

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA KELAS IV SD NEGERI PAHLAWAN

Nur Aini¹, Alpidsyah Putra^{2*}, Rapita Aprilia³

^{1,2,3}Universitas Samudra

Email: nur204414@gmail.com¹, alpidsyahputra@unsam.ac.id², rapitaapriliah@unsam.ac.id³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berupa video pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa kelas IV di SD Negeri Pahlawan. Permasalahan dalam penelitian ini rendahnya motivasi belajar siswa yang ditunjukkan kurangnya partisipasi siswa dalam diskusi kelas, rendahnya kehadiran, tidak mengerjakan tugas dengan baik, motivasi belajar yang rendah, serta metode pembelajaran konvensional yang membosankan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *pre-eksperimen tipe one-shot case study*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Negeri Pahlawan. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Sampling Jenuh* berjumlah 18 siswa di kelas IV SD Negeri Pahlawan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji-t yang menunjukkan nilai t_{hitung} 56,529 dan t_{tabel} 1,734 taraf signifikansi $< 0,001$, yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media video pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa.

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

Abstract: This study aims to determine the effect of using learning media in the form of learning videos on the learning motivation of fourth grade students at SD Negeri Pahlawan. The problem in this study is the low motivation of students to learn which is shown by the lack of student participation in class discussions, low attendance, not doing assignments well, low learning motivation, and boring conventional learning methods. This research uses a quantitative approach with a one-shot case study type pre-experiment. The population in this study were all students of SD Negeri Pahlawan. Sampling in this study using Saturated Sampling technique amounted to 18 students in class IV SD Negeri Pahlawan. The results showed that the use of learning video media had a positive influence on student learning motivation. This is evidenced by the results of The t-test shows the value of t count 36.529 and t table 1.734 significance level - 0.001. which means H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus, it can be concluded that there is a significant effect of using learning video media on student learning motivation.

Keywords: Learning Media, Learning Video, Learning Motivation.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan 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 (UU No 20 tahun 2003). Tanpa pendidikan manusia tidak memiliki tujuan hidup (Ayudia, 2022: 85). Dengan sistem Pendidikan Nasional, pasal 3 tujuan pendidikan nasional adalah “mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis juga bertanggung jawab. Pendidikan merupakan aspek penting dalam keseharian manusia (Putra, 2020)

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Sukirno, 2020). Melalui pendidikan peserta didik diharapkan mampu mengembangkan sikap, keterampilan dan pengetahuannya agar mampu bersaing dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara (Putra et al., 2020: 227). Tujuan utama pendidikan adalah mempersiapkan siswa untuk kehidupan yang lebih baik (Putra, Novita & Sahudra, 2020: 227). Pendidikan merupakan hak bagi semua orang dan tidak ada perbedaan suku, ras, warna kulit, kondisi fisik, agama, ekonomi dalam mendapatkan ilmu pendidikan di Indonesia (Fransyaigu et al., 2021). Tujuan utama pendidikan yaitu membantu seseorang dalam mencapai potensi maksimal mereka, mempersiapkan mereka agar berperan di masyarakat, serta meningkatkan kemajuan sosial, ekonomi, dan budaya (Asnawi et al., 2024: 85). Hal ini juga sejalan dengan pendapat Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara mendefinisikan bahwa arti pendidikan yaitu tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak tersebut, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya.

Untuk mendukung proses pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan zaman, bahan ajar menjadi salah satu perangkat penting yang perlu diperhatikan (Fransyaigu et al., 2021: 345). Dengan kemajuan teknologi, akses terhadap bahan ajar kini semakin terbuka lebar bagi guru maupun siswa (Mulyahati et al., 2025: 1000). Pendidikan yang selalu mengalami pembaharuan mengharuskan para pendidik untuk terus menyesuaikan diri dengan perubahan tersebut (Mulyahati et al., 2022: 1561). Bahan ajar yang dirancang dengan baik terbukti

mampu meningkatkan penguasaan konsep siswa (Sukirno & Aprilia, 2020: 210), terlebih jika bahan ajar tersebut bersifat digital dan mengikuti perkembangan teknologi serta realitas kehidupan masyarakat, sehingga memungkinkan siswa belajar secara lebih luas dan komprehensif (Putra et al., 2023: 7652). Dengan demikian, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan dampak positif bagi pendidikan (Rafli et al., 2022: 103).

Dalam praktiknya, penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran mencakup berbagai aspek, mulai dari perencanaan, proses kegiatan belajar, hingga evaluasi dan penilaian (Maisarah et al., 2023: 140). Oleh sebab itu, salah satu kompetensi yang perlu ada pada guru ialah kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran (Maisarah et al., 2023: 67), sekaligus mampu mengintegrasikan teknologi dalam seluruh aspek pembelajaran (Ramadhani et al., 2022: 982). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah media video. Media video termasuk media pembelajaran yang inovatif dan efektif digunakan dalam pembelajaran (Rahmawati, 2021; Lestari, 2022; Mahlianurrahman, 2022). Media pembelajaran dapat memotivasi siswa. Selain itu media dapat merangsang siswa mengingat apa yang sudah di pelajari dan serta mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik yang benar (Sudirman et al, 2023).

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang dapat digunakan dan berfungsi untuk menyampaikan suatu pesan pembelajaran (Aprilia, 2024). Media pembelajaran harus mampu untuk membangkitkan keingintahuan dan motivasi siswa untuk belajar (Ayudia, 2021). Motivasi belajar merupakan faktor krusial yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Siswa dengan motivasi tinggi cenderung lebih aktif, tekun, dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar. Namun, kenyataannya, banyak siswa kelas IV SD yang menunjukkan motivasi belajar yang rendah, ditandai dengan kurangnya partisipasi aktif dan minat terhadap materi pelajaran. Salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Hal ini sejalan dengan pendapat dari (Hartutik, H., & Aprilia, R. 2024) menemukan bahwa penerapan media pembelajaran digital seperti *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Agar siswa sekolah dasar dapat memahami materi yang bersifat abstrak, maka dibutuhkan penggunaan media (Ayudia & Maisarah, 2023:

50) Media pembelajaran dapat membantu menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Putri & Suniasih, 2022) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif berbasis kontekstual dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV SD.

Media digital yang memanfaatkan teknologi untuk menjadikan materi-materi yang bersifat abstrak karena diajarkan dengan gambar, teks berubah menjadi materi yang konkret yang menarik bagi siswa karena adanya visualisasi yang nyata (Mulyahati et al., 2024). Selain itu, penggunaan media audiovisual juga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. (Sofiana et al, 2023) dalam penelitiannya menyatakan bahwa media audiovisual dapat memberikan rangsangan visual dan auditori yang menarik, sehingga meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. Hal ini juga sejalan dengan Penelitian lain oleh (Aeniyah & Meilana, 2023) juga mendukung temuan ini, dengan menunjukkan bahwa media audiovisual berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar IPA. Oleh karena itu, media pembelajaran diharapkan dapat berfungsi untuk menyampaikan materi abstrak menjadi materi yang nyata sehingga meminimalisir terjadinya miskonsepsi pada siswa sekolah dasar (Maisarah, 2023).

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi juga menjadi perhatian dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. (Widiyastari et al, 2024) mengemukakan bahwa media digital seperti video edukasi, kuis interaktif, dan *platform* pembelajaran daring dapat meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar. Hal ini juga serupa dengan temuan (Yuriza et al, 2024), yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.

Hal ini juga ditemukan saat melakukan observasi pada tanggal 10 Januari 2025 di SD Negeri Pahlawan ditemukan bahwa adanya kecenderungan terhadap rendahnya motivasi belajar siswa hal ini ditunjukkan dengan siswa yang kurang aktif, kurangnya partisipasi siswa dalam diskusi kelas, rendahnya kehadiran, tidak mengerjakan tugas dengan baik, serta prestasi belajar yang belum memuaskan. tentu hal ini menjadi masalah yang penting untuk diteliti karena motivasi yang rendah akan membuat seorang siswa tidak memiliki minat dan keingintahuan terhadap pembelajaran.

Pada saat observasi pada waktu yang bersamaan, peneliti melakukan wawancara dengan

guru kelas IV di SD Negeri Pahlawan. Guru kelas IV tersebut mengungkapkan bahwa selain masalah sosial yang dialami oleh siswa terdapat juga permasalahan pada motivasi siswa ada beberapa siswa yang enggan mengerjakan tugas dengan baik dari guru mata pelajaran, tingkat kehadiran yang rendah, acuh tak acuh dan nilai hariannya rendah. Guru kelas IV tersebut mengungkapkan juga belum pernah melakukan proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran di kelas.

Tanggal 11 Januari 2025 peneliti melakukan observasi lapangan di SD Negeri Pahlawan yang mana sebagian siswa cenderung menganggap dirinya dikucilkan. Hal ini terungkap dari fenomena yang terlihat bahwa ditemukan beberapa siswa yang kurang percaya diri dengan kondisi kognitif yang dimilikinya, contohnya seperti beberapa orang siswa yang merasa dirinya kurang cerdas sehingga siswa menutup diri dengan teman-temannya. Selanjutnya ditemukan siswa yang menganggap dirinya lemah sehingga dengan kelemahan tersebut membuat para siswa tidak semangat dalam belajar. Hal ini terlihat saat guru mata pelajaran tidak masuk mereka tidak membuka bukunya untuk belajar sendiri, mereka lebih suka menutup diri.

Selanjutnya pada tanggal 12 Januari 2025 peneliti melakukan wawancara dengan siswa ditemukan bahwa siswa sering menunda-nunda untuk mengerjakan tugas, siswa sulit berkonsentrasi saat belajar dan menolak untuk aktif dalam pembelajaran. Menurut siswa bahwa pembelajaran yang diberikan guru sangat membosankan dan sulit dipahami karena guru hanya menggunakan metode ceramah dan konvensional tanpa adanya interaksi di dalam pembelajaran. Masalah ini membutuhkan solusi dimana adanya suatu inovasi berupa alat bantu atau media yang mampu meningkatkan motivasi dan semangat siswa untuk belajar. Media yang menarik diharapkan mampu untuk menjembatani kesenjangan antara masalah yang ditemukan terhadap kebutuhan siswa.

Dari permasalahan ini peneliti memberikan solusi untuk menggunakan media berupa video pembelajaran yang dimana video pembelajaran ini diharapkan dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Dengan media video pembelajaran yang akan digunakan video pembelajaran berbasis animasi yang berisi bahan ajar materi aku dan kebutuhanku pada pembelajaran IPAS BAB 7 topik A. materi ini memuat kebutuhan primer, sekunder, dan tersier dimana video tersebut menarik karena disajikan dengan beragam variasi warna dan gambar yang menarik. Sehingga materi tersebut mudah untuk dipahami siswa dan memotivasi siswa untuk proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian dilakukan untuk mengkaji lebih lanjut pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD, sehingga dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Penelitian ini bertempat di SD Negeri Pahlawan yang terletak di Pahlawan, Kec. Karang Baru, Kabupaten Aceh Tamiang, Aceh. Pendekatan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah Pre-Eksperimen tipe *One-Shot Case Study*.

Penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu variabel independen dan variabel dependen. Dalam hal ini populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Negeri Pahlawan. Dengan demikian penelitian ini teknik penentuan sampel yang digunakan adalah *Sampling Jenuh*. Alasan peneliti menggunakan *Sampling Jenuh* karena jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil dan sampel penelitian ini yaitu siswa SD Kelas IV Negeri Pahlawan yang berjumlah 21 siswa. Peneliti menggunakan instrument penelitian berupa angket untuk melihat motivasi belajar siswa dari perolehan nilai *posttest* terhadap video pembelajaran. Penelitian ini peneliti menggunakan skala likert dengan 4 pilihan option, yakni selalu, sering, kadang-kadang dan tidak pernah (Sugiyono, 2019).

Adapun Instrument penelitian adalah alat bantu pada waktu penelitian menggunakan suatu teknik, dalam hal ini peneliti akan menggunakan angket untuk menganalisis datanya. Angket disusun berdasarkan kisi-kisi instrument dan variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini. Adapun variabel tersebut adalah motivasi belajar. Adapun uji validitas yang digunakan untuk mengukur validitas butir soal atau validitas aitem tes dalam penelitian ini, dengan rumus korelasi *Product Moment*. Jika suatu data dikatakan reliabel apabila dua atau lebih peneliti dalam objek yang sama menghasilkan data yang sama pula atau peneliti yang sama dalam waktu yang berbeda juga akan menghasilkan data yang sama pula (Sugiyono, 2017). Uji reliabilitas digunakan untuk alternatif jawaban yang lebih dari dua (essay) dengan menggunakan uji *Alpha Cronbach* (Sugiyono, 2018: 365).

Teknik analisa yang bersifat kuantitatif menggunakan statistik, sehingga ini disebut

statistik analisa. Dalam penelitian ini, analisa dapat juga menggunakan bantuan *SPSS/EXCEL*. Adapun uji yang digunakan dalam penelitian ini meliputi uji normalitas dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk menguji suatu instrument penelitian. Hal ini dilakukan agar bertujuan untuk mengukur sejauh mana instrumen layak digunakan sehingga menjadi alat ukur yang tepat dalam menyaring data yang diperlukan dalam menjawab masalah yang diteliti. Perhitungan validasi instrument angket dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi *product moment pearson*. Data yang dianalisis dari hasil uji angket motivasi belajar terdiri 20 butir pernyataan. Berdasarkan uji validitas dari kelas V untuk $N = 19$ dengan taraf signifikan 5%. Hasil perhitungan r hitung akan dibandingkan dengan r tabel maka dengan 20 butir pernyataan angket yang diuji coba pada siswa kelas V SD Negeri Pahlawan menunjukkan hasil pernyataan valid sebanyak 15 butir pernyataan.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dihitung menggunakan rumus *Cronbach Alpha* bertujuan untuk mengetahui tingkat konsistensi suatu kuesioner jika pengukuran dilakukan dengan cara berulang. Menurut Artha & Intan (2021:6) apabila suatu variabel menunjukkan nilai *Alpha Cronbac* > dari 0,60 maka reabel, dan sebaliknya jika nilai *Alpha Cronbac* < dari 0.60 maka tidak reliabel. Perhitungan reliabilitas berbantuan dengan *Excel* dengan rumus di bawah ini:

$$r_i = \left(\frac{K}{K-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

$$r_i = \left(\frac{15}{15-1} \right) \left(1 - \frac{11}{58} \right)$$

$$r_i = 0,90$$

Berdasarkan perhitungan melalui *Excel* nilai *Cronbach Alpha* 0.90 termasuk reabel. Dikatakan reabel karena nilai *Alpha Cronbac* 0,90 > 0,60 berdasarkan kriteria yang dipaparkan diatas. Maka dapat disimpulkan bahwa angket motivasi belajar yang telah disusun peneliti adalah reliabel atau konsisten.

3. Uji Normalitas

Pengujian normalitas diperlukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh peneliti berdistribusi normal atau tidak sehingga analisis uji-t dapat dilaksanakan. Bila data distribusi normal maka data ini dapat diolah menggunakan statistik uji-t (t-test). Pengujian normalitas dengan bantuan *SPSS 20 for windows*. Dengan rumus yang digunakan *Shapiro Wilk*, data dari uji normalitas sebagai berikut:

Tabel 1 uji normalitas data (Shapiro Wilk)

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Motivasi	.177	18	.139	.966	18	.712

(Sumber: pengolahan data dengan aplikasi *IBM SPSS Statistics 20 For Windows*)

Berdasarkan tabel 1 hasil uji normalitas data diatas diketahui bahwa kelas yang diberi perlakuan dengan penggunaan media berupa video pembelajaran memiliki nilai sig 0,712 > 0,05 hal ini menunjukkan data tersebut berdistribusi normal.

4. Uji Hipotesis (Uji-T)

Hipotesis penelitian dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis dalam penelitian tersebut diterima atau ditolak. Dalam pengujian hipotesis digunakan uji *One-Sample Test*. Hasil dari pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar dengan diberikanya perlakuan menggunakan media video pembelajaran. Adapun kriteria pengambilan keputusan dengan taraf sig 5% sebagai berikut:

- 1) Jika harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau taraf sign < 0,05 berarti perbedaan perhitungan signifikan. Maka hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternative diterima, berarti terdapat pengaruh media ajar berupa video pembelajaran terhadap motivasi belajar.
- 2) Jika harga $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau taraf sign > 0,05 berarti perbedaan perhitungan tidak signifikan. Maka hipotesis nol diteriman dan hipotesis alternative ditolak, berarti terdapat pengaruh media ajar berupa video pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa.

Uji hipotesis ini menggunakan bantuan *SPSS 20 for windows*. Dengan rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}} \text{ (Sugiyono, 2019)}$$

keterangan :

t = nilai t hitung

n = jumlah anggota sampel

$\bar{x}$ = nilai rata-rata

μ_0 = nilai yang dihipotesiskan

s = simpangan baku sampel

Setelah diuji hipotesis menggunakan rumus di atas maka didapatkan hasil di tabel ini.

Tabel 2 Hasil Uji-T Menggunakan SPSS

One-Sample Test

	Test Value = 0						
	T	Df	Significance		Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
			One-Sided p	Two-Sided p		Lower	Upper
Motivasi	56.529	17	<.001	<.001	59.611	57.3863	61.836

(sumber :pengolahan data dengan aplikasi *IBM SPSS Statistics 29 For Windows*)

Berdasarkan hasil tabel tersebut maka dapat didefenisikan sebagai berikut:

Hasil analisis uji-t menunjukkan nilai t hitung sebesar 56,529 > t tabel sebesar 1,734. Diketahui juga nilai signifikansi sebesar <0,001 < 0,05. Dengan ketentuan jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Dan jika t hitung lebih besar dari t tabel maka Ho ditolak dan Ha diterima. Maka dapat disimpulkan Ha diterima dan Ho ditolak.

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan terdapat pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa pada kelas IV SD Negeri Pahlawan.

Pembahasan

Dilakukannya penelitian ini oleh peneliti guna mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa pada kelas IV SD Negeri Pahlawan. Penggunaan media ajar berupa video pembelajaran dilakukan di kelas sampel penelitian mata pelajaran Ips Kelas IV SD Negeri Pahlawan pada materi Aku dan Kebutuhanku. Penelitian di kelas eksperimen dilakukan dengan diberikan treatment berupa penggunaan media ajar video pembelajaran.

Setelah diberikan perlakuan pada kelas sampel penelitian data yang terdeskripsikan adalah informasi data hasil yang merupakan keadaan motivasi belajar peserta didik tentang materi aku dan kebutuhanku. Hasil data ini disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi. Distribusi frekuensi pada kelas eksperimen dapat ditentukan nilai tertinggi, nilai terendah, rata-rata (mean), nilai tengah (median), nilai yang sering muncul (modus), standar deviasi, varians, dan range. Perhitungan data ini menggunakan *Microsoft Excel 2010* dapat dideskripsikan pada tabel berikut :

Tabel 3 Deskriptif Statistik Kelas Eksperimen

Deskriptif Data	Nilai Hasil Eksperimen
Mean	59,6
Standard Error	1,05
Median	61
Mode	61
Standard Deviation	4,47
Sample Variance	20,02
Kurtosis	0,51
Skewness	-0,22
Range	19
Minimum	50
Masximum	69
Sum	1073
Count	18

Hasil analisis data pada tabel 4.3 diperoleh menggunakan bantuan *Microsoft Excel* terdapat grafik data pada observasi kelas yang berjumlah 18 peserta didik mempunyai motivasi belajar dengan rata-rata nilai 59,6 dapat dibulatkan menjadi 60.

Bersumber dari hasil analisis pengujian normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* pada program IBM SPSS Statistik 20 *For Windows*, terlihat bahwa nilai signifikansi observasi awal di kelas eksperimen yaitu $0,712 > 0,05$, artinya motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas eksperimen memiliki distribusi normal. (Sugiyono, 2019) mengemukakan bahwa jika suatu nilai sebuah data tidak normal, maka statistik parametrik tidak bisa dipergunakan, untuk itu gunakannya statistik non-parametrik.

Untuk memperoleh data tentang motivasi belajar, peneliti menggunakan angket secara langsung yang diberikan kepada siswa sebagai sampel pada penelitian ini. Peneliti membagikan angket kepada kelas IV sebanyak 18 peserta didik pada tanggal 19 Mei 2025 sebanyak 15 item soal dengan alternatif jawaban sebagai berikut: Selalu = 5, kadang-kadang = 3, Sering = 4, Tidak Pernah = 2.

Adapun kondisi lapangan yang ditemukan oleh peneliti yaitu rendahnya motivasi belajar siswa yang ditunjukkan kurang aktif, kurangnya partisipasi siswa dalam diskusi kelas, rendahnya kehadiran, tidak mengerjakan tugas dengan baik, serta prestasi belajar yang belum memuaskan, serta metode pembelajaran konvensional yang membosankan. Dalam penelitian ini kendala yang dihadapi oleh peneliti adalah kurang memadai dalam hal peralatan saat memaparkan pembelajaran. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Putri, 2025) Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas IV SD Negeri 054915 Perkotaan. Media ajar video pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi lebih mudah dan menarik, serta mampu mengatasi keterbatasan kondisi, waktu, dan memudahkan peserta didik untuk mengulang sendiri materi tersebut. Video pembelajaran yang dilihat dari hasil observasi saat kegiatan belajar berlangsung, tampak antusiasme peserta didik dalam menerima dan menanggapi pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengelolaan dan analisis data berupa angket dan dokumentasi tentang pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar pada siswa kelas IV SD Negeri Pahlawan yang berhasil dikumpulkan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu terdapat beberapa uji yang digunakan. diantaranya, Uji normalitas menggunakan uji *Shapiro Wilk*, Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,712 > 0,05$, artinya motivasi belajar peserta

didik berdistribusi normal. Kemudian diuji hipotesisnya (uji-t) Hasil uji-t menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 56,529 dan t_{tabel} sebesar 1,734 dengan nilai signifikansi $< 0,001$ jauh lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dalam artian setelah diterapkan media pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Dengan menggunakan media ajar berupa video pembelajaran, kegiatan belajar mengajar diruangan menjadi efektif dan membangun motivasi siswa.

Berdasarkan pada kajian pustaka yang membahas tentang media pembelajaran, pada penelitian ini peneliti menggunakan bantuan media dari platform Youtube. Yang dimana terdapat banyak materi pembelajaran terkait materi aku dan kebutuhanku serta dapat diakses dengan mudah oleh guru maupun siswa.



Gambar 1. Ilustrasi Video

Media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti berupa video edukatif dari kanal YouTube *Kejar Cita* tentang materi aku dan kebutuhanku yang telah divalidasi sebelumnya. Video ini menampilkan materi pembelajaran secara visual dan auditif, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan. Pemilihan media video didasarkan pada pertimbangan bahwa metode ceramah yang sebelumnya digunakan guru kurang menarik dan membuat siswa merasa bosan serta tidak termotivasi. Dengan adanya media video, siswa diharapkan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih konkret, menyenangkan, dan meningkatkan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Alasan peneliti menggunakan video di atas adalah di mana di dalam video tersebut akan membantu peserta didik dalam memahami materi dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, uji validitas, reabilitas, normalitas, dan uji hipotesis yang menggunakan uji-t, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ajar berupa video pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa kelas IV di SD Negeri Pahlawan. Media pembelajaran yang digunakan, berupa video pembelajaran dari platform YouTube yang relevan dan sesuai dengan materi pembelajaran dan kebutuhan yang diajarkan di kelas eksperimen, terbukti dapat berpengaruh terhadap perhatian, motivasi, serta semangat belajar siswa. Siswa tampak lebih antusias mengikuti pembelajaran dan menunjukkan motivasi dalam mengikuti pembelajaran setelah penerapan media ini. Hal ini diperoleh dari hasil analisis nilai signifikan dari tabel Coefisien sebesar $<0,001 < 0,05$. Maka dari itu mendapati keputusan variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Berdasarkan uji-t nilai t hitung sebesar $56,529 < t$ tabel sebesar 1,734 mendapati keputusan variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. maka keputusan akhir H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran memberikan pengaruh positif dan signifikansi terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Pahlawan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asnawi, A., Mulyahati, B., Usman, U., & Aprilia, R. (2023). Pemanfaatan Wordwall Untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogi Guru-Guru Di Kota Langsa. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 3(3), 62-68.
- Ayudia, I., & Prasetya, C. (2023). Analisis kebutuhan media digital pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 48-59.
- Ayudia, I., Haqqi, A., & Munthe, S. T. (2021). Peranan orang tua dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Ta'dib*, 11(1), 90-97.
- Ayunita, Cintia, Ronald Fransyaigu, and Rapita Aprilia. "Pengembangan Media Fun Thinkers Book (FTB) Bermuatan Karakter Peduli Sosial Di Kelas II A SD Negeri 2 Seulalah." *Journal of Basic Education Studies* 7.2 (2024): 36-46.
- Dewi, I. P., & Fransyaigu, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Membantu Membaca Pemahaman Kelas IV SD Negeri 1 Langsa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 578-597.
- Fransyaigu, R., Mulyahati, B., & Aprilia, R. (2023). Design of Augmented Reality (AR) Learning Media in Ecosystem Meteri in Elementary School Inclusion Classroom. *Jurnal*

- Penelitian Pendidikan IPA*, 9(10), 8539-8545.
- Fransyaigu, R. R., & Mulyahati, B. (2018). PENDAMPINGAN GURU SEKOLAH DASAR MELALUI PROGRAM 5T+ 1 A UNTUK MENINGKATKAN ANGKA LITERASI SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Vokasi*, 2(2), 115-121.
- Hartutik, H., & Aprilia, R. (2024). Pengembangan Wordwall: Inovasi Media Pembelajaran Digital Terintegrasi. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1525-1540.
- Mahlianurrahman, M., Putra, A., & Rafli, M. F. (2023). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Kurikulum Merdeka bagi Guru Sebagai Upaya Pencegahan Kekerasan di Sekolah. *Jurnal Anugerah: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 5(2), 257-265.
- Mahlianurrahman, M., & Aprilia, R. (2022). Pengembangan media video untuk meningkatkan literasi sains siswa sekolah dasar. *Dikoda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(01), 8-17.
- Mahlianurrahman, M., & Aprilia, R. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Video untuk Meningkatkan Profil Pelajar Pancasila Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran Fakultas Tarbiyah Universitas Muhammadiyah Aceh*, 10(2, Oktober), 151-161.
- Mahlianurrahman, M., & Aprilia, R. (2022). Lokakarya pengembangan media pembelajaran video berbasis kearifan lokal pada kurikulum merdeka. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1377-1384.
- Maisarah, M. (2023). *Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi belajar pada era adaptasi kebiasaan baru di Sekolah Dasar Negeri 008 Tembilahan* (Doctoral dissertation, STAI Auliaurasyidin Tembilahan).
- Maisarah, M., Lestari, T. A., & Sakulpimolrat, S. (2022). Urgensi Pengembangan Media berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2(1), 65-75.
- Maisarah, M., & Ayu, P. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan "Movie Studio" Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca di Kelas 1 SD. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 3(2), 104-112.
- Mulyahati, B., Ayudia, I., Juliati, J., & Fransyaigu, R. (2025). Profil kemampuan guru sekolah dasar dalam penggunaan Chroomebook di Kota Langsa. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(2), 999-1008.

- Mulyahati, B., Ayudia, I., Mustika, D., Fransyaigu, R., & Kenedi, A. K. (2025). Menciptakan Iklim Inklusivitas melalui” Augmented Reality” di Sekolah Dasar. *Jurnal Abdidas*, 6(2), 194-201.
- Nurlita, A. T., & Fransyaigu, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 7(2), 1-10.
- Putra, A., & Novita, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Pada Anak SD Negeri 3 Langsa. *Journal of Basic Education Studies*, 3(1), 226-236.
- Putra, A., Sidiq, F., & Mahlianurrahman, M. (2023). Development of flipbook-based teaching materials for learning in elementary schools, *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(9), 7651-7657.
- Putra, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic untuk Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 7(2), 11-22.
- Rafli, M. F., Landong, A., & Suryatama, Y. (2022). Pelatihan Pembelajaran Science, Technology, Engineering, and Mathematics (STEM) Berbasis Teknologi untuk Guru Sekolah Dasar. *Majalah Ilmiah UPI YPTK*, 103-108.
- Rafli, M. F., Mahlianurrahman, M., Sari, C. K., & Syarah, M. (2024). Pelatihan Penyusunan Modul Ajar Berdiferensiasi Berbasis Digital Dalam Upaya Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Komunitas Belajar Sekolah Dasar. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(5), 650-657.
- Ramadhani, D., Kenedi, A. K., Rafli, M. F., Harahap, H., Negara, V. M. A. B., Hayati, R., & Akmal, A. U. (2023). Pelatihan Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila bagi Guru Sekolah Dasar. *Majalah Ilmiah UPI YPTK*, 20-25.
- Sukirno, S. (2019). Motivasi kerja guru sekolah dasar ditinjau dari karakteristik demografi. *Premiere Educandum*, 9(1), 523513.
- Widiyastari, A., Ulwiyah, I., & Suharmawan, W. (2024). MENINGKATKAN PERCAYA DIRI: STUDI EFEKTIVITAS KONSELING KELOMPOK DAN TEKNIK RESTRUKTURISASI COGNITIVE PADA SISWA SMA MUHAMMADIYAH 02 WULUHAN. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 4(1), 126-132.