siswa.

**Kata kunci:** *Kinemaster, motivasi belajar*

---

## ABSTRACT

*The purpose of this study was to determine the effectiveness of using kinemaster learning media on the learning motivation of fourth grade students at MI TPI Keramat Banjarmasin. The population of this study was class IVB and class IVC with a total of 42 students, while the sample of this study was class IVA and class IVD with a total of 28 students. This research method is a quantitative approach with a quasi-experimental type of research. This research method is a research method used to find the effect of the effectiveness of certain treatments on other influences under controlled conditions. The design of this study was a non-equivalent post-test only control group design. Data collection using a questionnaire. Data analysis using t test with the help of SPSS 21.0 program. From the results of data analysis, it can be concluded that the use of Kinemaster learning media is effective on students' learning motivation. this can be shown by the results of the t-test for student learning motivation, namely with a sig value of 0.001 which means it is smaller than 0.05, thus  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected, which means that kinemaster learning media is effective on student learning motivation.*

**Keywords:** *Kinemaster, learning motivation*

## PENDAHULUAN

Pendidikan yaitu suatu proses perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik yang dilakukan oleh seseorang secara sadar. Adapun perubahan tingkah laku yang dilakukan seseorang tersebut melalui proses bimbingan atau arahan dari seorang pendidik yang sudah berkompeten . Proses pendidikan erat kaitannya dengan dunia sekolah yang menjadi sarana dan Prasarana Peserta didik dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 menyatakan: Pendidikan yaitu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara”.<sup>1</sup>

Menurut Freeman Butt dalam Muhammad Anwar pendidikan ialah suatu proses timbal balik yang dilakukan seseorang melalui penyesuaian diri terhadap lingkungannya sehingga muncul perubahan-perubahan perilaku melalui proses yang akan dilaluinya dalam kehidupan sehari-hari.<sup>2</sup>

Adapun Penjabaran dari definisi pendidikan ialah suatu proses perubahan tingkah laku yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari secara harfiah yang di pengaruhi oleh lingkungan atau masyarakat sekitar. Adapun perubahan perilaku yang di maksud ialah perubahan perilaku untuk menggali potensi seseorang kearah yang lebih baik melalui pendidikan formal (sekolah ).

Pembelajaran yakni suatu sistem yang memiliki peran sangat dominan untuk

mewujudkan kualitas pendidikan. Peran guru dan murid sangat berpengaruh dalam pembelajaran itu sendiri. Inovasi pembelajaran yang di lakukan dengan tujuan mendapatkan kualitas pendidikan yang lebih baik agar efektif dan efisien.<sup>3</sup>

Bagi peserta didik proses pembelajaran yakni suatu proses interaksi berupa kemampuan yang di milikinya meliputi kemampuan fisik, nonfisik, emosi dan intelektual adapun interaksi yang terjadi pada peserta didik berupa interaksi antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, serta interaksi dengan lingkungan berupa stimulus dan respon.<sup>4</sup>

Proses pembelajaran ada beberapa prinsip yang menjadi dasar pembelajaran di Sekolah Dasar diantaranya : Prinsip motivasi dimana pada prinsip pembelajaran ini guru berperan menumbuhkan semangat belajar pada peserta didik. Prinsip latar belakang dimana proses pembelajaran guru bertugas menggali pengetahuan, keterampilan dan sikap peserta didik, prinsip pemusatan perhatian dimana pada prinsip ini guru mampu memusatkan perhatian siswa pada pembelajaran, prinsip keterpaduan, prinsip pemecahan masalah, Prinsip menemukan, prinsip belajar sambil bekerja, prinsip belajar sambil bermain, prinsip perbedaaan individu dan prinsip sosial.<sup>4</sup>

Faktor yang memperaruhi kesuksesan belajar terbagi menjadi 2 yaitu faktor Internal dan Faktor Eksternal yang di jabarkan sebagai berikut

1. Faktor internal yang memepengaruhi pendidikan berasal dari dalam diri seseorang kaka dari itu siswalah yang menjadi seseorang itulah yang menentukan terjadi atau tidak terjadinya proses belajar Adapun faktor internal yang mempengaruhi penilaian seseorang terhadap proses belajar itu sendiri,

---

<sup>1</sup> Dea Anjar Wulan, *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri terhadap Prestasi Belajar IPA pada Siswa Kelas V SD*, Skripsi pada Universitas Lampung, Lampung, 2015.

<sup>2</sup> Muhammad Anwar, *Filsafat Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2017), h. 24

---

<sup>3</sup> Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2014), h. 20.

<sup>4</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2012) h. 85

motivasi, Konsentrasi belajar, menyimpan perolehan hasil belajar, menggali hasil belajar yang tersimpan, unjuk hasil belajar, rasa percaya diri, intelegensi, kebiasaan belajar dan cita-cita yang ingin di capai seseorang.

Faktor eksternal yaitu faktor luar yang mempengaruhi terjadinya proses pembelajaran adapun faktor luar atau faktor eksternal terjadinya pembelajaran seperti : Guru sebagai pendidik yang menentukan proses pembelajaran itu berlangsung, sarana dan prasaran pendukung dalam pembelajaran, kebijakan penilaian, lingkungan sosial sekolah, kurikulum.

Tugas dan tanggung jawab seorang guru yakni sebagai pengajar, sebagai pembimbing, dan sebagai administrator kelas. Tugas guru sebagai pengajar yaitu dalam melaksanakan tugasnya guru dituntut untuk dapat melakukan perencanaan atau *setting* dalam pengajar. Tugas guru sebagai pembimbing yaitu memberikan bimbingan kepada siswa yang bertujuan untuk mengarahkan atau membimbing siswa baik dalam membantu meningkatkan prestasi dalam belajar atau memberikan bantuan berupa solusi bagi siswa yang memiliki permasalahan dalam belajar. Kemudian tugas guru sebagai administrator yaitu untuk menunjang kelancaran proses pendidikan dan pengajaran disekolah agar dapat mencapai tujuan maksimal secara efektif dan efisien.<sup>5</sup>

Berdasarkan Hasil Observasi dan Wawancara di MI TPI Keramat Banjarmasin peneliti melihat proses pembelajaran yang dipakai pada siswa kelas IV masih kurang efektif hal ini disebabkan kurangnya penggunaan Media Pembelajaran yang variatif dan masih terpaku pada Buku Ajar. Lamanya masa pembelajaran daring ( Online) juga menyebabkan peserta didik jenuh karena pembelajaran yang begitu-begitu saja dan kurangnya pengawasan dalam pembelajaran.

---

<sup>5</sup>Zul Anwar, "Pelaksanaan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar Negeri Kalangan Kecamatan Gemolong Kabupaten Sragen", *Tesis* pada Universitas Sebelah Maret Surakarta, Surakarta 2009, h. 21-22.

Tak hanya itu, terkadang pembelajaran secara daring (Online) ini hanya berisi tugas yang diberikan oleh guru kemudian dikumpulkan setelah selesai. Hal inilah yang menyebabkan peserta didik mengalami penurunan motivasi dan keaktifan dalam belajar. Untuk itu perlu di lakukan upaya agar semangat dan motivasi belajar siswa terus ada dan tidak mengalami penurunan selama pandemi ini.

Upaya yang perlu di dilakukan yaitu keaktifan guru dalam hal memakai media pembelajaran, dari hasil observasi peneliti melihat bahwa di MI TPI Keramat Banjarmasin belum pernah menerapkan media pembelajaran *Kinemaster* dalam pembelajaran daring (Online) tersebut, Media pembelajaran yakni unsur yang sangat mendukung peningkatan motivasi belajar siswa di sekolah sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Kehadiran media memberi arti yang penting dalam mengefektifkan proses pembelajaran sehingga tercapai tujuan pendidikan. Oleh karena itu peneliti tertarik ingin meneliti ke efektifitas Media Pembelajaran memakai Media *Kinemaster* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PJOK di kelas IV MI TPI Keramat Banjarmasin.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang dipakai dalam penelitian ini yaitu metode Kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi eksperimen*. Metode penelitian ini yakni metode penelitian yang dipakai untuk mengetahui efektifitas perlakuan terhadap pengaruh lain dalam kondisi yang terkendali. Metode ini yakni bagian dari metode kuantitatif yang mempunyai ciri khas dengan adanya kelas kontrol.<sup>6</sup>

Populasi yaitu jumlah keseluruhan dari subjek/ Objek penelitian yang mempunyai karakteristik tertentu yang di tentukan oleh peneliti. Adapun populasi dalam penelitian ini ialah siswa kelas IV di MI TPI Keramat

---

<sup>6</sup>Ani Komsatun, "Pengaruh Penggunaan Teknik Mind Map Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Srandakan Bantul Tahun Ajaran 2014/1015", *Skripsi* Universitas Negeri Yogyakarta, 2015. h. 33.

Banjarmasin yang berjumlah 42 orang yang terdiri dari IVB dan IVC. Adapun jumlah siswa di kelas IVB 21 orang dan di kelas IVC 21 orang. Adapun teknik penentunya memakai *sampling* jenuh karena seluruh populasi dalam penelitian ini akan dijadikan sebagai sampel

penelitian. Adapun sample yang diambil dalam penelitian ini sebanyak 42 orang.

Dalam penelitian, teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan yaitu observasi, dokumentasi, dan tes.

**HASIL PENELITIAN**

**1. Efektivitas Penggunaan Media *Kinemaster* Terhadap Motivasi Belajar Siswa**

**1) Data *Posttest* Motivasi Belajar Kelas Kontrol (IVB)**

**Tabel 1 Nilai *Posttest* kelas kontrol**

No	Nama	<i>Posttest</i>
1	Ahmad Zaini	25
2	Ahsinul Haqqin Ayubi	20
3	Aisyah Qurratu A'ini	25
4	Aulia Yasmin	25
5	Bayu Setyoaji	20
6	Dika Raditya	25
7	Dina Lutfia	27
8	Fairuz Zia	18
9	Humaira Laila Afwati	20
10	Indah Septia Kirani	22
11	M. Faturrahman	25
12	Muhammad Rafa Aditya Rahman	25
13	M. Ridho	20
14	Marcel Adianto Sewandy	25
15	Muhammad Arifin	18
16	Muhammad Faqih	25
17	Muhammad Nahwan Muzaki	20
18	Muhammad Nur Irfansyah Mb	20
19	Muhammad Rizkiy	22
20	Muhammad Sauqi	25
21	Muhammad Yasin	18

Melalui perhitungan program SPSS 21.0 maka diketahui nilai angket pada siswa sebagai berikut, skor rata-rata (*mean*) yang diperoleh kelompok kontrol atau kelas kontrol saat

dilakukannya *posttest* sebesar 22,381, Skor tengah (*median*) sebesar 22, modus sebesar 25, Standar deviasi sebesar 2.957, variansi sebesar 8,748, nilai minimum 18 dan nilai maksimum 27

**Tabel 2 Nilai *Posttest* kelas kontrol (SPSS)**

Statistics		
Total		
N	Valid	21
	Missing	0
Mean		22.3810
Median		22.0000
Mode		25.00
Std. Deviation		2.95764
Variance		8.748
Range		9.00
Minimum		18.00
Maximum		27.00

**2) Data *Posttest* Motivasi Belajar Kelas Eksperimen (IVC)**

**Tabel 3 Nilai *Posttest* kelas Eksperimen**

No	Nama	<i>Posttest</i>
1	Ahmad Rafi Ilmani	45
2	Akhmad Lazuardi	44
3	Aurora Putri Ramadhini	39
4	Gusti Raisa Olivia	39
5	Kemas Zaen Ibnu Qodri	44
6	Maulana	40
7	Muhammad Fadhil Akbar	37
8	Muhammad Fadillah	41
9	Muhammad Furqon	41
10	Muhammad Helmy	40
11	Muhammad Ihsan	43
12	Muhammad Ilman Nafi'a	36
13	Muhammad Jamaluddin	41
14	Muhammad Khairi Kurnia	48
15	Muhammad Naufal Aqli	43
16	Muhammad Rasyad	38
17	Muhammad Yahya	41
18	Nabil Bagus Fadilah	46
19	Nasrullah	43
20	Nindya Salsabila	43
21	Nor Syifa Rahmi	42

Melalui perhitungan program SPSS 21.0 maka diketahui nilai angket pada siswa sebagai berikut, skor rata-rata (*mean*) yang diperoleh kelompok atau kelas eksperimen saat dilakukannya

*posttest* sebesar 41,619, Skor tengah (*median*) sebesar 41, modus sebesar 41, Standar deviasi sebesar 2,974, variansi sebesar 8,848, nilai minimum 36 dan nilai maksimum 48.

**Tabel 4 Nilai *Posttest* kelas eksperimen (SPSS)**

Statistics		
Total		
N	Valid	21
	Missing	0
Mean		41.6190
Median		41.0000
Mode		41.00 <sup>a</sup>
Std. Deviation		2.97449
Variance		8.848
Range		12.00
Minimum		36.00
Maximum		48.00

**A. Uji Normalitas**

**Tabel .5 Uji Normalitas Motivasi Belajar  
Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelas_kontrol	.288	21	<.001	.839	21	.003
Kelas_Eksperimen	.107	21	.200*	.986	21	.987

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

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel diatas menunjukkan hasil normalitas dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun kelompok eksperimen yaitu kelompok yang memakai media pembelajaran Kinemaster yaitu kelas IVC diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,987 hal ini menunjukkan data berdistribusi normal karena  $0,987 > 0,05$ . Sedangkan kelompok kontrol yaitu kelompok yang memakai pembelajaran tanpa memakai media pembelajaran Kinemaster diperoleh signifikansi sebesar 0,003 hal ini menjukan data tidak berdistribusi normal  $0,003 < 0,005$ . Jika nilai signifikannya  $\geq 0,05$  maka dapat disimpulkan data tersebut berdistribusi normal atau jika signifikansi  $<0,05$  maka data tidak berdistribusi **normal**.<sup>7</sup>

<sup>7</sup> Mifta Resti Khoiriah, “ Keefektifan Penerapan Model Induktif Kata Bergambar Dalam PembelajaranMenulis Puisi Pada Siswa kelas V SD Negeri 1 Prigi Kabupaten Banjarnegara”, *Skripsi UNNES*, Semarang, 2015, h.64.

**B. Uji Homogenitas**

**Tabel .6 Uji Homogenitas Motivasi Belajar  
Tests of Homogeneity of Variances**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar	Based on Mean	.523	1	40	.474
	Based on Median	.470	1	40	.497
	Based on Median and with adjusted df	.470	1	33.934	.498
	Based on trimmed mean	.526	1	40	.472

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai sig pada motivasi belajar siswa yaitu sebesar 0,472 yang artinya  $0,472 > 0,05$  dengan demikian kedua data kelas kontrol dan eksperimen tersebut berdistribusi homogen.

**C. Pengujian Hipotesis**

**Tabel .7 Uji Hipotesis Motivasi Belajar  
Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	df	Significance		Mean Differenc e	Std. Error Differenc e	95% Confidence Interval of the Difference	
						One- Sided p	Two- Sided p			Lower	Upper
Motivas i Belajar	Equal variances assumed	.523	.474	- 21.017	40	<.001	<.001	-19.23810	.91535	- 21.0880 9	-17.38810
	Equal variances not assumed			- 21.017	39.999	<.001	<.001	-19.23810	.91535	- 21.0880 9	-17.38810

Data diatas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 dari hasil tersebut dapat di tarik kesimpulan

Ho ditolak karena nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$  hal ini menunjukkan “terdapat perbedaan motivasi belajar pada pembelajaran PJOK kelas IV antara pembelajaran yang menerapkan media pembelajaran *Kinemaster* dengan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran *Kinemaster*”

Dari uraian, penggunaan media pembelajaran kelompok eksperimen yang menerapkan media pembelajaran *Kinemaster* dan kelompok kontrol yang

tidak menerapkan media pembelajaran *Kinemaster*. efektif meningkatkan motivasi belajar siswa hal ini dipengaruhi oleh faktor-faktor keberhasilan penggunaan media pembelajaran. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan media pembelajaran terhadap motivasi belajar ialah faktor pembelajaran yang berpusat kepada siswa dan dengan adanya penggunaan media pembelajaran jadi lebih menyenangkan.

#### D. Temuan Penelitian

Setelah melakukan penelitian peneliti dapat menyimpulkan bahwa dalam kelas kontrol maupun eksperimen penggunaan media pembelajaran sangatlah kurang. Pembelajaran masih terpaku pada buku-buku pembelajaran, tugas yang di kirim Via Whatshapp tanpa memberikan sesuatu yang menarik. Penelitian ini dimulai dengan melihat permasalahan yang terjadi disekolah. Adapun permasalahan yang ditemukan peneliti ialah motivasi belajar siswa yang masih di kurang karena proses pembelajaran yang kurang efektif dan kurang menarik untuk di ikuti oleh siswa.

Setelah ditemukan permasalahan yang terjadi di sekolah langkah selanjutnya melakukan uji validasi di kelas IV MI TPI Keramat Banjarmasin.

##### 1. Nilai *Post-test* (data dalam bentuk distribusi frekuensi)

**Tabel 8: Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol (IV B)**

No	Nilai	Frekuensi
1.	18	3
2.	20	6
3.	22	2
4.	25	9
5.	27	1
Jumlah		21

**Tabel 9 : Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen (IV C)**

No	Nilai	Frekuensi
1.	36	1
2.	37	1
3.	38	1
4.	39	2
5.	40	2
6.	41	4
7.	42	1
8.	43	4
9.	44	2
10.	45	1
11.	46	1
12.	48	1
Jumlah		21

Adapun langkah sebelum melakukan uji validasi soal pembuatan kisi-kisi angket yang sesuai. Uji validasi memakai rumus *Product Moment* dan untuk memperoleh hasil validasi soal maka dilakukannya uji validasi soal dengan program software *statistical product and service solution* (SPSS) versi 21.

Proses selanjutnya ialah proses penelitian di kelas eksperimen dan kelas kontrol yang telah ditentukan peneliti. Adapun kelas yang di jadikan sebagai kelas eksperimen yaitu kelas IV C sebagai kelas eksmpерimen yang diberikan melalui video atau media pembelajaran *Kinemaster* dan kelas IVB dengan pembelajaran tanpa memakai media pembelajaran *Kine Master* yang dijadikan sebagai kelas kontrol. Hasil temuan penelitian pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol akan dijabarkan sebagai berikut :

## PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Proses pelajaran yang dilaksanakan peneliti sebanyak dua kali pertemuan. Pada tahap ini proses pembelajaran dilakukan secara Daring karena saat penelitian berlangsung pada masa pandemi Covid-19 maka proses yang dilakukan itu melalui grup kelas Via Whatshapp, ada dua kelas yang di teliti, kelas yang pertama yaitu kelas kontrol dimana kelas tersebut dilakukan pembelajaran dengan memberikan tugas semata tanpa memakai media pembelajaran lainnya, kemudian kelas yang kedua atau kelas eksperimen dimana kelas tersebut dilakukan pembelajaran memakai media pembelajaran *Kinemaster* atau berupa Video menarik. Setelah selesai pertemuan kelas dilakukan sebuah penelitian dengan membagikan angket, untuk mengetahui motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran secara Daring.

Motivasi yaitu bagian dari faktor yang dapat mempengaruhi proses dan ke efektifan kegiatan belajar siswa. Motivasi adalah yang dapat mendorong siswa ingin melakukan atau mengikuti kegiatan belajar. Motivasi juga diartikan sebagai pengaruh kebutuhan-kebutuhan dan keinginan terhadap intensitas dan arah perilaku seseorang.<sup>8</sup> Penggunaan media pembelajaran sangat mendukung proses pembelajaran Sehingga dengan memakai media ini, siswa tidak akan bosan, merasa senang, menarik perhatian siswa dan dapat mengembangkan wawasan mereka dalam hal pengetahuan. Hasil pengamatan tersebut menunjukkan bahwa suatu pembelajaran bermakna bagi siswa dan mampu menyentuh segenap aspek yang dimilikinya, maka tidaklah mustahil jika ada siswa yang mampu mencapai hasil pembelajaran yang jauh lebih baik dari apa yang dibayangkan oleh perancang pembelajaran.

Nilai hasil angket post-test siswa sesudah di lakukan perlakuan dari kelompok

eksperimen diberikan perlakuan dengan pemberian media pembelajaran *Kinemaster* dan kelompok kontrol dengan proses pembelajaran tanpa memakai media pembelajaran *Kinemaster* akan di analisis untuk mengetahui nilai normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis.

Uji normalitas dipakai untuk mengukur tingkat kenormalan suatu data. Uji normalitas dilakukan dengan memakai program software *statistical product and service solution* (SPSS) versi 21 dengan melihat nilai signifikansi pada kolom shapiro wilk karena jumlah sampel kurang dari 50 orang sehingga hasil analisis dilihat pada tabel shapiro wilk.

Pengujian hipotesis pada penelitian ini memakai analisis statistik parametris teknik analisis independent t-test dipakai jika dua sampel yang digunakan tidak memiliki keterkaitan. Adapun untuk mengetahui hasil yang uji hipotesis yang telah dilakukan dengan melihat nilai signifikansi independent t- test jika nilai signifikansi  $>0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak<sup>9</sup>

Sebagaimana telah dilakukan uji hipotesis memakai program software *statistical product and service solution* (SPSS) versi 21 diperoleh nilai signifikansi sebesar signifikansi sebesar 0,001 hal ini menunjukkan “terdapat perbedaan pada keaktifan belajar siswa mata pelajaran PJOK kelas IV antara pembelajaran yang memakai Media pembelajaran *Kinemaster* dengan pembelajaran tanpa memakai media pembelajaran *Kinemaster*.”

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan penggunaan media pembelajaran *Kinemaster* dan pembelajaran tanpa memakai media pembelajaran di kelas IV MI TPI Keramat Banjarmasin terdapat perbedaan pada keaktifan belajar siswa yang

---

<sup>8</sup> Baharuddin, *Teori Belajar & Pembelajaran*, (Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2017), h. 27.

---

<sup>9</sup>Bambang Prasetyo, “Metode Penelitian Kuantitatif”, ( Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2015), h. 192

signifikan. Hal ini dikarenakan pada proses pembelajaran siswa tertarik mengikuti penggunaan media pembelajaran yang diterapkan peneliti. Hal ini sejalan dengan pendapat Lester D. Crow dalam Nyanyu Khodijah menyebutkan proses belajar ialah suatu kebiasaan, pengetahuan dan sikap melalui berbagai upaya-upaya yang diperoleh seseorang dari berbagai kebiasaan baru yang dihadapinya. Proses belajar memerlukan pemusatan perhatian guna mencapai tujuan yang ingin diperoleh.<sup>10</sup>

Hal itu juga di benarkan oleh Azis Saefuddin bahwa Pembelajaran efektif ialah usaha yang dilakukan seseorang agar tercapai suatu tujuan dari proses pembelajaran itu sendiri. Adapun tujuan pembelajaran efektif itu sendiri ialah memberikan pengalaman baru melalui kompetensi peserta didik yang di ajarkan oleh guru secara optimal. Sebagai seorang pendidik hendaknya menganalisis setiap kompetensi yang akan di ajarkan kepada peserta didik dan mengembangkannya kedalam indikator-indikator sehingga pelajaran menjadi terarah dan tepat sasaran.<sup>11</sup>

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti di kelas IV penggunaan media pembelajaran *Kinemaster* diperoleh hasil “terdapat perbedaan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PJOK kelas IV antara pembelajaran yang menerapkan media pembelajaran *Kinemaster* dengan pembelajaran yang menerapkan pembelajaran tanpa memakai media *Kinemaster*.” Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data yang telah dilakukan memakai program software *statistical product and service solution* (SPSS) versi 21 dan diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001 dari hasil tersebut maka Ha diterima karena nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$ .

Pada dasarnya penggunaan media pembelajaran memang lebih efektif meningkatkan motivasi belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Prenamedia Group,2012)
- Ani Komsatun, “Pengaruh Penggunaan Teknik Mind Map Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Srandakan Bantul Tahun Ajaran 2014/1015”, Skripsi Universitas Ngeri Yogyakarta, 2015.
- Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2014),
- Asis Saefuddin, *Pembelajaran efektif*, (Bandung : Remaja Rosdakarya,2014),
- Baharuddin, *Teori Belajar & Pembelajaran*, (Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2017
- Bambang Prasetyo, “Metode Penelitian Kuantitatif”, ( Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2015),
- Dea Anjar Wulan, *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri terhadap Prestasi Belajar IPA pada Siswa Kelas V SD*, Skripsi pada Universitas Lampung, Lampung, 2015.
- Mifta Resti Khoiriah, “ Keefektifan Penerapan Model Induktif Kata Bergambar Dalam PembelajaranMenulis Puisi Pada Siswa kelas V SD Negri 1 Prigi Kabupaten Banjarnegara”, *Skripsi UNNES*, Semarang, 2015, h.64.
- Muhammad Anwar, *Filsafat Pendidikan*, (Jakarta: Kencana,2017),
- Nyanyu khodijah,” *Pisikologi pendidikan*”, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2014
- Zul Anwar, ”Pelaksanaan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar Negeri Kalangan Kecamatan Gemolong Kabupaten Sragen”, *Tesis* pada Universitas Sebelah Maret Surakarta, Surakarta 2009, h. 21-22.

---

<sup>10</sup>Nyanyu khodijah,” *Pisikologi pendidikan*”, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2014), h. 48

<sup>11</sup>Asis Saefuddin, *Pembelajaran efektif*, (Bandung : Remaja Rosdakarya,2014), h. 34