

**PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI *STOP MOTION* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS
(Studi Kuasi Eksperimen di kelas VII SMP Negeri 29 Bandung)**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Oleh:

Icha Puspita

NIM. 1805413

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

BANDUNG

2022

Icha Puspita, 2022

*PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI STOP MOTION TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA
PADA PEMBELAJARAN IPS*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI *STOP MOTION* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS
(Studi Kuasi Eksperimen di Kelas VII SMP Negeri 29 Bandung)**

Oleh

ICHA PUSPITA

1805413

disetujui dan disahkan oleh

PEMBIMBING I



Dr. Ridwan Effendi, M.Ed.

NIP. 196209261989041001

PEMBIMBING II

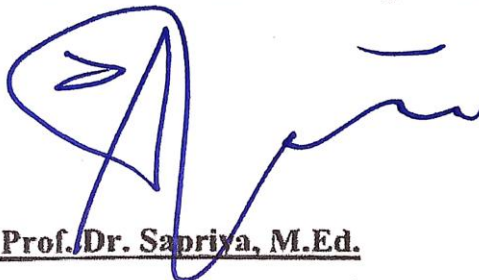


Widan Insan Fauzi, M.Pd.

NIP. 198406232015041001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Prof. Dr. Sapriya, M.Ed.

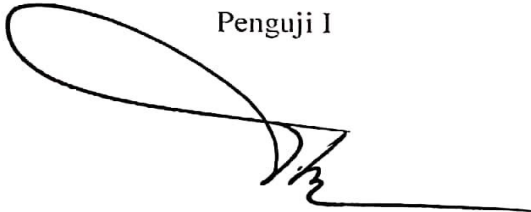
NIP. 196308201988031001

ICHA PUSPITA

**PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI *STOP MOTION*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS
(Studi Kuasi Eksperimen di Kelas VII SMP Negeri 29 Bandung)**

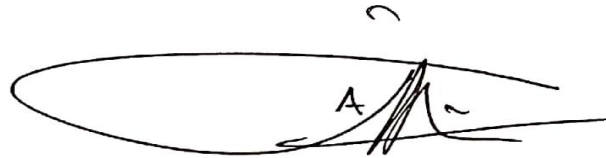
DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH

Penguji I



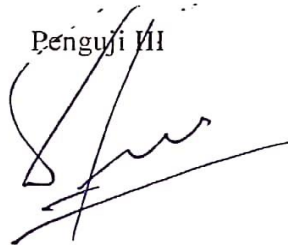
Prof. Dr. Aim Abdulkarim, M.Pd.
NIP. 19590714 1986011001

Penguji II



Dr. Acep Supriadi, M.Pd., M.A.P.
NIP. 196303111989031006

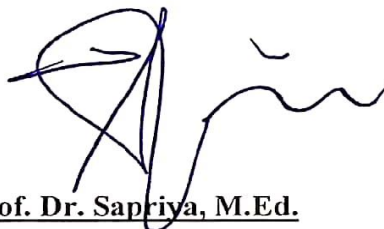
Penguji III



Muhamad Iqbal, M.Si.
NIP. 198011122009121003

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Prof. Dr. Sapriya, M.Ed.
NIP. 196308201988031001

**PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI *STOP MOTION* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS**

(Studi Kuasi Eksperimen di Kelas VII SMP Negeri 29 Bandung)

Oleh:

Icha Puspita

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

©Icha Puspita 2022

Universitas Pendidikan Indonesia

Juni 2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI *STOP MOTION* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS (Studi Kuasi Eksperimen di Kelas VII SMP Negeri 29 Bandung)** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko dan sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Juni 2022

Yang membuat pernyataan,

Icha Puspita

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya kepada kita semua. Tidak lupa sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, kepada sahabatnya yang kita nantikan syafaatnya di dunia dan di hari akhir nanti.

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada program Studi Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia. Judul yang peneliti ajukan adalah “Pengaruh Penggunaan Video Animasi *Stop Motion* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS”.

Hasil penelitian ini disajikan dalam bentuk karya ilmiah yang tersusun menjadi 5 bab. BAB I berisi uraian latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan. BAB II berisi kajian atau tinjauan pustaka yang diambil dari buku dan jurnal-jurnal yang mendukung serta berkaitan pada variabel-variabel penelitian. BAB III membahas mengenai metode penelitian yang digunakan. Selanjutnya, pada BAB IV berisi uraian temuan dan pembahasan rumusan masalah penelitian dan pada BAB V berisi penarikan simpulan, implikasi, serta rekomendasi yang berdasar pada hasil serta pembahasan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih memiliki kekurangan. Oleh sebab itu, penulis menerima berbagai kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan pada karya ini. Penulis berharap dengan terselesaikannya skripsi ini dapat memberikan informasi kepada para pembaca pada umumnya.

Bandung, Juni 2022

Icha Puspita
NIM. 1805413

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat karunia serta kekuatan untuk penulis sampai akhirnya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Video Animasi *Stop Motion* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS”**.

Penulis menyadari bahwa tanpa adanya bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, penyelesaian skripsi ini tidak akan terwujud. Oleh karena itu dengan ketulusan dan kerendahan hati, dalam bagian ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak dan Mama yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan motivasi dari awal kuliah hingga saat penyelesaian skripsi. Perjuangan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini tidak sebanding dengan perjuangan Bapak dan Mama selama ini dalam menyekolahkan anak-anaknya. Terima kasih sudah selalu menjadi tempat penulis dalam berkeluh kesah dan berusaha untuk selalu memenuhi semua keperluan penulis. Terima kasih atas segala perjuangan Bapak dan Mama selama ini.
2. Bapak Dr. Ridwan Effendi, M.Ed. selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk berbagi ilmu dengan penuh kesabaran serta memberikan arahan dan masukan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Wildan Insan Fauzi, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing di sela-sela waktu kesibukannya. Terima kasih telah memberikan arahan dan masukan kepada penulis.
4. Bapak Prof. Dr. Sapriya, M.Ed. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.
5. Bapak Prof. Dr. Agus Mulyana, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia.
6. Bapak Prof. Dr. Aim Abdulkarim, M.Pd. selaku dosen penguji sidang I.
7. Bapak Dr. Acep Supriadi, M.Pd., M.A.P. selaku dosen penguji sidang II.
8. Bapak Muhamad Iqbal, M.Si. selaku dosen penguji sidang III.

9. Bapak dan Ibu dosen program studi Pendidikan IPS Universitas Pendidikan Indonesia yang selama ini berperan dalam memberikan pengalaman serta pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.
10. Bapak, Ibu Guru, serta siswa-siswi SMPN 29 Bandung yang sudah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman-teman Pendidikan IPS 2018, khususnya Larisa, Nurfi, Inaya, Fiki, Dian, Vevi, Aul, Cici, Nabsal yang selalu membersamai penulis hingga saat ini. Terimakasih sudah menjadi bagian sejarah dalam menjalani perkuliahan yang penuh suka dan duka ini. Terimakasih sudah saling menguatkan untuk terus berproses bersama menjadi pribadi yang lebih baik.
12. Abang dan saudara-saudara tercinta Ari, Putri, Chandra. Terima kasih untuk canda tawa yang sudah diberikan selama penyelesaian skripsi ini. Terima kasih telah membuat warna dalam kehangatan keluarga.
13. Hamada Asahi yang telah memberikan warna pada kehidupan sehari-hari penulis. Terima kasih telah membuat penulis semangat dalam penyelesaian skripsi ini dengan berbagai canda tawanya.
14. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu, yang telah berperan dalam mendukung dan mendoakan penulis dalam penyusunan skripsi ini.

**Pengaruh Penggunaan Video Animasi *Stop Motion* terhadap Motivasi Belajar
Siswa pada Pembelajaran IPS**

(Studi Kuasi Eksperimen di Kelas VII SMP Negeri 29 Bandung)

Oleh:

Icha Puspita

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya penurunan motivasi belajar di masa pandemi Covid-19. Penurunan motivasi belajar selain disebabkan oleh perubahan-perubahan dalam proses pembelajaran di masa pandemi juga disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi dalam pembelajaran IPS. Pemilihan media pembelajaran yang inovatif dan berbeda dari biasanya dapat dijadikan salah satu upaya untuk dapat meningkatkan motivasi belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat ada tidaknya pengaruh penggunaan media animasi *stop motion* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di SMP Negeri 29 Bandung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen. Rancangan yang dipilih dalam penelitian ini adalah *non equivalent control group design*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan studi dokumentasi yang disebarkan pada sampel penelitian. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VII-D sebagai kelas kontrol dan VII-E sebagai kelas eksperimen. Teknik analisis yang digunakan yaitu uji hipotesis dengan uji t atau uji beda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Penggunaan video animasi *stop motion* di kelas eksperimen berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS. (2) Penggunaan *powerpoint* video di kelas kontrol tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS. (3) Terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa di kelas eksperimen yang menggunakan video animasi *stop motion* dengan motivasi belajar siswa di kelas kontrol yang menggunakan *powerpoint* video. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen yang menggunakan video animasi *stop motion* sedangkan tidak terjadi peningkatan yang signifikan pada motivasi belajar di kelas kontrol yang menggunakan *powerpoint* video. Penggunaan video animasi *stop motion* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS.

Kata kunci: Video Animasi *Stop Motion*, Motivasi Belajar, Siswa

***The Impact of Using Stop Motion Animated Videos on Students' Learning
Motivation in Social Studies Learning
(Quasi Experimental Study in Class VII of 29 Junior High School Bandung)***

By:

Icha Puspita

ABSTRAK

*This research was motivated by a decrease in learning motivation during the Covid-19 pandemic. The decrease in learning motivation is not only caused by changes in the learning process during the pandemic but also by the use of less varied learning media in social studies learning. The selection of learning media that is innovative and different from the usual can be used as an effort to increase learning motivation. The purpose of this study was to see whether there was an effect of using stop motion animation media on students' learning motivation in social studies learning at SMP Negeri 29 Bandung. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental method. The design chosen in this study was a non-equivalent control group design. Data collection techniques using questionnaires and study documentation distributed to the research sample. The sample in this study was class VII-D as the control class and VII-E as the experimental class. The analysis technique used is hypothesis testing with *t* test or different test. The results showed that (1) the use of stop motion animation videos in the experimental class had an effect on students' learning motivation in social studies learning. (2) The use of powerpoint video in the control class has no effect on students' learning motivation in social studies learning. (3) There is a significant difference in the learning motivation of students in the experimental class using stop motion animation videos with the learning motivation of students in the control class using powerpoint videos. This difference can be seen from the increase in the average pre-test and post-test of the experimental class using stop motion animation videos, while there is no significant increase in learning motivation in the control class using powerpoint video. The use of stop motion animation videos can be used as a learning medium to increase students' learning motivation in social studies learning.*

Keywords: Stop Motion Animation Video, Learning Motivation, Learners

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR GRAFIK	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2. Rumusan Masalah Penelitian	9
1.3. Tujuan Penelitian.....	9
1.4. Manfaat Penelitian.....	10
1.4.1. Manfaat Teoritis	10
1.4.2. Manfaat Praktis	10
1.5. Struktur Organisasi Penelitian.....	10
BAB II	12
KAJIAN PUSTAKA	12
2.1. Media dalam Pembelajaran IPS.....	12
2.1.1. Definisi dan Tujuan Pembelajaran IPS	12
2.1.2. Fungsi dan Peranan Media dalam Pembelajaran IPS.....	13
2.1.3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran IPS.....	14
2.1.4. Video Animasi dalam Pembelajaran IPS	16
2.2. Video Animasi <i>Stop Motion</i> untuk Tujuan Pendidikan.....	17
2.2.1. Definisi Animasi <i>Stop Motion</i>	17
2.2.2. Jenis-Jenis Animasi <i>Stop Motion</i>	18

2.2.3.	Video Animasi <i>Stop Motion</i> Sebagai Media Pembelajaran	19
2.3.	Motivasi Belajar dalam Pembelajaran IPS	20
2.3.1.	Definisi dan Fungsi Motivasi Belajar	20
2.3.2.	Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	22
2.3.3.	Indikator Motivasi Belajar	23
2.3.4.	Motivasi Belajar dalam Pembelajaran IPS	23
2.3.5.	Pengaruh Penggunaan Video Animasi <i>Stop Motion</i> terhadap Motivasi Belajar Siswa	25
2.4.	Penelitian Terdahulu	27
2.5.	Kerangka Berpikir	34
2.6.	Hipotesis Penelitian	36
BAB III	37
METODE PENELITIAN	37
3.1	Desain Penelitian	37
3.2.	Lokasi dan Partisipan	38
3.2.1.	Lokasi Penelitian	38
3.2.2.	Partisipan	38
3.3.	Populasi dan Sampel	39
3.3.1.	Populasi Penelitian	39
3.3.2.	Sampel Penelitian	40
3.4.	Definisi Operasional	40
3.4.1.	Video Animasi <i>Stop Motion</i>	40
3.4.2.	Motivasi Belajar	41
3.5.	Teknik Pengumpulan Data	41
3.5.1.	Angket	41
3.5.2.	Dokumentasi	42
3.6.	Instrumen Penelitian	42
3.6.1.	Angket	42
3.7.	Teknik Analisis Data	43
3.7.1.	Analisis Kualitas Instrumen Penelitian	43

3.7.2. Analisis Data Penelitian	46
BAB IV	48
TEMUAN DAN PEMBAHASAN	48
4.1. Deskripsi Lokasi Penelitian	48
4.2. Subjek Penelitian	48
4.3. Temuan Penelitian	49
4.3.1. Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen	49
4.3.2. Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol	56
4.4. Analisis Motivasi Belajar Siswa	63
4.4.1. Uji Normalitas	64
4.4.2. Uji Homogenitas	64
4.4.3. Uji Hipotesis	65
4.5. Analisis Temuan Penelitian	70
4.5.1. Analisis Temuan Penelitian Kelas Eksperimen	70
4.5.2. Analisis Temuan Penelitian Kelas Kontrol	72
4.6. Pembahasan Temuan Penelitian	76
4.6.1. Perbedaan Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah di Kelas Eksperimen yang Menerima Perlakuan Penggunaan Video Animasi <i>Stop Motion</i>	76
4.6.2. Perbedaan Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah di Kelas Kontrol yang menggunakan <i>Power Point Video</i>	79
4.6.3. Perbedaan Antara Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah di Kelas Eksperimen yang Menggunakan Video Animasi <i>Stop Motion</i> dengan Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah di Kelas Kontrol yang Menggunakan <i>Power Point Video</i>	83
BAB V	86
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	86
5.1. Simpulan	86
5.2. Implikasi	86
5.3. Rekomendasi	87
DAFTAR PUSTAKA	88

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Variabel Penelitian.....	37
Tabel 3.2 Populasi Penelitian.....	39
Tabel 3.3 Sampel Penelitian.....	40
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket	42
Tabel 3.5 Aturan Skoring Instrumen Motivasi Belajar IPS	43
Tabel 3.6 Interpretasi nilai r	44
Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Motivasi Belajar Siswa	44
Tabel 3.8 Hasil Uji Reliabilitas Motivasi Belajar Siswa	46
Tabel 4.9 Uji Normalitas.....	64
Tabel 4.10 Uji Homogenitas Nilai <i>Pre-test</i>	65
Tabel 4.11 Uji Homogenitas Nilai <i>Post-test</i>	65
Tabel 4.12 Uji-t Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	66
Tabel 4.13 Uji-t Motivasi Belajar Kelas Kontrol.....	67
Tabel 4.14 Uji-t Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Pengaruh Rendahnya Motivasi Belajar pada Pembelajaran IPS	5
Gambar 1.2 Harapan Siswa dalam Pembelajaran IPS	6

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Rata-Rata Indikator Motivasi Belajar Sebelum dan Sesudah Kelas Eksperimen.....	56
Grafik 4.2 Rata-Rata Indikator Motivasi Belajar Sebelum dan Sesudah Treatment Kelas Kontrol	63
Grafik 4.3 Indikator Keantusiasan Siswa Sebelum dan Sesudah Perlakuan Kelas Eksperimen.....	70
Grafik 4.4 Indikator Ketekunan Siswa Sebelum dan Sesudah Perlakuan Kelas Eksperimen.....	71
Grafik 4.5 Indikator Keterlibatan Siswa Sebelum dan Sesudah Perlakuan Kelas Eksperimen.....	72
Grafik 4.6 Indikator Keantusiasan Siswa Sebelum dan Sesudah Perlakuan Kelas Kontrol	73
Grafik 4.7 Indikator Ketekunan Siswa Sebelum dan Sesudah Perlakuan Kelas Kontrol	74
Grafik 4.8 Indikator Keterlibatan Siswa Sebelum dan Sesudah Perlakuan Kelas Kontrol	75
Grafik 4.9 Mean Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen.....	76
Grafik 4.10 Mean Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol	80
Grafik 4.11 Hasil Pengukuran Rata-Rata Sebelum dan Sesudah Perlakuan di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	83

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Aditya. (2009). *Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Handal*. Yogyakarta: Andi.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Binanto, I. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Creswell. (2014). *Research Design Pendekatan metode kualitatif, kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Fajar, A. (2005). *Portofolio dalam Pelajaran IPS*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Fernandes, I. (2002). *Macromedia Flash Animation and Cartooning : A Creative Guide*. California: Ibiz Fernandes McGraw-Hill.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Heinich, R., Molenda, M., Smaldino, S., & Russel, J. (2005). *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall, Upper Saddle River
- Karim, A. (2015). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Pati.
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Rosda Karya.
- Mukminan, & Saliman. (2008). *Teknologi Informasi dan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: UNY.
- Munadi, Y. (2010). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Munir. (2013). *MULTIMEDIA dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Ormrod, J. (2009). *Psikologi Pendidikan : Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.

- Patmore, C. (2003). *The Complete Animation Course: The Principles, Practice and Tehnicues Of Successful Animation*. United Kingdom: Barron.
- Sanjaya, Wina. (2010). *Kurikulum dan pembelajaran, Teori dan praktek Pengembangan Kurikulum KTSP*. Jakarta: Kencana.
- Sapriya. (2017). *Pendidikan IPS : Konsep dan Model Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Setyosari, P., & Sihkabuden. (2005). *Media Pembelajaran*. Malang: Elang Mas.
- Silberman, M. (2009). *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Mandiri.
- Slameto. (2003). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Somantri, N. (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suantari, N. E. (2016). *Dunia Animasi*. Bali: Miia Art.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sukmadinata, N. (2003). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumantri, M., & Permana, J. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Maulana.
- Suyanto. (2005). *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Uno, H. (2013). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, H., & Mohamad, N. (2017). *Belajar dengan pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Wena, M. (2010). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sumber Jurnal

- Achmad, Z., Fanani, M., Wali, G., Nadhifah, R., Nurdiyana, N., & Anastasia, M. (2021). Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Efektif bagi Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi COVID-19. *Journal of Media and Communication Science, Vol.4, No.2*, 64.
- Agustang, A., Herman, Said, M., & Agustang, A. (2021). Upaya Guru IPS Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Masa Covid-19 di SMP. *Phinisi Integration Review. Vol 4 (1)*, 148.
- Ahmad, A., & Nurhidaya. (2020). Media Sosial dan Tantangan Masa Depan Generasi Milenial. *AVANT GARDE, VOL. 08 NO. 02*, 137.
- Ainina, I. A. (2014). Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Indonesian Journal of History Education, Vol 3, No.1*, 44.
- Alami, Y. (2020). Media Pembelajaran Daring pada Masa Covid-19 Online Learning Media during the Coronavirus Disease. *JPAI Vol. 2 No.1*, 53.
- Alfianti, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Video Animasi pada Tema Indahnya Keragaman di Negeriku. *Indonesian Journal of Elementary Education, Vol.2, No.1*, 11.
- Arfandi. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAI Di Sekolah. *Edupedia, Vol. 5, No.1*, 72-73.
- Dewati, R. (2018). Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar IPS dengan Model Pembelajaran Tipe Think Pair Share pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Takeran Magetan. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial. Vol. 3, No.1*, 42.
- Febiani, M., & Nisa, A. (2021). Analisis Aktivitas Pembelajaran IPS Berbasis Daring pada Masa Pandemi Covid-19 bagi Peserta Didik SMP di Kecamatan Tahunan Kabupaten Jepara. *HARMONY 6 (1)*, 73.
- Irawan, D. C., Rafiq, A., & Utami, F. B. (2021). Media Video Animasi Guna Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, Vol. 9, No. 2*, 295.

- Maryanti, S., & Kurniawan, D. T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion untuk Pembelajaran Biologi dengan Aplikasi Picpac. *Bioeduin : Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi*, Vol. 8, No. 1, 31.
- Maulidia, R. (2018). Problem Malas Belajar pada Remaja (Sebuah Analisis Psikologis). *Jurnal Tsaqafah*, Vol. 3, No.2, 133.
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, Vol. 1, No.2 , 100.
- Pardomuan, K. (2017). Peran Konselor dalam Membantu Pengentasan Malas Belajar Siswa . *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, Vol, 2, No.2, 3.
- Patty, F. (2016). Penanganan Perilaku Mengganggu Siswa di Kelas. *Calyptra : Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, Vol.5, No.1, 2-3.
- Poluakan, M. V., Achmad, R., Dikayuana, D., Wibowo, H., & Raharjo, S. (2019). Potret Generasi Milenial Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pekerjaan Sosial*, Vol.2, No.2, 189.
- Pratiwi, I., & Ridwan, M. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi. *Journal of Sport Education (JOPE)*, Vol. 4, No.1, 83.
- Pratiwi, W., & Sunarso, A. (2019). Perbandingan Penggunaan Media Audio Visual dengan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa. *Joyful Learning Journal*, Vol.8, No.3, 120.
- Puthree, A., Rahayu, D., Ibrahim, M., & Djazilan, M. (2021). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Selama Pembelajaran Daring. *Jurnal BASICEDU*, Vol. 5, No. 5, 3106.
- Rahmah, R. (2013). Penciptaan Karya Animasi Stop Motion "Kobaran Semangat Bung Tomo". *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, Volume 2, Nomor 2, 129-136.
- Rinaldy, M., Imron, A., & Susanto, H. (2018). Hubungan Perhatian Siswa dalam Proses Belajar Mengajar dengan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan dan Penelitian Sejarah (PESAGI)*, Vol.6, No.3, 11.
- Rusida. (2014). Peningkatan Aktivitas Belajar Menggunakan Media Tepat Guna. *Jurnal Untan*, 3.

- Saputra, I., & Manuaba, I. (2021). Media Video Animasi Berbasis Project dalam Muatan Materi Kenampakan Alam Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, Vol. 5, No.1*, 14.
- Siahaan, M. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan. *Jurnal Kajian Ilmiah (JKI), Volume 20, Nomor 1*, 3.
- Supartini, M. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Kreativitas Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi di SDN Mangunharjo 3 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI) Vol, 10 No, 2*, 273.
- Syafari, Y., & Montessori, M. (2021). Analisis Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa Dimasa Pandemi Covid-19. *JURNAL BASICEDU, Vol.5, No.3*, 1296.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No.2*, 103.
- Warif, M. (2019). Strategi Guru Kelas dalam Menghadapi Peserta Didik yang Malas Belajar. *TARBAWI : Jurnal Pendidikan Agama Islam, Vol. 4, No.1*, 53.
- Yansaputra, G., & Pangestika, R. R. (2020). Pengembangan Media Stopmotion Berbantuan Storytelling Pada Pembelajaran IPS SD. *EDUKASI : Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan, Vol.12, No.2*, 95.

Sumber Skripsi

- Apriana, A. (2017). Penggunaan Media Stopmotion untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah.
- Hamzah. (2019). Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII di SMPN 3 Bontoramba Kabupaten Jeneponto.
- Ideari, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion untuk Pembelajaran Sejarah.

- Iktamala, F. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Video Stop Motion Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPA Materi Pokok Sumber Daya Alam di MI Rujchaniyyah Sumberejo Mranggen Demak Tahun Ajaran 2016/2017.
- Iktamala, F. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Video Stop Motion Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPA Materi Pokok Sumber Daya Alam di MI Rujchaniyyah Sumberejo Mranggen Demak Tahun Ajaran 2016/2017.
- Kastriani. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Stop Motion Graphic Animation Terhadap Penguasaan Konsep dan Minat Belajar Peserta Didik.
- Lestari, T. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas X di SMKN 11 Semarang.
- Moelyana, H. (2016). Pengaruh Pemanfaatan Video Animasi Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X Sman 1 Wungu Kabupaten Madiun.
- Prasetio, P. E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs Riyadhul Jannah Tanjung Jabung Barat.
- Pratiwi, W. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Muhammadiyah 1 Palembang.
- Retnowati. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Punggur Kabupaten Lampung Tengah.
- Ristawati. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar.
- Rizqy, G. M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Feature Video dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas VII Smp Negeri 2 Demak.
- Zuliyanti. (2015). Meningkatkan Tanggung Jawab Siswa dalam Mengerjakan Tugas Sekolah Melalui Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Pengkondisian Aversi di MTSN 1 Kudus.