

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS VIDEO
TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA PESERTA DIDIK
KELAS V SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**AFLAHA ASRI
NPM 1853053017**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS VIDEO TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

Oleh

AFLAHA ASRI

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V di UPT SDN 3 Perumnas Way Halim yang diduga karena pendidik masih menggunakan media pembelajaran konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media berbasis video terhadap motivasi dan hasil belajar matematika peserta didik kelas V di sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode penelitian *quasi-eksperimen* menggunakan desain *posttest-only control group design*. Populasi dan sampel dalam penelitian ini berjumlah 60 orang peserta didik yang terbagi menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen. Teknik pengambilan sampel menggunakan *non-probability sampling* dengan teknik sampling jenuh. Teknik pengambilan data menggunakan lembar kuesioner dan tes. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji *Mann Whitney*. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.000 ($p < 0,05$). Hasil penelitian menunjukkan bahwa; (1) terdapat pengaruh media berbasis video terhadap motivasi belajar. Hal ini dibuktikan oleh signifikansi uji Z $0,00 < 0,05$. Rata-rata motivasi kelas eksperimen (68.35) dan lebih tinggi daripada kelas kontrol (60.39), (2) terdapat pengaruh video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan signifikansi uji t $0,296 > 0,05$. Rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen 75.5 dan kontrol 69,83.

Kata kunci: hasil belajar, motivasi, video pembelajaran

ABSTRACT

THE EFFECT OF THE USE OF VIDEO-BASED MEDIA ON STUDENTS MOTIVATION LEARNING OUTCOMES OF FIFTH GRADE ELEMENTARY SCHOOL IN MATH SUBJECT

By

AFLAHA ASRI

The problem in this study was the lack learning motivation of fifth grade students at UPT SD Negeri 3 Perumnas Way Halim which is suspected because the educators still use conventional learning media. This study aims to determine whether there is an effect of *video based* learning media on the learning motivation and results of fifth grade students in elementary schools. The type of research used in this research is quantitative with a *quasi-experimental* research method using a *posttest-only control group design*. The population and sample in this study amounted to 60 students which were divided into control class and experimental class. The sampling technique used was *non-probability sampling* with saturated sampling technique. The data collected using learning motivation questionnaire and learning results. Hypothesis tested with *Mann Whitney* test and obtained significant value of 0.000 ($p = <0.05$). The research results show that; (1) there is an effect of video-based media on learning motivation. This is proven by the significance of the Z test $0.00 < 0.05$. The average motivation of the experimental class (68.35) is higher than that of the control class (60.39), (2) there is an effect of learning videos on student learning outcomes. This is evidenced by the significance of the t test $0.296 > 0.05$. Average student learning outcomes experimental class 75.5 dan control 69,83.

Keywords: learning outcomes, learning video, motivation

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS VIDEO
TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA PESERTA DIDIK
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Oleh

AFLAHA ASRI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEPENDIDIKAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA
BERBASIS VIDEO TERHADAP MOTIVASI
DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS V SEKOLAH DASAR**

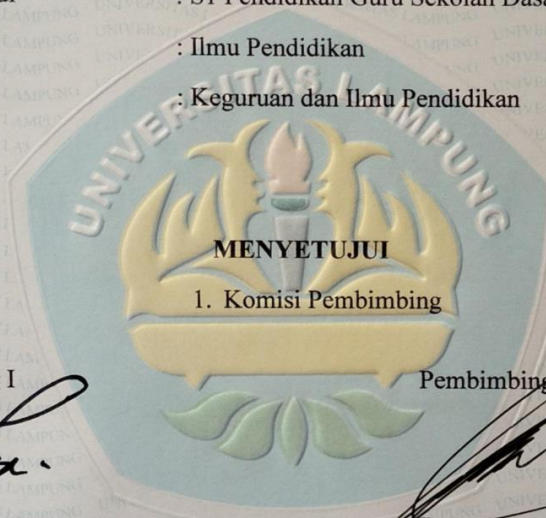
Nama Mahasiswa : **Aflaha Asri**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1853053017

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Drs. Supriyadi, M.Pd.
NIP. 19591012 198503 1 002

Pembimbing II

Ismu Sukamto, M.Pd.
NIK. 001 1039803

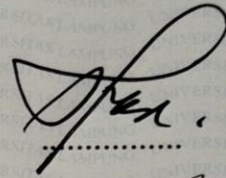
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP. 197608082009121001

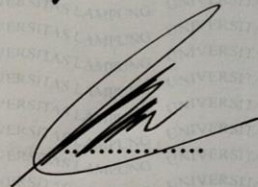
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

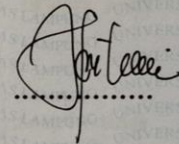
Ketua : **Drs. Supriyadi, M.Pd.**



Sekretaris : **Ismu Sukamto, M.Pd.**



Penguji Utama : **Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP. 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **25 November 2022**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Aflaha Asri

NPM : 1853053017

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Video Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar” adalah benar hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pertanyaan ini saya buat. Apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 20 Januari 2023

Yang membuat pernyataan



Aflaha Asri

NPM 1853053017

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Aflaha Asri, lahir di Kota Bandar Lampung pada tanggal 6 Agustus 2000. Peneliti merupakan anak pertama dari tiga bersaudara, dari pasangan Bapak Hartono dan Ibu Netty.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut:

1. SD Negeri 07 Warakas lulus pada tahun 2012.
2. SMP Negeri 55 Jakarta lulus pada tahun 2015.
3. SMA Negeri 18 Jakarta lulus pada tahun 2018.

Tahun 2018, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Mandiri Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SMMPTN). Peneliti melakukan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung. Peneliti juga melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kelurahan Sepang Jaya, Kecamatan Labuhan Ratu Bandar Lampung.

MOTTO

"Aku seharusnya bersyukur atas masa-masa sulit karena Allah telah memilihku, berarti Allah menganggap aku cukup baik untuk bisa melaluinya."

- Nouman Ali Khan

“Apapun yang menjadi takdirmu, akan mencari jalannya menemukanmu.”

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmaanirrahiim...

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Alhamdulillahirobbil'alamin, dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT., dengan segala kerendahan hati kupersembahkan karya sederhana ini teruntuk:

Orang Tuaku tercinta,

Bapak Hartono dan Ibu Netty

Yang senantiasa mendidik, memberi kasih sayang yang tulus, dan selalu mendo'akan untuk kebaikan dan kesuksesanku, serta memberikan dukungan tiada batas untuk putri tercintanya.

Para pendidik dan Bapak Ibu Dosen,

Yang telah berjasa memberikan bimbingan dan ilmu yang sangat berharga melaluiketulusan dan kesabaran.

Almamater tercinta

Universitas Lampung

SANWACANA

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Video terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”** yang peneliti susun ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan S1 pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari dorongan dan bantuan dari berbagai pihak. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada yang terkasih Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd, selaku pembimbing I, Bapak Ismu Sukamto, M.Pd, selaku pembimbing II, dan Ibu Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd., selaku pembahas yang telah mengorbankan waktu, tenaga, dan kesediaannya untuk memberikan bimbingan, saran, dan kritik kepada peneliti dalam proses penyelesaian skripsi ini. Dengan segenap kerendahan hati yang tulus, peneliti juga mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., Rektor Universitas Lampung yang telah memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung beserta seluruh tenaga kependidikan yang berkontribusi dalam mengesahkan skripsi ini.
3. Dr. Riswandi, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) yang berkontribusi dalam memberikan persetujuan sebagai bentuk legalisasi skripsi yang diakui oleh Jurusan Ilmu Pendidikan.

4. Drs. Rapani, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dan Tenaga Kependidikan yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan saat peneliti menyelesaikan perkuliahan.
6. Gunawan Wibisono, S.Pd., M.M, Kepala UPT SD Negeri 3 Perumnas Way Halim, yang telah memberikan izin dan bantuan selama penelitian.
7. Saudara-saudara tercintaku Alvia Sefti Anggraini dan Khoirani Putria.
8. Sahabat terbaik dan tersayangku Ainun Rizkiyah, Rosi Herdianti, Intan Nur Nabilah, Siti Nur Asyifa, Ulwa Amru Dearesty, Suci Rahmawati.
9. Sahabat seperjuanganku Tania Rachmaini Br. Bangun dan Hikmah Ahliya Zahra.
10. Sahabat terkasih Mufrodi, S.Sos yang ikut berkontribusi dalam suka duka penulisan skripsi ini.
11. Keluarga besar Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) 2018.
12. Keluarga Kampus Mengajar Angkatan 1, Bagus Syahputra, Elin Rizky Marantika, Inayah Kintan, Ken Ayu Windy Wahyuningsih, Wiwid Nur Handayani Fajarwati dan Sumaryani Hoirot
13. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
14. Akhir kata peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi yang sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 20 Januari 2023
Peneliti



Aflaha Asri
NPM 1853053017

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian	6

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Hakikat Belajar	8
1. Pengertian Belajar	8
2. Tujuan Belajar.....	9
3. Ciri-ciri Belajar	10
4. Teori Belajar	11
B. Hakikat Belajar	13
1. Pengertian Pembelajaran.....	13
2. Tujuan Pembelajaran	14
3. Prinsip-prinsip Pembelajaran	15
C. Media Pembelajaran	16
1. Pengertian Media Pembelajaran	16
2. Manfaat Media Pembelajaran	18
3. Fungsi Media Pembelajaran.....	19
D. Media Pembelajaran Berbasis Video.....	21
1. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Video	21
2. Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Video	22
3. Keunggulan dan Kelemahan Media Berbasis Video	23
E. Motivasi Belajar	24
1. Pengertian Motivasi	24
2. Pengertian Motivasi Belajar	25
3. Fungsi Motivasi dalam Belajar	26
4. Macam-macam Motivasi dalam Belajar	27
5. Indikator Motivasi Belajar	28
F. Hasil Belajar.....	29
1. Pengertian Hasil Belajar	29
2. Indikator Hasil Belajar.....	30
G. Matematika	31

1. Pengertian Matematika	31
H. Penelitian yang Relevan	32
I. Kerangka Pikir	33
J. Hipotesis	34

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Dan Desain Penelitian	35
B. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	36
1. Tempat Penelitian	36
2. Waktu Penelitian.....	36
C. Populasi dan Sampel.....	36
1. Populasi Penelitian.....	36
2. Sampel Penelitian.....	37
D. Variabel Penelitian.....	37
E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	38
1. Defisini Konseptual Variabel.....	38
2. Definisi Operasional Variabel.....	39
F. Teknik Pengumpulan Data	40
1. Koesioner/Angket	40
2. Tes.....	40
G. Uji Coba Instrumen Penelitian	40
H. Uji Persyaratan Instrumen	41
1. Uji Validitas	41
2. Uji Reliabilitas	42
I. Teknis Analisis Data	44
1. Uji Normalitas.....	45
2. Uji Homogenitas	45
3. Uji Linearitas	46
J. Hipotesis	46

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	48
1. Persiapan Penelitian	48
B. Uji Coba Instrumen Penelitian.....	48
C. Pelaksanaan Penelitian.....	49
D. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data	49
1. Uji Normalitas.....	50
a. Uji Normalitas Motivasi Belajar	50
b. Uji Normalitas Hasil Belajar	51
2. Uji Homogenitas	52
3. Uji Linearitas	53
E. Hasil Uji Hipotesis	54
1. Pengujian Hipotesis Pertama	55
2. Pengujian Hipotesis Kedua.....	56
F. Pembahasan	58
G. Keterbatasan Penelitian	63

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	64
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Awal Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V UPT SDN 3 Perumnas Way Halim Tahun Pelajaran 2021/2022	3
2. Data Hasil Nilai PAS Mata Pelajaran Matematika Kelas V di UPT SDN 3 Perumnas Way Halim Tahun Pelajaran 2021/2022	4
3. Data Jumlah Populasi Peserta Didik Kelas V di UPT SDN 3 Perumnas Way Halim Tahun Pelajaran 2021/2022	36
4. Hasil Uji Validitas Angket Motivasi Belajar	41
5. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes.....	42
6. Kriteria Reliabilitas	43
7. Hasil Uji Reliabilitas Angket Motivasi	44
8. Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas Soal.....	44
9. Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	49
10. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov Smirnov	50
11. Hasil Uji Normalitas Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	50
12. Data Hasil Belajar	51
13. Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol	51
14. Hasil Uji Homogenitas Posttest Hasil Belajar Siswa.....	52
15. Tabel T-test for Equality of Means	52
16. Hasil Hasil Uji Deviation from Linearity.....	53
17. Hasil Uji Hipotesis Motivasi Belajar	55
18. Hasil Uji Hipotesis Hasil Belajar	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penulisan	34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	70
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	71
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen Penelitian dari Fakultas.....	72
4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen Penelitian	73
5. Surat Penelitian dari Fakultas.....	74
6. Surat Balasan Penelitian.....	75
7. Surat Keterangan Teman Sejawat	76
8. Surat Validasi Instrumen.....	77
9. Surat Instrumen Soal Penelitian	81
10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen Pembelajaran 1	82
11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen Pembelajaran 2	88
12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol Pembelajaran 1	94
13. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol Pembelajaran 2	100
14. Lembar Kuesioner Angket Motivasi Belajar	106
15. Lembar Soal Tes Hasil Belajar.....	108
16. Tabulasi Uji Validitas Angket Motivasi Belajar	118
17. Hasil Uji Validitas Angket Motivasi.....	119
18. Hasil Uji Validitas Instrumen Soal Tes.....	120
19. Rekapitulasi Uji Validitas Soal	121
20. Hasil <i>Post-test</i> Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen.....	122

21. Hasil <i>Post-test</i> Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol	123
22. Hasil Belajar <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen.....	124
23. Hasil Belajar <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	125
24. Kegiatan Pembelajaran di SD Negeri 3 Perumnas Way Halim	126

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era globalisasi saat ini dengan kemajuan di bidang teknologi khususnya di bidang teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang sangat pesat. Banyak sekali inovasi di bidang teknologi yang dapat mengatasi permasalahan pendidikan, salah satunya adalah media pembelajaran (Daryanto, 2013: 8). Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi akan berpengaruh dan membawa perubahan pada dunia pendidikan. Pendidikan berperan penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia, sehingga perlu dilakukan upaya perbaikan dalam bidang pendidikan tersebut (Margarita, 2014: 5).

Perkembangan dalam dunia pendidikan juga memiliki pengaruh yang signifikan pada pola interaksi pendidik dan peserta didik. Peserta didik yang rata-rata memiliki literasi teknologi yang baik cenderung lebih cepat bosan ketika pembelajaran berjalan secara konvensional. Melihat pentingnya media pembelajaran bagi peserta didik untuk meningkatkan kualitas pendidikan sehingga pendidik sangat penting memiliki kemampuan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif guna meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Sejalan dengan Permendiknas No.16 Tahun 2007 yang menyatakan bahwa pendidik harus memiliki kemampuan menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diampu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar akan menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik dapat diserap secara optimal seperti media berbasis video. Media berbasis video merupakan media yang memiliki unsur audio (suara) dan visual gerak (gambar bergerak). Dalam media pembelajaran berbasis video ini terdapat gambar animasi yang bergerak dan teks yang berjalan serta audio yang ditampilkan dengan menarik (Izzudin & Suharmanto 2013: 24). Dalam video pula terdapat simbol dan gambar yang sederhana sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Manan 2018: 21).

Motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh peserta didik dapat tercapai (Sardiman 2018: 73). Tanpa adanya motivasi dalam diri peserta didik maka akan berdampak terhadap hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, motivasi belajar dalam diri peserta didik dapat menimbulkan semangat dan kegairahan belajar serta memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga hasil belajar yang dikehendaki dapat tercapai.

Hasil belajar merupakan hasil yang didapatkan dari proses belajar peserta didik setelah peserta didik mendapatkan pengalaman belajarnya (Susanto 2015: 5). Hasil belajar banyak dipengaruhi oleh kemampuan peserta didik tersebut, seperti keinginannya belajar, kemampuan otaknya dan lain lain. Oleh karena itu, pendidik perlu memiliki keterampilan dalam menyajikan pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran kreatif dan inovatif agar dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Ini juga didukung oleh penelitian terdahulu yang menunjukkan hasil adanya pengaruh positif pada pembelajaran IPA dengan menggunakan media video terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif pembelajaran IPA (Pebriani, 2017).

Berdasarkan hasil wawancara dengan 3 orang pendidik yang dilakukan peneliti di kelas V UPT SDN 3 Perumnas Way Halim pada bulan Januari 2022, diperoleh data hasil motivasi belajar peserta didik yang tergolong masih rendah. Salah satu diduga penyebabnya dari pendidik yang hanya menggunakan media pembelajaran papan tulis dan media buku pelajaran pada proses pembelajaran. Sehingga, pentingnya pendidik agar memiliki keterampilan dalam membuat media pembelajaran kreatif dan inovatif seperti media berbasis video.

Berdasarkan hasil observasi, pada peserta didik kelas VA dan VB dengan jumlah 60 orang. Peneliti memperoleh data bahwa motivasi belajar peserta didik tergolong rendah. Berikut dapat dilihat data hasil motivasi belajar peserta didik pada tabel 1 terlihat di bawah ini:

Tabel 1. Data Awal Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V UPT SDN 3 Perumnas Way Halim Tahun Pelajaran 2021/2022

No	Kriteria Motivasi Belajar	Jumlah Peserta Didik		Persentase	
		Kelas VA	Kelas VB	Kelas VA	Kelas VB
1.	Tinggi	3	4	10%	12%
2.	Sedang	13	13	42%	44%
3.	Rendah	14	13	48%	44%
Jumlah Peserta Didik		30	30	100%	100%

Sumber: Data Hasil Penelitian tahun 2022

Keterangan:

Tinggi : Peserta didik memenuhi 1-2 dari 6 aspek

Sedang : Peserta didik memenuhi 3-4 dari 6 aspek

Rendah : Peserta didik memenuhi 5-6 dari 6 aspek

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa tingkat motivasi belajar peserta didik kelas VA yang berkategori tinggi sebanyak 3 (10%) orang peserta didik, kategori sedang sebanyak 13 (42%) orang peserta didik, dan kategori rendah sebanyak 13 (48%) orang peserta didik. Sedangkan untuk kelas VB memiliki skor yang lebih rendah daripada kelas VA, yaitu peserta didik kelas VB yang berkategori tinggi sebanyak 4 (12%) orang peserta didik, kategori sedang sebanyak 13 (44%) orang peserta didik, dan kategori rendah sebanyak 13 (44%) orang peserta didik.

Peneliti memperoleh data hasil nilai Penilaian Akhir Semester (PAS) pada mata pelajaran Matematika kelas VA dan VB yang umumnya masih kurang maksimal seperti pada tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Data Hasil Nilai PAS Mata Pelajaran Matematika Kelas V di UPT SDN 3 Perumnas Way Halim Tahun Pelajaran 2021/2022

KELAS	KKM	Jumlah Peserta Didik (Orang)	Rata-rata Nilai Kelas	Tuntas		Belum Tuntas	
				Jumlah Peserta Didik	Persentase	Jumlah Peserta Didik	Persentase
VA	70	30	68,4	13	43,33	17	56.67
VB		30	70,8	16	53.33	14	46.67

Sumber : Dokumentasi Penilaian Akhir Semester Kelas V UPT SDN 3 Perumnas Way Halim

Berdasarkan tabel 2, diketahui peserta didik yang memperoleh nilai Penilaian Akhir Semester (PAS) di atas standar Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 70, kelas VA yaitu 46,67% dengan peserta didik yang tuntas 13 orang sedangkan 53,33% yang tidak tuntas 17 orang dan kelas VB sebesar 60% dengan peserta didik yang tuntas 16 sedangkan 40% yang tidak tuntas 14 orang, dengan rata-rata hasil belajar Matematika kelas VA sebesar 68,4 dan VB sebesar 70,8. Dapat dinyatakan bahwa banyak peserta didik yang belum mencapai ketuntasan dalam belajar.

Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa motivasi dan hasil belajar peserta didik di kelas V UPT SDN 3 Perumnas Way Halim yang masih tergolong rendah. Rendahnya motivasi dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran diduga oleh pendidik yang belum menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik peserta didik di dalam kelas. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Video terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar “.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini diidentifikasi sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran berbasis video yang belum dilakukan oleh pendidik dalam proses pembelajaran.
2. Pendidik hanya menggunakan sumber belajar buku pelajaran.
3. Rendahnya motivasi belajar peserta didik pada proses pembelajaran.
4. Hasil belajar pada mata pelajaran matematika peserta didik yang masih tergolong rendah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu pengaruh penggunaan media berbasis video terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V UPT SDN 3 Perumnas Way Halim Tahun Pelajaran 2021/2022.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media berbasis video terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V UPT SDN 3 Perumnas Way Halim Tahun Pelajaran 2021/2022?.
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media berbasis video terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V UPT SDN 3 Perumnas Way Halim Tahun Pelajaran 2021/2022?.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis:

1. Pengaruh penggunaan media berbasis video terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V UPT SDN 3 Perumnas Way Halim Tahun Pelajaran 2021/2022.
2. Pengaruh penggunaan media berbasis video terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V UPT SDN 3 Perumnas Way Halim Tahun Pelajaran 2021/2022.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam dunia pendidikan, adapun manfaat penelitian yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan sumbangan wawasan serta ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya pada Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang nantinya setelah menjadi pendidik dapat membantu dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik di sekolah.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

a. Kepala Sekolah

Menambah bahan masukan informasi tentang media berbasis video yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

b. Pendidik

- Menambah bahan masukan dalam membimbing peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar.
- Menambah wawasan pengetahuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Peserta didik

- Meningkatkan motivasi belajar bagi peserta didik kelas V di UPT SDN 3 Perumnas Way Halim.
- Meningkatkan hasil belajar matematika bagi peserta didik kelas V di UPT SDN 3 Perumnas Way Halim.

e. Peneliti selanjutnya

Menambah bahan kajian untuk peneliti selanjutnya dalam menambah wawasan untuk mengkaji lebih dalam mengenai pengaruh media berbasis video terhadap motivasi dan hasil belajar matematika peserta didik.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Hakikat Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar dapat terjadi karena adanya subjek yang mengajar dan ada subjek yang belajar. Belajar menurut Gasong (2018: 3) “merupakan sesuatu yang terjadi di dalam benak seseorang, yaitu di dalam otaknya. Belajar disebut sebagai suatu proses karena secara formal ia dapat dibandingkan dengan proses-proses organik manusia lainnya, seperti pencernaan dan pernafasan.” Sedangkan menurut Suyono & Hariyanto (2014: 5) menyatakan bahwa “belajar merujuk kepada suatu proses perubahan perilaku atau pribadi atau perubahan struktur kognitif seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu hasil interaktif aktifnya dengan lingkungan dan sumber-sumber pembelajaran yang ada di sekitarnya.”

Suardi (2012: 10) belajar merupakan suatu atau serangkaian aktivitas yang dialami seseorang melalui interaksinya dengan lingkungan. Interaksi tersebut mungkin berawal dari faktor yang berasal dalam atau dari luar diri sendiri. Dengan terjadinya interaksi dengan lingkungan, akan menyebabkan munculnya proses penghayatan dalam diri individu tersebut, akan memungkinkan terjadinya perubahan pada yang bersangkutan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar merupakan aktivitas yang dapat merubah perilaku seseorang kearah yang baik, dari tidak tahu menjadi tahu melalui interaksi dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya yang didapatkan. Dengan demikian, seseorang individu akan dapat lebih terarah dengan adanya proses belajar.

2. Tujuan Belajar

Proses belajar dilakukan untuk mengubah kebiasaan, pola pikir dan tingkah laku seseorang. Tujuan belajar menurut Suardi (2012: 16) merupakan “dorongan oleh berbagai aspek seperti motivasi, emosional, sikap dan yang lainnya sehingga pada akhirnya akan menghasilkan tingkah laku yang diharapkan.”

Sedangkan menurut Sardiman (2011: 26-28) secara umum ada tiga tujuan belajar, yaitu:

1. **Memperoleh Ilmu Pengetahuan**
Hasil dari kegiatan belajar dapat ditandai dengan meningkatnya kemampuan berpikir seseorang. Jadi, selain memiliki pengetahuan baru, proses belajar juga akan membuat kemampuan berpikir seseorang menjadi lebih baik. Dalam hal ini, pengetahuan akan meningkatkan kemampuan berpikir seseorang, dan begitu juga sebaliknya kemampuan berpikir akan berkembang melalui ilmu pengetahuan yang dipelajari. Dengan kata lain, pengetahuan dan kemampuan berpikir merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan.
2. **Menanamkan Konsep dan Keterampilan**
Keterampilan yang dimiliki setiap individu adalah melalui proses belajar. Penanaman konsep membutuhkan keterampilan, baik itu keterampilan jasmani maupun rohani. Dalam hal ini, keterampilan jasmani adalah kemampuan individu dalam penampilan dan gerakan yang dapat diamati. Keterampilan ini berhubungan dengan hal teknis atau pengulangan. Sedangkan keterampilan rohani cenderung lebih kompleks karena bersifat abstrak. Keterampilan ini berhubungan dengan penghayatan, cara berpikir, dan kreativitas dalam menyelesaikan masalah atau membuat suatu konsep.
3. **Membentuk Sikap**
Kegiatan belajar juga dapat membentuk sikap seseorang. Dalam hal ini, pembentukan sikap mental peserta didik akan sangat berhubungan dengan penanaman nilai-nilai sehingga menumbuhkan kesadaran di dalam dirinya. Dalam proses menumbuhkan sikap mental, perilaku, dan pribadi anak didik, seorang guru harus melakukan pendekatan yang bijak dan hati-hati. Guru harus bisa menjadi contoh bagi peserta didik dan memiliki kecakapan dalam memberikan motivasi dan mengarahkan berpikir.

Berdasarkan tujuan menurut para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan belajar merupakan suatu cara untuk memperoleh informasi atau pengetahuan, membuat dari yang tidak tahu menjadi tahu. Selain itu juga untuk membentuk karakter yang baik sesuai dengan aturan norma-norma manusia, juga untuk menumbuhkan kembangkan keterampilan yang ada pada setiap individu.

3. Ciri-Ciri Belajar

Belajar tidak hanya diartikan sebagai terjadinya perubahan dalam diri seseorang yang diakibatkan dari pertumbuhan, kematangan dan insting. Menurut Suardi (2012: 12-13) terdapat 5 ciri-ciri belajar, sebagai berikut:

- a. Perubahan yang bersifat fungsional. Perubahan yang terjadi pada aspek kepribadian seseorang mempunyai dampak terhadap perubahan selanjutnya.
- b. Belajar terjadi melalui pengalaman yang bersifat individual.
- c. Perubahan yang terjadi bersifat menyeluruh dan terintegrasi.
- d. Belajar merupakan proses interaksi.
- e. Perubahan berlangsung dari sederhana ke arah yang lebih kompleks.

Sedangkan menurut Djamarah (2011: 5) ciri-ciri belajar ada enam, sebagai berikut:

- a. Perubahan yang terjadi secara sadar
- b. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional
- c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif
- d. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara
- e. Perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah
- f. Perubahan mencakup seluruh aspek.

Ciri-ciri belajar menurut Fathurrohman (2017: 8-9) terdiri dari lima, yaitu sebagai berikut:

- a. Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku.
- b. Perubahan perilaku relatif permanen.
- c. Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial.
- d. Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman.
- e. Pengalaman atau latihan itu dapat memberikan penguatan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa ciri-ciri belajar itu ditandai dengan proses perubahan belajar, dimana seseorang akan mendapatkan perubahan tingkah laku dan pola pikir dalam jangka yang panjang. Serta terdapat perubahan belajar secara fungsional, positif, aktif, terarah melalui proses latihan dari pengalaman.

4. Teori Belajar

a. Teori Belajar Koneksionisme

Menurut Thorndike dalam Nai (2017: 17) “belajar terjadi karena pembentukan asosiasi-asosiasi (koneksi-koneksi) antara pengalaman inderawi (persepsi terhadap stimulus atau peristiwa) dan impuls-impuls saraf (respons) yang memberikan manifestasinya dalam bentuk perilaku.” Belajar terjadi karena adanya stimulus dan respon melalui rangkaian menyeleksi dan mengkoneksi (*trial and error*). Koneksi terbentuk melalui pengulangan dalam pembelajaran. Pembelajaran disini merupakan pengalaman, apabila pengalaman itu diulang-ulang maka akan memperbesar peluang timbulnya respons benar dan akan mendapatkan pengaruh positif.

Teori Koneksionisme sangat berkaitan dengan penelitian ini dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini bisa ditinjau dari proses pembelajaran di kelas yang menggunakan media berbasis video, peserta didik akan diberikan pengalaman-pengalaman menarik sehingga memotivasi peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran. Peserta didik akan terus menerus diberikan stimulus yang baik sehingga akan memberikan respons yang baik juga. Penerapan teori ini dalam penelitian adalah saat kegiatan pembelajaran menggunakan media berbasis video dan peserta didik diberikan tayangan video-video dengan bimbingan peneliti sehingga pada proses pembelajaran peserta didik menjadi merasa tertarik dan tidak merasakan bosan dengan materi yang disampaikan pendidik.

b. Teori Behavioristik

Belajar memiliki banyak arti yang beragam dari berbagai ahli yang meneliti tentang belajar. Teori belajar merupakan hasil kajian belajar yang membuahkan prinsip-prinsip belajar. Salah satu teori belajar adalah teori behavioristik. Teori behavioristik mendefinisikan belajar merupakan proses pembentukan stimulus dan respon. Menurut Herpratiwi (2016: 1) teori behavioristik memandang belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku yang dapat diukur. Perubahan tingkah laku pada diri seorang dapat dilakukan melalui pengujian dan pengamatan atas tingkah laku yang terlihat, bukan dengan mengamati kegiatan bagian dalam tubuh.

Sedangkan menurut Edward L.Throndike dalam Sardiman (2016: 37), mengatakan bahwa belajar merupakan hubungan stimulus dan respon, antara aksi dan reaksi. Dengan memberikan stimulus berupa materi pelajaran, latihan, pujian, atau hukuman, maka peserta didik akan memberikan respon yang dapat diamati.

Teori ini telah mendorong diciptakannya media berbasis video sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sebagai hasil dari proses pembelajaran. Teori belajar behavioristik memberikan input (stimulus) berupa media pembelajaran powtoon dan output (respon) yang dihasilkan adalah meningkatnya motivasi belajar peserta didik yang dapat diamati melalui aktivitas belajar peserta didik.

Berdasarkan beberapa teori pembelajaran dari para ahli di atas, peneliti memilih teori behavioristik karena sangat cocok bagi untuk digunakan dalam penelitian ini karena saat proses pembelajaran, pendidik memberikan media yang berupa tayangan video pembelajaran dimana nantinya peserta didik akan mengembangkan daya pikir mereka dengan bantuan pendidik. Media berbasis video dinilai efektif dalam menyampaikan informasi dalam pembelajaran sehingga memudahkan pendidik dalam menyampaikan pembelajaran di dalam kelas serta dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

B. Hakikat Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Selain belajar ada pula pembelajaran yang merupakan proses dari kegiatan belajar. Akan terdapat suatu yang bisa diambil dalam pembelajaran untuk perubahan peserta didik. Menurut Fathurrohman (2017: 36) “Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran, tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan.”

Menurut Slavin dalam Nai (2017: 62) mengatakan bahwa pembelajaran biasanya didefinisikan sebagai perubahan di dalam diri seseorang yang disebabkan oleh pengalaman. Manusia melakukan banyak pembelajaran sejak hari pertama dilahirkan bahkan lebih awal lagi sehingga pembelajaran dan perkembangan mempunyai kaitan yang tak terpisahkan. Sedangkan menurut Susanto (2013: 18-19) Pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada peserta didik, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh pendidik. Jadi, istilah pembelajaran merupakan ringkasan dari kata belajar dan mengajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses perubahan dalam diri seseorang berdasarkan pengalaman yang telah dilakukan. Hal ini akan merubah sikap atau perilaku, pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai sosial dan kepercayaan seseorang.

2. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran yang dapat menargetkan hasil belajar peserta didik. Apabila tujuan pembelajaran sudah pasti dan jelas, maka sistematis pembelajaran akan lebih terarah. Menurut Pane (2017: 343) jika dilihat dari ruang lingkupnya, tujuan pembelajaran dapat dibagi menjadi dua, yaitu:

- a. Tujuan yang dirumuskan secara spesifik oleh pendidik yang bertolak dari materi pelajaran yang akan disampaikan.
- b. Tujuan pembelajaran umum, yaitu tujuan pembelajaran yang sudah tercantum dalam garis-garis besar pedoman pengajaran yang dituangkan dalam rencana pengajaran yang disiapkan oleh pendidik.

Tujuan khusus yang dirumuskan oleh seorang pendidik harus memenuhi syarat-syarat, yaitu:

1. Secara spesifik menyatakan perilaku yang akan dicapai.
2. Membatasi dalam keadaan mana pengetahuan perilaku diharapkan dapat terjadi (kondisi perubahan perilaku).
3. Secara spesifik menyatakan kriteria perubahan perilaku dalam arti menggambarkan standar minimal perilaku yang dapat diterima sebagai hasil yang dicapai.

Tujuan pembelajaran menurut Prastowo (2017: 56) merupakan “penguasaan kompetensi yang bersifat operasional yang ditargetkan oleh peserta didik dalam RPP.” Terdapat urgensi dalam penyusunan rumusan tujuan pembelajaran yaitu supaya pendidik dapat melakukan pemilihan materi, metode, media yang sesuai dan urutan kegiatan.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan adanya tujuan pembelajaran akan memudahkan pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran karena sudah jelas rancangannya dan tahu apa yang akan dituju untuk peserta didik.

3. Prinsip-Prinsip Pembelajaran

Menurut Gagne dalam Hamalik (2013: 70) mengemukakan 9 prinsip yang dapat dilakukan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran, sebagai berikut:

- a. Menarik perhatian (*gaining attention*) yang menimbulkan minat peserta didik
- b. Menyampaikan tujuan pembelajaran (*informing learning of the objectives*)
- c. Meningkatkan konsep atau prinsip yang telah dipelajari (*stimulating recall of prior learning*).
- d. Menyampaikan materi pelajaran (*presenting the stimulus*).
- e. Memberikan bimbingan belajar (*provider learner guidance*).
- f. Memperoleh kinerja atau penampilan peserta didik (*ecliting performance*).
- g. Menilai hasil belajar (*assessing performance*).
- h. Memperkuat retensi dan transfer belajar (*enhancing retention and transfer*).
- i. Memberikan balikan (*providing feedback*).

Sedangkan menurut Daryanto (2010: 165) ada 10 prinsip pembelajaran yaitu:

- a. Perhatian, pendidik harus dapat membangkitkan perhatian peserta didik pada pembelajaran.
- b. Aktivitas, pendidik perlu menimbulkan aktivitas peserta didik dalam berpikir maupun berbuat.
- c. Apersepsi, pendidik perlu menghubungkan pelajaran yang akan diberikan dengan pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik ataupun pengalamannya.
- d. Peragaan, pendidik harus menunjukkan benda-benda yang asli, bila mengalami kesukaran boleh menunjukkan model, gambar, benda tiruan atau menggunakan media lainnya.
- e. Repetisi, pelajaran itu perlu diulang.
- f. Korelasi, pendidik wajib memperhatikan dan memikirkan hubungan antar setiap mata pelajaran atau dengan kenyataan.
- g. Konsentrasi, hubungan antar mata pelajaran dapat diperluas mungkin dapat dipusatkan kepada salah satu pusat minat, sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan secara luas dan mendalam.
- h. Sosialisasi, peserta didik disamping sebagai individu juga mempunyai segi sosial yang perlu dikembangkan cara bergaul dengan orang lain
- i. Individualisasi, peserta didik merupakan makhluk individu yang unik, mempunyai perbedaaan khas, pendidik diharapkan dapat membantu perkembangan peserta didik sesuai dengan karakter atau keunikannya.

- j. Evaluasi, kegiatan pembelajaran belajar perlu dievaluasi supaya dapat memberikan motivasi bagi pendidik maupun peserta didik dalam meningkatkan proses dan hasil belajar.

Menurut Siregar dan Nara (2010: 17) mengemukakan bahwa “prinsip pembelajaran dibangun atas dasar prinsip-prinsip yang ditarik dari teori psikologi terutama teori belajar dan hasil-hasil penelitian dalam kegiatan pembelajaran. Prinsip pembelajaran diterapkan dalam proses pengembangan pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran akan diperoleh hasil yang lebih optimal.”

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa prinsip pembelajaran disusun secara sistematis untuk bahan acuan pendidik dalam proses pembelajaran. Baik prinsip dalam menyusun rancangan pembelajaran, saat pembelajaran berlangsung, serta sampai hasil yang ingin dicapai pada peserta didik.

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Seiring dengan perkembangan zaman, pengetahuan dan teknologi, maka media pembelajaran juga mengalami perkembangan dan kemajuan. Artinya bahwa media pembelajaran sudah banyak jenis dan variasinya seiring dengan perkembangan zaman serta kemajuan pengetahuan dan teknologi tersebut. Hal inilah yang menyebabkan timbulnya pengklasifikasian, pengelompokan atau disebut juga dengan penggolongan media pembelajaran.

Adapun pengklasifikasian, pengelompokan atau disebut juga dengan penggolongan media pembelajaran sangat berguna untuk bagi tenaga pengajar atau pendidik dalam memilih media yang akan digunakannya untuk proses pembelajaran tentunya. Pemilihan media tentunya akan disesuaikan dengan tujuan, materi, kemampuan dan karakteristik peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga diharapkan akan tercapainya efisiensi dan efektifitas proses dan hasil dari kegiatan pembelajaran.

Menurut Munadi (2013: 7) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Sejalan dengan menurut Djamarah dan Zain, (2010: 120) bahwa dalam suatu pembelajaran kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang akan disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu pendidik ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu.

Menurut Falahudin (2014: 104) Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Sedangkan menurut Arsyad (2014: 4), media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sehingga dapat diartikan bahwa media pembelajaran secara keseluruhan adalah suatu alat maupun bahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebagai alat yang membantu pendidik dalam menyampaikan informasi serta materi pembelajaran yang dapat dilihat, media juga bertujuan untuk membangkitkan semangat, perhatian, aktifitas dan partisipasi peserta didik sehingga dapat menunjang terjadinya proses belajar mengajar yang diharapkan antara pendidik dan peserta didik. Pembelajaran dapat dinyatakan efektif apabila dengan menggunakan media pembelajaran, peserta didik lebih memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi maka pendidik dalam memberikan materi pelajaran seharusnya mengikuti perkembangan kemajuan yang pesat saat ini. Pendidik harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Sehingga peserta didik dapat dengan mudah menerima pelajaran yang diberikan oleh pendidik.

Menurut Nasution (2013: 2), manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Pengajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami peserta didik, serta memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
3. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, peserta didik tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
4. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainya.

Sedangkan Arsyad (2013: 29-30) mengemukakan manfaat dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungan.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. Objek yang terlalu besar untuk ditampilkan di ruang kelas dapat diganti dengan foto, slide, film. Sedangkan objek yang terlalu kecil dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, gambar.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa di lingkungan mereka.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa beberapa manfaat dari media pembelajaran, yaitu:

1. Manfaat media pembelajaran bagi pendidik, yaitu memberikan pedoman bagi pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis.
2. Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik, yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga peserta didik dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh pendidik dengan baik.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Pembelajaran pada dasarnya memerlukan optimalisasi menggunakan media pembelajaran yang bervariasi sehingga akan membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang abstrak. Suprihartiningrum (2013: 320-321) mengemukakan ada enam fungsi utama yaitu “Fungsi atensi, fungsi motivasi, fungsi efektif, fungsi kompensasi, fungsi psikomotorik, serta fungsi evaluasi” dilanjutkan dengan Arsyad (2014: 19) mengemukakan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu “Membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, membawa pengaruh-pengaruh psikolog terhadap peserta didik”.

Menurut Ramli (2012 : 2-3) fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu :

1. Membantu pendidik dalam bidang tugasnya. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu pendidik dalam mengatasi kekurangan dan kelemahan dalam proses mengajar. Analisis teknologi pendidikan menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat secara efektif menyampaikan pesan-pesan pembelajaran yang disajikan sehingga, efisien dalam penggunaan waktu dan meringankan beban pendidik yang bersangkutan.

2. Membantu para pembelajar. Dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu para pembelajar untuk mempercepat pemahaman peserta didik dalam penerimaan pesan pembelajaran yang disajikan, dan aspek-aspek kejiwaan seperti pengamatan, tanggapan, daya ingatan, emosi, berpikir, fantasi, intelegensi dan sebagainya dapat dibangunkan karena media pembelajaran memiliki stimulus yang lebih kuat.
3. Memperbaiki proses pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan berdaya guna akan meningkatkan hasil pembelajaran.

Menurut Rusman (2012:162), fungsi media pembelajaran sebagai berikut :

1. Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.
2. Sebagai komponen dari sub sistem pembelajaran.
3. Sebagai pengarah dalam pembelajaran
4. Sebagai pembangkit motivasi siswa.
5. Meningkatkan hasil pembelajaran.
6. Mengatasi keterbatasan ruang.

Menurut Yudhi Munadi (2013: 37), fungsi media pembelajaran berdasarkan analisis yang didasarkan pada medianya dan didasarkan pada penggunaannya terbagi menjadi lima, yaitu:

1. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar, sebagai penyalur, penyampai dan penghubung,
2. Fungsi semantik, menambah perbendaharaan kata yang benar-benar dipahami peserta didik,
3. Fungsi manipulatif, mengatasi batas-batas ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan inderawi,
4. Fungsi psikologis, media pembelajaran memiliki fungsi atensi, fungsi afektif dan kognitif, imajinatif dan motivasi,
5. Fungsi sosio-kultural, mengatasi hambatan sosiokultural antar peserta komunikasi

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran secara garis besar dapat sebagai perantara informasi, pencegah terjadinya hambatan dalam proses pembelajaran, penstimulus motivasi peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran.

D. Media Pembelajaran Berbasis Video

1. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Video

Media pembelajaran berbasis video merupakan media yang dirancang dan dimanfaatkan pendidik dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran. Media video memiliki 2 unsur yang harus ada yakni audio dan visual dimana media ini mampu dilihat dan didengarkan dengan panca indera sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami pesan yang disampaikan melalui video pembelajaran. Media Video Pembelajaran dapat digolongkan ke dalam jenis media Audio Visual Aids (AVA) atau media yang dapat dilihat atau didengar.

Media audio *motion* visual (media audio visual gerak) yakni media yang mempunyai suara, ada gerakan dan bentuk objeknya dapat dilihat, media ini paling lengkap. Informasi yang disajikan melalui media ini berbentuk dokumen yang hidup, dapat dilihat di layar monitor atau ketika diproyeksikan ke layar lebar melalui projector dapat didengar suaranya dan dapat dilihat gerakannya (video atau animasi). Menurut Riyana (2007: 5) media berbasis video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.

Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak. Pesan yang disampaikan melalui media video dapat mempengaruhi emosi yang kuat dan juga dapat mencapai hasil yang cepat yang tidak dimiliki oleh media yang lain.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media berbasis video adalah media pembelajaran yang mengaitkan teks, suara, gambar bergerak, dan video yang bertujuan memudahkan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dengan media pembelajaran video dapat menarik motivasi peserta didik untuk belajar.

2. Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Video

Manfaat media pembelajaran berbasis video di antaranya yaitu menurut Aqib (2013: 51) menyatakan bahwa manfaat media antara lain, yaitu:

1. Pembelajaran lebih jelas dan menarik;
2. Proses belajar lebih interaksi;
3. Efisiensi waktu dan tenaga;
4. Meningkatkan kualitas hasil belajar;
5. Belajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja;
6. Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar;
7. Meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif’.

Selanjutnya manfaat media video menurut Andi Prastowo (2012 : 302), antara lain:

1. Memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik,
2. Memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat,
3. Menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu,
4. Memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu, dan
5. Menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa keberadaan media video pembelajaran maka peserta didik dapat menyaksikan suatu peristiwa yang tidak bisa disaksikan secara langsung, maupun peristiwa lampau yang tidak bisa dibawa langsung ke dalam kelas.

3. Keunggulan dan Kelemahan Media Berbasis Video

Media pembelajaran pada umumnya, pembelajaran berbasis video memiliki berbagai keunggulan dan kelemahan menurut Daryanto (2011: 79), mengemukakan beberapa keunggulan dan kelemahan penggunaan media video, yaitu:

Keunggulan Media Video

1. Video menambah suatu dimensi baru di dalam pembelajaran, video menyajikan gambar bergerak kepada siswa disamping suara yang menyertainya.
2. Video dapat menampilkan suatu fenomena yang sulit untuk dilihat secara nyata.

Sedangkan kelemahannya, antara lain:

1. Opposition pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya.
2. Material pendukung Video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya.
3. Budget untuk membuat video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Selanjutnya kelebihan media video menurut Hamzah & Lamatenggo (2011: 135) sebagai berikut :

1. Media video dapat memanipulasi waktu dan ruang sehingga siswa dapat diajak melanglang buana ke mana saja walaupun dibatasi dengan ruang kelas.
2. Media video juga dapat menampilkan objek-objek yang terlalu kecil, terlalu besar, berbahaya, atau bahkan tidak dapat dikunjungi oleh peserta didik.
3. Kemampuan media video juga dapat diandalkan pada bidang studi yang mempelajari keterampilan motorik dan melatih kemampuan kegiatan.

Sedangkan kelemahan media video menurut Cecep Kustandi (2013: 64-65) dalam menggunakan media video pembelajaran yaitu:

1. Pengadaan media video umumnya memerlukan biaya yang mahal dan waktu yang banyak, pada saat diputarkan video gambar dan suara akan berjalan terus.
2. Media video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan kecuali video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan setiap media pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing, begitu juga dengan media video. Dalam penayangannya video tidak dapat berdiri sendiri, media video ini membutuhkan alat pendukung seperti LCD untuk memproyeksikan gambar maupun speaker aktif untuk menampilkan suara agar terdengar jelas. Sifat komunikasi dalam penggunaan media video hanya bersifat satu arah, peserta didik hanya memperhatikan media video, hal inilah yang perlu diperhatikan oleh pendidik.

E. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi

Motivasi adalah salah satu faktor yang mempengaruhi seseorang dalam bertindak atau melakukan sesuatu. Menurut Mangundap (2019: 93) Secara etimologi, kata motivasi berasal dari Bahasa Latin yakni *movere* yang berarti menggerak, mendorong. Oleh karena itu, secara harfiah motivasi berarti sesuatu yang menjadi penggerak atau pendorong seseorang untuk melakukan sesuatu”. Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Wahab (2015: 128) mengatakan bahwa “motivasi merupakan kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu”.

Adapun menurut Bakar (2014: 723) menjelaskan bahwa:

“motivation is a complex part of human psychology and behavior that influences how individuals choose to invest their time, how much energy they exert in any given task, how they think and feel about the task, and how long they persist at the task”.

Diartikan bahwa, motivasi merupakan bagian yang kompleks dari psikologi dan perilaku manusia yang mempengaruhi bagaimana individu memilih untuk menginvestasikan waktu, berapa banyak energi yang diberikan dalam tugas tertentu, bagaimana cara berpikir tentang tugas itu, dan berapa lama bertahan dalam tugas itu.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa motivasi adalah suatu penggerak atau pendorong yang menjadi dasar seseorang untuk bertindak mencapai tujuan tertentu.

2. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi dan belajar merupakan hal yang saling mempengaruhi satu sama lain. Ada atau tidak adanya motivasi belajar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik. Menurut Uno (2016: 23) menjelaskan “motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung”. Sejalan dengan Djamarah (2011: 200) “motivasi untuk belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar. Motivasi mempunyai arti yang sangat penting dalam belajar. Fungsi motivasi yang terpenting adalah sebagai pendorong timbulnya aktivitas, sebagai pengarah, dan sebagai penggerak untuk melakukan suatu pekerjaan.

Selain itu, menurut Khodijah (2014: 150) “motivasi belajar merupakan kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar”. Sejalan dengan hal itu menurut Sardiman (2016: 75) mengatakan, motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dari dalam diri peserta didik yang menimbulkan keinginan belajar, yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan internal maupun eksternal pada peserta didik yang menimbulkan keinginan untuk belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi dalam belajar, hal tersebut bisa meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

3. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Motivasi belajar merupakan hal yang penting dalam proses belajar dan pembelajaran. Hasil belajar akan menjadi optimal jika ada motivasi.

Menurut Djamarah (2011: 156-157) terdapat tiga fungsi motivasi dalam belajar, yaitu:

- a. Motivasi sebagai pendorong perbuatan
Pada mulanya peserta didik tidak ada hasrat untuk belajar, tetapi karena ada sesuatu yang dicari munculah minatnya untuk belajar.
- b. Motivasi sebagai penggerak perbuatan
Dorongan psikologis yang melahirkan sikap terhadap peserta didik itu merupakan suatu kekuatan yang tak terbendung, yang kemudian terjelma dalam bentuk gerakan psikofisis.
- c. Motivasi sebagai pengarah perbuatan
Peserta didik yang mempunyai motivasi yang dapat menyeleksi untuk memilih perbuatan yang harus dilakukan dan mana perbuatan yang diabaikan.

Adapun fungsi motivasi menurut Hamalik (2012: 108) yaitu:

- a. Mendorong timbulnya tingkah laku atau perbuatan. Tanpa motivasi tidak akan timbul suatu perbuatan misalnya belajar.
- b. Motivasi berfungsi sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi berfungsi sebagai penggerak, artinya menggerakkan tingkah laku seseorang. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Sardiman (2016: 85) ada tiga fungsi motivasi, yaitu:

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
- b. Menentukan arah dan perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.
- c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan yang harus dikerjakan secara serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa fungsi motivasi dalam belajar adalah sebagai pendorong, penggerak, dan pengarah untuk menentukan perbuatan-perbuatan guna mencapai tujuan belajar yang akan dicapai.

4. Macam-macam Motivasi Belajar

Macam-macam motivasi belajar dapat dibedakan menjadi beberapa bentuk.

Menurut Sardiman (2016: 89) motivasi belajar terbagi menjadi 2 jenis yaitu:

- a. Motivasi intrinsik adalah motivasi secara alamiah atau murni dari diri peserta didik itu sendiri sebagai wujud adanya kesadaran diri sendiri.
- b. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya rangsangan dari luar dari diri peserta didik. Contohnya keluarga, fasilitas, jadwal, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat.

Selanjutnya menurut Djamarah (2011: 149-152) motivasi terbagi menjadi dua macam, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik yaitu:

- a. Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Bila seseorang telah memiliki motivasi intrinsik dalam dirinya, maka ia akan sadar melakukan sesuatu kegiatan yang tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya.
- b. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya rangsangan dari luar. Motivasi ekstrinsik diperlukan agar peserta didik mau belajar. Peserta didik belajar karena hendak mencapai tujuan yang terletak diluar hal yang dipelajarinya, seperti mencapai nilai tinggi dan kehormatan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli atas, peneliti menyimpulkan bahwa motivasi terbagi menjadi dua macam yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang secara alamiah berasal dari dalam diri individu itu sendiri untuk melakukan suatu perbuatan, tidak perlu adanya rangsangan dari luar. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang muncul karena adanya rangsangan dari luar diri individu itu misalnya keluarga, fasilitas, jadwal, dan lingkungan sekitar.

5. Indikator Motivasi Belajar

Mengetahui kekuatan motivasi belajar pada peserta didik diperlukan indikator-indikator pengukuran. Menurut Handoko (2010: 59) beberapa indikator motivasi belajar, yaitu: a. Kuatnya kemauan untuk berbuat, b. Jumlah waktu yang disediakan untuk belajar, c. Kerelaan meninggalkan kewajiban atau tugas yang lain, dan d. Ketekunan dalam mengerjakan tugas.

Adapun menurut Uno (2013: 23) indikator motivasi belajar sebagai berikut:

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
Jika pada ujian peserta didik tidak dapat menjawab maka akan muncul motif untuk mencontek karena ingin mempertahankan dirinya, agar tidak dimarahi oleh orang tua karena memperoleh nilai yang buruk.
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
Seseorang melakukan aktivitas belajar karena ada yang mendorongnya.
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar intrinsik maupun ekstrinsik, sebab tercapainya suatu cita-cita akan mewujudkan aktualisasi diri.
- d. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
Jika seseorang menghadapi tantangan dan peserta didik merasa yakin dirinya mampu, maka biasanya orang tersebut akan mencoba melakukan kegiatan tersebut.
- e. Adanya lingkungan belajar yang kondusif
Selama perkembangannya individu selalu berinteraksi dengan lingkungannya. Peserta didik selalu berusaha untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Selanjutnya menurut Sardiman (2016: 83) indikator motivasi belajar sebagai berikut:

- a. Tekun menghadapi tugas
Dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- b. Ulet menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa)
Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).
- c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang dewasa. Misalnya masalah pembangunan agama, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, penentangan terhadap tindak kriminal, amoral, dan sebagainya.
- d. Lebih senang bekerja mandiri.
- e. Tidak cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin.
Hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif.
- f. Dapat mempertahankan pendapat (kalau sudah yakin akan sesuatu).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, peneliti menentukan indikator variabel motivasi belajar diadopsi dari pendapat Handoko, Uno, dan Sardiman, adapun indikator tersebut adalah sebagai berikut: a. Jumlah waktu yang disediakan untuk belajar, b. Ketekunan dalam mengerjakan tugas, c. Adanya hasrat dan keinginan berhasil, d. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, e. Adanya harapan dan cita-cita masa depan, f. Ulet dalam menghadapi kesulitan, g. Lebih senang bekerja mandiri.

F. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu proses untuk mencapai hasil belajar. Menurut Thobroni dan Mustofa (2011: 12) “Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan”. Hasil belajar diterima oleh peserta didik apabila memberi kepuasan pada kebutuhannya dan berguna serta bermana baginya dan dilengkapi dengan jalan serangkaian pengalaman-pengalaman yang dapat dipersamakan dengan pertimbangan yang baik. Sejalan dengan menurut Susanto (2013: 5) mengungkapkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh satu bentuk perilaku yang relatif menetap.

Selain itu Anitah (2011: 219) mengemukakan bahwa “Hasil belajar adalah kalkulasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar”. Hasil belajar harus menunjukkan suatu perubahan tingkah laku atau perolehan perilaku yang bersifat menetap, *fun*, positif, dan disadari.

Dari beberapa pendapat beberapa para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan sikap seseorang yang didapatkan dari proses belajar yang mencakup pengetahuan, sikap dan keterampilan yang bersifat fungsional, positif dan disadari.

2. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dikatakan berhasil apabila telah mencapai tujuan pendidikan. Di mana tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar peserta didik secara umum dapat diklasifikasikan menjadi tiga yaitu:

- **Aspek Kognitif**
Penggolongan tujuan ranah kognitif oleh Bloom, mengemukakan adanya 6 (enam) kelas/ tingkat yakni:
 - a. Pengetahuan, dalam hal ini diminta untuk mengingat kembali satu atau lebih dari fakta-fakta yang sederhana.
 - b. Pemahaman, yaitu peserta didik diharapkan mampu untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana di antara fakta-fakta atau konsep.
 - c. Penggunaan/ penerapan, disini peserta didik dituntut untuk memiliki kemampuan untuk menyeleksi atau memilih generalisasi/ abstraksi tertentu (konsep, hukum, dalil, aturan, cara secara tepat untuk diterapkan dalam suatusituasi baru dan menerapkannya secara benar.
 - d. Analisis, merupakan kemampuan peserta didik untuk menganalisis hubungan atau situasi yang kompleks atau konsep-konsep dasar.
 - e. Sintesis, merupakan kemampuan peserta didik untuk menggabungkan unsur-unsur pokok ke dalam struktur yang baru.
 - f. Evaluasi, merupakan kemampuan peserta didik untuk menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki untuk menilai suatu kasus.
- **Aspek Afektif**
Tujuan ranah afektif berhubungan dengan hierarki perhatian, sikap, penghargaan, nilai, perasaan, dan emosi. Krathwohl, Bloom, dan Masia mengemukakan taksonomi tujuan ranah kognitif meliputi 5 kategori yaitu menerima, merespons, menilai, mengorganisasi, dan karakterisasi.
- **Aspek psikomotorik**
Tujuan ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan motorik, manipulasi benda atau kegiatan yang memerlukan koordinasi saraf dan koordinasi badan. Kibler, Barket, dan Miles mengemukakan taksonomi ranah psikomotorik meliputi gerakan tubuh yang mencolok, ketepatan gerakan yang dikoordinasikan, dan kemampuan berbicara.

Berdasarkan uraian pendapat para ahli, peneliti memilih indikator hasil belajar dalam aspek kognitifnya dan pada tingkatan Higher Order Thinking Skills (HOTS) sebagai fokus penelitian. Karena ranah kognitif merupakan dasar penguasaan ilmu pengetahuan yang harus dikuasai oleh peserta didik.

G. Matematika

1. Pengertian Matematika

Matematika merupakan salah satu muatan pelajaran yang diajarkan di SD. Matematika ini merupakan ilmu pasti yang menuntut pemahaman dan ketuntasan berlatih. Matematika dapat dikatakan salah satu ilmu yang mendasari kehidupan manusia. Dari awal ditemukannya, matematika terus berkembang secara dinamis seiring dengan perubahan zaman. Perkembangannya tidak pernah berhenti karena matematika akan terus dibutuhkan dalam berbagai sisi kehidupan manusia.

Matematika merupakan ide-ide abstrak yang berisi simbol-simbol, maka konsep-konsep matematika harus dipahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol itu. Susanto (2013:185) mengemukakan bahwa matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi, dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut Ronis (2009:39) mengatakan bahwa matematika merupakan ilmu yang mengacu pada hubungan keruangan dan geometri, pengukuran, angka, dan penyelesaian masalah.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk memecahkan masalah peserta didik dalam kehidupan sehari-hari khususnya di sekolah ataupun di rumah.

H. Penelitian yang Relevan

Peneliti merujuk beberapa penelitian terdahulu yang digunakan untuk acuan dalam melakukan kajian penelitian ini. Berikut penelitian yang relevan:

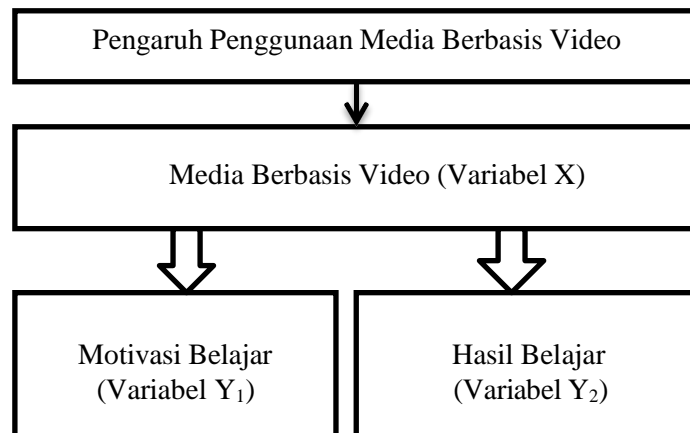
- a. Penelitian yang dilakukan Febriani (2016). Hasil yang diperoleh dalam penelitian bahwa terdapat pengaruh positif pada pembelajaran IPA yang menggunakan media video dibandingkan dengan pembelajaran IPA yang menggunakan media gambar terhadap motivasi belajar dan hasil belajar kognitif pembelajaran IPA.
- b. Penelitian yang dilakukan Pratika (2021). Hasil yang diperoleh dalam penelitian bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media video pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V mata pelajaran Fiqih di MIN 3 Ponorogo tahun pelajaran 2020/2021.
- c. Penelitian yang dilakukan Awang (2016). Hasil yang diperoleh dalam penelitian bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS yang signifikan antara peserta didik kelas V yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media video pembelajaran dan mendapatkan pembelajaran menggunakan media yang biasa digunakan oleh pendidik pada pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan buatan di Indonesia.
- d. Penelitian yang dilakukan Ribawati (2015). Hasil yang diperoleh dalam penelitian bahwa terdapat penggunaan media video dalam pembelajaran IPS khususnya di SMP Negeri 2 Lais Musi Banyuasin berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik.

- e. Penelitian yang dilakukan Supit (2020), Hasil yang diperoleh dalam penelitian bahwa terdapat tingkat media pembelajaran video mempunyai hubungan dengan motivasi belajar siswa karena media pembelajaran video dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk rajin mengerjakan soal-soal dan latihan-latihan yang pendidik berikan di kelas.

I. Kerangka Pikir


Keberhasilan belajar dalam proses pembelajaran dipengaruhi banyak faktor. Faktor-faktor tersebut saling berkaitan dan memiliki kontribusi besar dalam mengoptimalkan hasil belajar yang diharapkan. Kerangka pikir dalam penelitian ini dengan menggunakan media berbasis video yang belum pernah dirancang oleh pendidik pada kegiatan pembelajaran, dalam pembelajaran pendidik belum menggunakan media inovatif, peserta didik yang kurang termotivasi pada proses pembelajaran sehingga motivasi dan hasil belajar matematika peserta didik pada pembelajaran yang masih tergolong rendah.

Selain itu, media berbasis video dinilai menyenangkan serta tidak membuat peserta didik merasa bosan dalam pembelajaran, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan menerapkan media berbasis video proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Secara sederhana kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Kerangka Pikir

Keterangan:

X : Variabel Bebas
 Y₁ : Variabel Terikat
 Y₂ : Variabel Terikat
 : Pengaruh

J. Hipotesis.

Berdasarkan kajian teori, penelitian yang relevan dan kerangka berpikir diatas, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis Pertama

H_a = Terdapat pengaruh media berbasis video terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V di UPT SDN 3 Perumnas Way Halim Tahun Pelajaran 2021/2022.

H₀ = Tidak terdapat pengaruh media berbasis video terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V di UPT SDN 3 Perumnas Way Halim Tahun Pelajaran 2021/2022.

2. Hipotesis Kedua

H_a = Terdapat pengaruh media berbasis video terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V di UPT SDN 3 Perumnas Way Halim Tahun Pelajaran 2021/2022.

H₀ = Tidak terdapat pengaruh media berbasis video terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V di UPT SDN 3 Perumnas Way Halim Tahun Pelajaran 2021/2022.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian ini adalah eksperimen karena penelitian ini memerlukan perlakuan. Pada penelitian ini dilakukan dalam dua kelompok yaitu kelas eksperimen adalah kelas yang mendapatkan perlakuan berupa media berbasis video sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok pengendali yaitu kelas yang tidak mendapatkan perlakuan.

2. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Posttest-Only Control Design*. Desain penelitian tersebut menurut Sugiyono (2014: 116) dapat disajikan sebagai berikut :

Kelas	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	X ₁	O ₁
Kontrol	X ₂	O ₂

Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan :

X₁ : Perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan media berbasis video

X₂ : Perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan media power point

O₁ : Skor *posttest* pada kelas eksperimen

O₂ : Skor *posttest* pada kelas kontrol

Sumber : Sugiyono (2014: 79)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SDN 3 Perumnas Way Halim yang terdiri dari kelas VA dan VB di Kecamatan Way Halim, Kabupaten Bandar Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 6-14 Juni 2022 Semester Genap, Tahun Pelajaran 2021/2022.

3. Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas V di UPT SDN 3 Perumnas Way Halim. Jumlah peserta didik kelas VA sebanyak 30 orang sedangkan kelas VB berjumlah 30 orang.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan objek atau subjek yang memenuhi kriteria penelitian. Menurut Sugiyono (2015: 117) populasi adalah suatu kelompok yang terdiri atas subjek yang memenuhi kriteria tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V UPT SDN 3 Perumnas Way Halim Tahun Pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 60 orang peserta didik.

Berikut merupakan jumlah populasi peserta didik kelas di UPT SDN 3 Perumnas Way Halim Tahun Pelajaran 2021/2022.

Tabel 3. Data Jumlah Populasi Peserta Didik Kelas V di UPT SDN 3 Perumnas Way Halim Tahun Pelajaran 2021/2022.

NAMA SEKOLAH	NO.	KELAS	JUMLAH PESERTADIDIK
UPT SDN 3 Perumnas WayHalim	1	V A	30
	2	V B	30
Jumlah Keseluruhan			60

Sumber: UPT SDN 3 Perumnas Way Halim

2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian ditetapkan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian. (Sugiyono, 2016) mengatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Penelitian ini menggunakan metode *non-probability sampling* dengan teknik sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2015: 124) teknik sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi dijadikan sampel. Hal ini terjadi karena jumlah populasi relatif kecil.

Dalam penelitian ini sampel berjumlah 2 kelas yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang mendapatkan perlakuan atau menggunakan media berbasis video sedangkan kelas kontrol yaitu kelas yang tidak diberikan perlakuan atau tidak menggunakan media berbasis video. Berdasarkan pertimbangan pendapat para ahli di atas, maka peneliti menggunakan sampel kelas VA dan VB. Dilihat dari data perolehan kelas VA motivasi belajar dan hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) pada mata pelajaran Matematika yang relatif tergolong rendah dibandingkan kelas VB. Maka kelas VA sebagai kelas eksperimen sedangkan VB sebagai kelas kontrol.

D. Variabel Penelitian

Variabel pada penelitian ini yaitu :

1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis video dengan dilambangkan dengan (X).

2. Variabel Terikat (*Dependent*)

- a. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu motivasi belajar peserta didik kelas V UPT SDN 3 Perumnas Way Halim, Bandar Lampung dilambangkan dengan (Y_1).

- b. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar peserta didik kelas V UPT SDN 3 Perumnas Way Halim, Bandar Lampung dilambangkan dengan (Y_2).

E. Definisi Konseptual Variabel dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual Variabel

Definisi Konseptual variabel penelitian ini sebagai berikut :

a. Variabel Penggunaan Media Berbasis Video (X)

Media berbasis video merupakan media yang dirancang dan dimanfaatkan pendidik dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran. Media video memiliki 2 unsur yang harus ada yakni audio dan visual dimana media ini mampu dilihat dan didengarkan dengan panca indera sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami pesan yang disampaikan melalui video pembelajaran.

b. Variabel Motivasi Belajar (Y_1)

Variabel motivasi belajar adalah dorongan internal maupun eksternal pada peserta didik yang menimbulkan keinginan untuk belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi dalam belajar memiliki minat belajar yang besar terhadap suatu pelajaran, hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Variabel Hasil Belajar (Y_2)

Hasil belajar adalah perubahan sikap seseorang yang didapatkan dari proses belajar yang mencakup pengetahuan peserta didik. Hasil belajar tersebut dapat dilihat dalam kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah untuk memahami arti setiap variabel penelitian sebelum dilaksanakan analisis atau dengan menspesifikasikan kegiatan dan tindakan yang dilakukan oleh peneliti yaitu:

a. Variabel Media Berbasis Video (X)

Media berbasis video yakni media yang mempunyai suara, gerakan dan obyeknya dilihat. Dalam pelaksanaannya, media berbasis video akan ditunjukkan kepada peserta didik, kemudian peserta didik akan memperhatikan tayangan video, berdiskusi dan penugasan sesuai petunjuk dari peneliti.

b. Variabel Motivasi Belajar (Y₁)

Motivasi belajar adalah dorongan internal maupun eksternal pada peserta didik yang menimbulkan keinginan untuk belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Peneliti menentukan indikator dalam variabel motivasi belajar yang dapat digunakan dalam penelitian ini adalah: 1. Lama waktu untuk belajar, 2. Ketekunan dalam mengerjakan tugas, 3. Adanya hasrat dan keinginan berhasil, 4. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, 5. Adanya harapan dan cita-cita masa depan, 6. Ulet dalam menghadapi kesulitan dan 7. Lebih senang bekerja mandiri.

c. Variabel Hasil Belajar (Y₂)

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil yang dicapai peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung dan setelah proses pembelajaran. Namun, peneliti hanya fokus menilai pada indikator hasil belajar ranah kognitif dalam tingkat *Higher Order Thinking Skill* (HOTS). Nilai yang diperoleh peserta didik pada ranah kognitif dilakukan setelah mengikuti tes pada akhir pembelajaran dengan diberikan *postest*.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Kuisisioner/Angket

Angket adalah instrumen pengumpulan data dibuat untuk memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Menurut Sugiyono (2015: 199) angket adalah instrumen penelitian yang berisi sejumlah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang pengalaman pribadinya. Untuk memperoleh data motivasi belajar peserta didik dalam penelitian ini menggunakan kuisisioner/angket. Angket yang digunakan dalam penelitian ini merupakan angket tertutup menggunakan skala *likert* positif negatif guna menentukan skor pilihan jawaban angket yang terdiri dari 7 indikator dengan 28 pernyataan. Kuisisioner akan diberikan oleh 60 responden dari kelas eksperimen dan kelas kontrol di akhir pembelajaran.

2. Tes

Instrumen tes yang digunakan untuk menilai hasil belajar peserta didik atau untuk mengukur aspek kognitif berupa tes objektif. Peserta didik diberikan tes dalam bentuk *pre-test* dan *post-test* untuk mendapatkan data pemahaman konsep. Tes yang digunakan dalam *pre-test* sama dengan soal yang digunakan *post-test* dalam tingkat kelas *Higher Order Thinking Skill* (HOTS). Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kemudian diteliti guna melihat pengaruh dari penggunaan media berbasis video dalam pembelajaran.

G. Uji Coba Instrumen Penelitian

Sebelum instrumen digunakan pada penelitian, peneliti melakukan validasi instrumen oleh salah satu dosen PGSD Universitas Lampung Ibu Deviyanti Pangestu, M.Pd. Instrumen yang digunakan berupa soal tes yang berjumlah 20 item dan angket/kuisisioner motivasi belajar yang berjumlah 28 item. Selanjutnya instrumen diuji cobakan kepada 26 responden diluar sampel penelitian. Uji coba instrumen dilakukan di SDN 2 Sepang Jaya. Selanjutnya peneliti melakukan uji validitas dan uji reliabilitas sebagai uji persyaratan instrumen.

H. Uji Persyaratan Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas instrumen digunakan untuk mengetahui alat ukur yang digunakan valid atau tidak. Menurut Sugiyono (2015: 121) suatu instrument dikatakan valid apabila instrumen yang digunakan dapat untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas pada penelitian ini menggunakan korelasi *Product Moment* yang dikemukakan oleh Pearson dalam Arikunto (2013: 213) dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{2 \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

- r : Koefisien korelasi skor butir dengan skor total
- N : Jumlah sampel
- X : Skor butir
- Y : Skor total

Uji validitas dilakukan menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan bantuan program SPSS versi 19 dengan memasukkan data skor total pada lembar *data view* dan *variabel view*, selanjutnya klik *analyze < correlate < bivariate*, masukkan seluruh item variabel X ke kolom *variables, checklist pearson, two tailed*, dan *flag*, kemudian klik *ok*. Dengan nilai N= 15 dan $\alpha= 0,05$ maka diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 0,553. Kriteria yang digunakan dalam uji validitas adalah jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir instrumen dinyatakan valid. Hasil uji validitas instrumen tes dan angket disajikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Angket Motivasi Belajar

Keterangan	Nomor Kuesioner	Jumlah
Valid	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27 dan 28.	28
Total		28

Sumber: Hasil analisis peneliti tahun 2022

Berdasarkan tabel 4, diketahui bahwa perhitungan validitas instrumen angket motivasi belajar dari responden yang berjumlah 26 peserta didik, disimpulkan bahwa dari 28 butir pernyataan terdapat 28 butir kuesioner yang valid dengan dapat diartikan bahwa semua butir kuisisioner digunakan untuk penelitian. (Data lengkap dilampirkan hal:122)

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes

Keterangan	Nomor Soal	Jumlah
Valid	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19 dan 20	20
Total		20

Sumber: Hasil analisis peneliti tahun 2022

Berdasarkan tabel 5, diketahui bahwa perhitungan validitas instrumen tes dari responden yang berjumlah 26 orang, disimpulkan bahwa dari 20 butir soal terdapat 20 butir instrumen soal tes yang valid dengan dapat diartikan bahwa semua butir instrumen soal dapat digunakan untuk penelitian. (Data lengkap dilampirkan hal:124)

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi dari kuesioner yang dibuat sehingga hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Menurut Sugiyono (2015: 268) uji reliabilitas berkenaan dengan derajat konsistensi dan stabilitas data atau temuan. Instrumen dikatakan reliabel apabila instrumen dapat digunakan berulang kali untuk mengukur objek yang sama. Dalam penelitian ini uji reliabilitas instrumen angket menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dalam Arikunto (2013: 239), yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum o_i}{o_{total}} \right)$$

Keterangan :

- r_{11} = Reliabilitas instrumen
- $\sum o_i$ = Skor tiap-tiap item
- n = Banyaknya butir soal
- o_{total} = *Varians* total

Selanjutnya, untuk mencari variabel σ_{total} dengan rumus:

$$\sigma_i = \frac{\sum X^2_{total} - \left(\frac{\sum X_{total}}{N}\right)^2}{N}$$

Keterangan :

σ_{total} = Varians soal
 $\sum x_{total}$ = Jumlah X total
 N = Jumlah responden

Hasil perhitungan dari rumus *Korelasi Alpha Cronbach* (r_{11})

dicocokkan dengan nilai tabel r *Product Moment* dengan $dk = n-1$,

dan α sebesar 5% atau 0,05, maka kaidah keputusannya yaitu :

Jika $r_{hitung} > r$ tabel maka alat ukur tersebut *reliabel* dan juga sebaliknya

$r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tidak *reliabel*. Jika instrumen tersebut

reliabel, maka dilihat kriteria penafsiran mengenai indeks r_{11} sebagai

berikut :

Tabel 6. Kriteria Reliabilitas

Koefisien	Kategori
0,80-1,00	Sangat Tinggi
0,60-0,799	Tinggi
0,40-0,599	Cukup
0,20-0,399	Rendah
0,00-0,199	Sangat Rendah

Sumber : Sugiyanto (2017: 257)

Uji reliabilitas angket motivasi dan hasil belajar yang diambil dari 32 responden dengan menggunakan rumus *alpha cronbach's* dengan bantuan program SPSS versi 19 dengan memasukkan data pada lembar *data view* dan *variabel view*, selanjutnya klik *analyze < scale < reliability analysis*, masukkan seluruh variabel ke kolom *items*, kemudian pilih *alpha* pada model, klik *statistics* dan pada "*descriptives for*" klik *scale if item deleted*, lalu klik *continue*.

Hasil uji reliabilitas angket disajikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas Angket Motivasi

Variable	Nilai Cronbach Alpha	Batas Reliabilitas	Status
Motivasi	0.975	0.600	Reliabilitas

Sumber: Data diolah peneliti, SPSS 19 tahun 2022

Berdasarkan tabel 7, diketahui bahwa nilai *Alpha Cronbach's* adalah sebesar 0,975 maka dilihat berdasarkan tabel kriteria interpretasi koefisien r menunjukkan bahwa reliabilitas angket tiap item berkategori sangat tinggi.

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas Soal

Variabel	Nilai <i>Alpha Cronbach</i>	Batas Reliabilitas	Status
Hasil Belajar	0.698	0.600	Reliabilitas

Sumber: Hasil analisis peneliti menggunakan SPSS 19 tahun 2022

Berdasarkan tabel 8, diketahui bahwa nilai *Alpha Cronbach* adalah sebesar 0.698, maka dilihat berdasarkan tabel kriteria interpretasi koefisien r menunjukkan bahwa reliabilitas instrumen tes soal tiap item berkategori tinggi.

I. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Selain itu, uji normalitas digunakan sebagai syarat yang harus dipenuhi dalam menentukan analisis statistik yang digunakan untuk pengujian hipotesis.

Penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* untuk menghitung kenormalan data karena jumlah sampel yang digunakan lebih dari 50. Uji normalitas dilakukan menggunakan SPSS versi 19.0 dengan kriteria pengujian apabila nilai signifikansi ($p > 0.05$) maka data berdistribusi normal.

Rumus uji *Kolmogorov Smirnov*:

$$D_{hitung} = \mathbf{maks}|F_0(x) - S_n(x)|$$

Keterangan:

$F_0(x)$: distribusi frekuensi kumulatif teoritis

$S_n(x)$: distribusi frekuensi kumulatif observasi

2. Uji Homogenitas

Uji kesamaan dua varian (homogenitas) dilakukan untuk mengetahui apakah sejumlah kelompok yang akan diukur adalah homogen atau tidak. Uji homogenitas merupakan salah satu uji prasyarat yang harus dipenuhi untuk pengujian hipotesis. Penelitian ini menggunakan uji *Levene Statistic* dilakukan menggunakan SPSS versi 19 dengan kriteria pengujian apabila nilai signifikansi ($p > 0.05$) maka, data berdistribusi homogen. Berikut ini hipotesis yang diuji homogenitasnya.

Rumus uji *levene*:

$$W = \frac{(n - k) \sum_{i=1}^k n_i (\bar{Z}_i - \bar{Z})^2}{(k - 1) \sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_i} (Z_{ij} - \bar{Z}_i)^2}$$

Keterangan:

n : jumlah peserta didik

k : banyak kelas

Z_{ij} : $|Y_{ij} - Y_i|$

Y_i : rata-rata kelompok i

Z_i : rata-rata kelompok Z_i

Z : rata-rata kelompok Z_{ij}

3. Uji Linearitas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui apakah data itu linier atau tidak. Data yang akan dianalisis dan dihitung dengan menggunakan perhitungan aplikasi statistik SPSS 19 berdasarkan pada uji *test for linearity*. Dengan cara : klik *analyze – compare means – means* – hasil belajar ke dependent list dan self efficacy ke independent list – klik option – pilih test for *linearity* – klik *continue* – OK.

Hipotesisnya adalah sebagai berikut: = data linier = data tidak linier

Kaidah pengambilan keputusan antara lain : $\text{Sig} \geq \text{taraf nyata } (\alpha) 0,05$; diterima. $\text{Sig} < \text{taraf nyata } (\alpha) 0,05$; ditolak.

J. Hipotesis

Pada penelitian ini akan dilihat berapa besar pengaruh penggunaan media berbasis video terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Rumus yang digunakan untuk pengujian hipotesis adalah uji-t. Peneliti menggunakan uji-t *independent sample t test* karena terdapat salah satu uji prasyarat yang tidak memenuhi kriteria, maka penelitian dilanjutkan dengan uji statistik non parametrik menggunakan uji *Mann-Whitney* dengan bantuan program SPSS versi 19 dengan kriteria pengujian apabila nilai signifikansi ($p < 0,05$) maka media berbasis video pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dengan memasukkan data di *data view* dan *variabel view*, selanjutnya selanjutnya klik *analyze < nonparametric test < legacy dialogs < independent sample test*, pindahkan variabel yang akan diuji kedalam kolom *test variable list*, pada *define group* masukan kode kelompok eksperimen dan kontrol, klik *continue*, klik *Man-Whitney* pada *test type* dan klik *ok*.

Uji *Mann-Whitney* digunakan untuk mencari data yang efektif untuk mengetahui besarnya pengaruh media berbasis video terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Hipotesis yang akan diuji pada penelitian ini adalah:

1. Hipotesis Pertama

H_a = Terdapat pengaruh media berbasis video terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V di UPT SDN 3 Perumnas Way Halim Tahun Pelajaran 2021/2022.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh media berbasis video terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V di UPT SDN 3 Perumnas Way Halim Tahun Pelajaran 2021/2022.

2. Hipotesis Kedua

H_a = Terdapat pengaruh media berbasis video terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V di UPT SDN 3 Perumnas Way Halim Tahun Pelajaran 2021/2022.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh media berbasis video terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V di UPT SDN 3 Perumnas Way Halim Tahun Pelajaran 2021/2022.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data, hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media berbasis video terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V UPT SDN 3 Perumnas Way Halim.

Pengaruh dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh antara media berbasis video dengan motivasi belajar peserta didik kelas V UPT SDN 3 Perumnas Way Halim dengan ditunjukkan perolehan pengaruh nilai sebesar 68.35 dan kelas kontrol sebesar 60.39.
2. Terdapat pengaruh antara media berbasis video dengan hasil belajar peserta didik kelas V UPT SDN 3 Perumnas Way Halim dengan ditunjukkan perolehan pengaruh sebesar rata-rata nilai hasil belajar siswa kelas eksperimen 75.50 lebih besar dari pada kelas kontrol 69.83.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran yang ditujukan kepada:

1. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar berbantuan media berbasis video di rumah maupun di sekolah agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Pendidik

Pendidik merupakan salah satu faktor yang berperan untuk membangkitkan motivasi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah. Pendidik diharapkan lebih meningkatkan rasa motivasi peserta didik untuk belajar di sekolah dengan memberikan inovasi baru dalam pembelajaran seperti menggunakan media pembelajaran video dalam proses pembelajaran di sekolah agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan untuk selalu memperhatikan faktor faktor penunjang pembelajaran seperti proyektor, speaker, dan sarana prasarana lainnya untuk dapat memotivasi peserta didik dalam belajar agar tercapainya keberhasilan dalam pembelajaran di lingkungan sekolahnya.

4. Peneliti Lain

Bagi peneliti lain atau berikutnya yang akan melakukan penelitian di bidang ini, diharapkan untuk:

1. Sebelum dilakukan penelitian sebaiknya responden diberikan *pre-test* motivasi belajar untuk menilai peningkatan dari perlakuan yang diberikan.
2. Sebelum dilakukan penelitian sebaiknya peneliti harus mempersiapkan materi dengan sebaik mungkin agar memperoleh hasil yang baik dan keterbatasan dalam penelitian ini dapat diminimalisir untuk peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers, Jakarta.
- A.M. Sardiman. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Press, Jakarta.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*. Yrama Widya, Bandung.
- Bakar, Ramli. 2014. The Effect Of Learning Motivation On Student's Produktive Competencies in Vocational High School West Sumatra. *International Journal Of Asian Social Science* 4(6): 722-732.
(<http://repository.unp.ac.id/2518/>. diakses 25 Maret 2022)
- Daryanto. 2011. *Belajar dan Mengajar*. Yrama Widya, Bandung.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. PT. Asdi Mahasatya, Jakarta.
- Fathurrohman, Muhammad. 2017. *Belajar & Pembelajaran Modern Konsep Dasar, Inovasi dan Teori Pembelajaran*. Garudhawaca, Yogyakarta.
- Falahudin, Iwan. 2014. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 4 (1), 104-117.
- Firmina Angela, Nai. 2017. *Teori Belajar dan Pembelajaran Implementasinya dalam Pembelajaran Bahasa*. Deepublish Publisher, Yogyakarta.
- Gasong, Gina. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. CV Budi Utama, Yogyakarta.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. PT. Bumi Aksara, Jakarta.

- Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo. 2011. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Handoko, T. Hani. 2010. *Manajemen Personalia & Sumber daya Manusia*. BPFPE, Yogyakarta.
- Hariyanto. 2014. *Asessmen Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya, Jakarta.
- Kustandi, Cecep, dan Sutjipto, Bambang. 2013. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia, Bogor.
- Khodijah, Nyanyu. 2014. *Psikologi Pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Laka., & Kafiar, E. 2020. Role of Parents in Improving Geography Learning Motivation in Immanuel Agung Samofa High School. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(2), 69–74. (<https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/view/51>. diakses 30 Maret 2022)
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Referensi, Jakarta.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media Belajar dan Sumber Belajar*. Prestasi Pustakakarya, Jakarta.
- Nai, Firman A. 2017. *Teori Belajar dan Pembelajaran Implementasinya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP, SMA dan SMK*. Deepublish, Yogyakarta.
- Nana Sudjana 2010. *Dasar-dasar Proses Belajar*. Sinar Baru, Bandung.
- Nasrah, A. M. 2020. Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mahasiswa pada Masa Pandemi Covid-19. *Riset Pendidikan Dasar*, 3(2), 207–213. (<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd/article/view/4219>. diakses 30 Maret 2022)
- Nasution. 2013. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. PT. Bumi Aksara, Jakarta.
- Prastowo, A. 2017. *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*. Kencana, Jakarta.
- Riyana, Cheppy. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. P3AI UPI, Jakarta.
- Rusman, 2012. *Model-model Pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada, Depok.
- Ronis, Diane. 2009. *Pengajaran Matematika Sesuai Cara Kerja Otak*. PT. Indeks, Jakarta.

- Sardiman AM. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Press, Jakarta.
- Saluky. 2016. Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis WEB dengan Menggunakan WordPress. *Jurnal EduMa*, 5(1), 80-90.
(<https://media.neliti.com/media/publications/69351-ID-pengembangan-bahan-ajar-matematika-berba.pdf>. diakses 30 Maret 2022)
- Siregar, Eveline & Hartini Nara. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ghalia Indonesia, Bogor.
- Sudjana, N dan Rivai, A. 2011. *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, Jakarta.
- Suardi, Moh. 2012. *Pengantar Pendidikan Teori dan Aplikasi*. PT. Indeks, Jakarta.
- Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenada Media, Jakarta.
- Sugiyono, 2017. *Metode Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. PT Alfabeta, Bandung.
- Sobon, K., Mangundap, J.M. 2019. Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Mapanget, Kota Manado. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 52-64.
(<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jippsd/article/view/106198>. diakses 30 Maret 2022).
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Thobroni, Muhammad., dan Mustofa Arif. 2011. *Belajar dan Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Ar-Ruzz Media, Yogyakarta.
- Uno, H.B. 2016. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Wahab, Rohmalina. 2015. *Psikologi Belajar*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.