

PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SD

Ferdiansyah¹, Haifaturrahmah², Syafrudin Muhdar³

¹PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram

²PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram

³PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram

Alamat e-mail : ¹ ferdiansyaferdi39@gmail.com , Alamat e-mail : ² ,
haifaturrahmah@yahoo.com, Alamat e-mail : ³, rudybasrindo@gmail.com

ABSTRACT

The use of instructional videos has become an innovation in education to increase student learning motivation, particularly at the elementary school level. This study aims to examine the effect of using instructional videos on the learning motivation of fourth-grade elementary school students. Based on a literature review and empirical studies, it was found that instructional videos have a significant positive impact on learning motivation. This medium can increase student enthusiasm, engagement, and curiosity through interactive and visual presentation of material. Empirical research shows an increase in motivation scores from pretest to posttest after video implementation, supported by theories such as Edgar Dale's Cone of Experience and multimedia learning theory. However, video effectiveness depends on production quality, duration, and integration with the curriculum. Challenges such as limited access to technology in certain areas also need to be addressed. The results of this study recommend the use of instructional videos as an effective strategy to increase the learning motivation of fourth-grade elementary school students, with suggestions for further research to explore optimal video types and their long-term impact on academic achievement.

Keywords: Instructional Videos, Learning Motivation, Fourth-Grade Elementary School Students, Instructional Media, Educational Technology.

ABSTRAK

Penggunaan video pembelajaran telah menjadi salah satu inovasi dalam pendidikan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama pada tingkat sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD. Berdasarkan tinjauan literatur dan studi empiris, ditemukan bahwa video pembelajaran memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar. Media ini mampu meningkatkan antusiasme, keterlibatan, dan rasa ingin tahu siswa melalui penyajian materi yang interaktif dan visual. Penelitian empiris menunjukkan adanya peningkatan skor motivasi dari pretest ke posttest setelah penerapan video, didukung oleh teori seperti Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan teori

pembelajaran multimedia. Namun, efektivitas video bergantung pada kualitas produksi, durasi, dan integrasi dengan kurikulum. Tantangan seperti keterbatasan akses teknologi di daerah tertentu juga perlu diperhatikan. Hasil penelitian ini merekomendasikan penggunaan video pembelajaran sebagai strategi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD, dengan saran untuk penelitian lanjutan guna mengeksplorasi jenis video yang optimal dan dampak jangka panjang terhadap prestasi akademik.

Kata kunci: Video Pembelajaran, Motivasi Belajar, Siswa Kelas IV SD, Media Pembelajaran, Teknologi Pendidikan

A. Pendahuluan

Dalam era digital yang semakin maju, pendidikan mengalami transformasi signifikan melalui integrasi teknologi ke dalam proses belajar mengajar. Teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk di sektor pendidikan, di mana media digital seperti video pembelajaran mulai digunakan secara luas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini didorong oleh kebutuhan untuk membuat proses pendidikan lebih interaktif dan menarik bagi siswa, terutama di tingkat sekolah dasar (SD) yang menjadi fondasi utama pembentukan karakter dan pengetahuan dasar anak. Penggunaan video pembelajaran diharapkan dapat mengatasi kebosanan siswa terhadap metode konvensional yang sering kali monoton. (Sastramiharja et al., 2021).

Pada siswa kelas IV SD, yang umumnya berusia 9-10 tahun, motivasi belajar sering kali dipengaruhi oleh faktor perkembangan kognitif dan emosional. Pada usia ini, anak-anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir abstrak, tetapi masih

memerlukan stimulus visual dan konkret untuk mempertahankan minat mereka. Kelas IV SD menjadi tahap transisi di mana siswa dihadapkan pada materi yang lebih kompleks dibandingkan kelas sebelumnya, sehingga rentan terhadap penurunan motivasi jika pembelajaran tidak disajikan secara menarik. (Agustina, 2011)

Untuk mengatasi masalah tersebut, penggunaan video pembelajaran muncul sebagai solusi inovatif. Video pembelajaran menggabungkan elemen visual, auditori, dan naratif yang dapat membuat materi pelajaran lebih hidup dan mudah dipahami. Media ini tidak hanya menyajikan informasi secara dinamis tetapi juga mampu merangsang rasa ingin tahu siswa, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Beberapa penelitian awal menunjukkan bahwa video pembelajaran efektif dalam meningkatkan motivasi, terutama pada mata pelajaran yang memerlukan demonstrasi visual seperti IPA atau bahasa. (Sastramiharja et al., 2021)

Teori pendukung seperti Teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale

menekankan bahwa pembelajaran melalui media audiovisual seperti video memberikan pengalaman yang lebih konkret dibandingkan metode verbal saja. Teori ini menyatakan bahwa siswa lebih mudah mengingat informasi yang disajikan melalui pengalaman langsung atau simulasi, di mana video berada pada tingkat retensi yang tinggi sekitar 20-30%. Integrasi video dalam pembelajaran juga selaras dengan prinsip multiple intelligences Howard Gardner, yang mengakomodasi gaya belajar visual-spasial dan auditori siswa. (Sastramiharja et al., 2021)

Artikel ini bertujuan untuk membahas secara mendalam pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD, berdasarkan tinjauan literatur dan hasil penelitian empiris. Dengan memahami hubungan ini, diharapkan guru dan pemangku kebijakan pendidikan dapat mengimplementasikan strategi yang lebih efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan dasar di Indonesia. Pembahasan akan mencakup konsep dasar, metodologi penelitian, hasil temuan, serta

implikasi praktis bagi dunia pendidikan. (Sugito, 2021).

B. Metode Penelitian

Penelitian mengenai pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD dilakukan dengan pendekatan yang sistematis untuk memastikan validitas dan reliabilitas hasil. Metodologi yang digunakan meliputi pendekatan kuantitatif dengan desain pre-experimental, khususnya one group pretest-posttest design, di mana data dikumpulkan sebelum dan sesudah intervensi tanpa adanya kelompok kontrol. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan pengukuran perubahan motivasi belajar secara langsung akibat penerapan video pembelajaran, dengan fokus pada analisis data empiris dari siswa sekolah dasar. (Rahmayani, 2019)

Populasi penelitian terdiri dari siswa kelas IV SD di berbagai sekolah dasar di Indonesia, dengan sampel dipilih menggunakan teknik purposive sampling untuk memastikan relevansi dengan tujuan penelitian. Ukuran sampel biasanya berkisar antara 20-30 siswa, seperti dalam studi yang melibatkan siswa SDN atau SD IT,

untuk mendapatkan data yang representatif namun terkendali. Pemilihan sampel ini mempertimbangkan faktor usia siswa sekitar 9-10 tahun dan ketersediaan fasilitas teknologi di sekolah. (Anggriani et al., 2022)

Instrumen penelitian utama adalah angket motivasi belajar yang dikembangkan berdasarkan indikator seperti hasrat berhasil, dorongan belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif, dengan skala Likert untuk pengukuran kuantitatif. Selain itu, observasi kelas dan tes hasil belajar digunakan untuk mendukung data, sementara validasi instrumen dilakukan melalui uji ahli dan pilot test untuk memastikan reliabilitas. Instrumen ini dirancang agar sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV SD. (Mudanta et al., 2020)

Prosedur penelitian dimulai dengan pretest untuk mengukur motivasi awal, diikuti oleh intervensi penggunaan video pembelajaran seperti video animasi atau explainer selama 4-8 sesi pembelajaran. Setelah intervensi, posttest dilakukan untuk membandingkan perubahan, dengan durasi video disesuaikan antara 20-40 menit agar tidak

melebihi rentang perhatian siswa. Prosedur ini juga mencakup persetujuan etis dari sekolah dan orang tua siswa. (Mahrusl, 2025)

Analisis data kuantitatif dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial, seperti uji tpaired atau Wilcoxon, untuk menguji signifikansi perbedaan pretest dan posttest. Data kualitatif dianalisis melalui pengkodean tematik untuk mengidentifikasi pola seperti peningkatan antusiasme siswa. Perangkat lunak seperti SPSS sering digunakan untuk pengolahan data guna meningkatkan akurasi analisis. (Nurkhasanah, 2025)

Validitas dan reliabilitas dijaga melalui uji validitas isi oleh ahli pendidikan dan uji reliabilitas dengan Cronbach's Alpha di atas 0.7. Bias peneliti diminimalkan dengan protokol standar, dan etika penelitian ditegakkan dengan kerahasiaan data siswa. Pendekatan ini memastikan bahwa temuan dapat digeneralisasi ke konteks pendidikan dasar serupa. (Subhaktiyasa, 2024)

C. Hasil Penelitian

Hasil penelitian empiris menunjukkan bahwa penggunaan video

pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD. Dalam satu studi, ditemukan peningkatan motivasi belajar siswa setelah diterapkannya media video, di mana nilai rata-rata motivasi meningkat secara signifikan dari pretest ke posttest. Hal ini menandakan bahwa video mampu membuat siswa lebih antusias dan terlibat dalam proses pembelajaran, terutama pada mata pelajaran yang memerlukan visualisasi konsep abstrak. (Syarifah et al., 2022)

Selain itu, analisis data dari penelitian lain mengungkapkan bahwa motivasi belajar siswa kelas IV SD mengalami peningkatan setelah penggunaan video pembelajaran, dengan indikator seperti hasrat berhasil dan dorongan belajar yang lebih tinggi. Penelitian ini menggunakan desain pre-experimental untuk mengukur perubahan, dan hasilnya menunjukkan bahwa video tidak hanya meningkatkan motivasi tetapi juga hasil belajar secara keseluruhan. Faktor kunci adalah kemampuan video dalam menyajikan materi secara interaktif dan menarik. (Sobon et al., 2019)

Pembahasan lebih lanjut menekankan bahwa pengaruh ini didukung oleh teori pembelajaran multimedia, di mana kombinasi visual dan auditori dalam video membantu siswa mempertahankan informasi lebih baik. Studi literatur menyimpulkan bahwa penggunaan media video memiliki dampak signifikan terhadap motivasi, khususnya di tingkat sekolah dasar, karena mampu mengurangi kebosanan dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Namun, efektivitas tergantung pada kualitas produksi video dan integrasi dengan kurikulum. (Setiawan et al., 2018)

Dalam konteks spesifik kelas IV SD, penelitian menemukan bahwa video animasi sebagai bentuk video pembelajaran memberikan gambaran positif terhadap motivasi belajar. Siswa menunjukkan peningkatan aktivitas diskusi dan partisipasi setelah paparan video, yang menunjukkan bahwa elemen animasi membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Tantangan seperti akses teknologi di daerah rural perlu diatasi untuk memaksimalkan manfaat ini. (Yarshal, 2015)

Lebih jauh, pengaruh video terhadap motivasi juga terlihat pada mata pelajaran tertentu seperti Bahasa Indonesia atau IPA, di mana siswa kelas IV menunjukkan motivasi lebih tinggi melalui penggunaan media ini. Penelitian menyoroti bahwa video explainer, misalnya, efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dengan menyederhanakan konsep kompleks menjadi narasi visual yang mudah dipahami. Implikasinya adalah guru harus dilatih untuk memilih dan mengintegrasikan video yang sesuai. (Yarshal, 2015)

Secara keseluruhan, temuan dari berbagai studi menegaskan bahwa penggunaan video pembelajaran secara konsisten meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD, meskipun variasi hasil tergantung pada faktor kontekstual seperti durasi video dan lingkungan kelas. Pembahasan ini merekomendasikan penelitian lanjutan untuk mengeksplorasi jenis video optimal dan dampak jangka panjang terhadap prestasi akademik. (Yarshal, 2015)

Penelitian tambahan menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran di sekolah dasar seperti SD Manongkoki II Kabupaten

Takalar menghasilkan peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV, dengan data empiris yang mendukung hipotesis bahwa media audiovisual ini efektif dalam mengatasi rendahnya minat belajar. Studi ini menggunakan metode pre-experimental untuk membuktikan perubahan signifikan setelah intervensi video. (Kusmanto, 2022)

Dalam studi lain, pengaruh media video terhadap motivasi belajar peserta didik ditemukan signifikan, terutama pada tingkat sekolah dasar, di mana siswa kelas IV menunjukkan respons positif terhadap konten visual yang interaktif. Penelitian ini menekankan bahwa video membantu dalam meningkatkan pemahaman dan retensi materi, sehingga motivasi intrinsik siswa turut berkembang. (Kartini, 2022)

Penggunaan video animasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 012 Kanang terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV, dengan hasil yang menunjukkan peningkatan partisipasi dan antusiasme selama proses pembelajaran. Elemen animasi membuat materi lebih relatable dan

menyenangkan bagi anak-anak usia tersebut. (Syarifah et al., 2022)

Studi pada MIM Hadimulyo Metro mengungkapkan bahwa media video animasi memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV, dengan data yang menunjukkan perbaikan skor motivasi setelah penerapan video. Hal ini menegaskan peran video sebagai alat bantu yang adaptif untuk kurikulum sekolah dasar. (Merdeka et al., 2023)

Penelitian tentang video explainer pada SDN 1 Rejosari menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV dalam mata pelajaran IPA, di mana siswa lebih aktif bertanya dan mendiskusikan materi setelah menonton video. Temuan ini menyoroti pentingnya desain video yang sederhana dan menarik untuk mendukung perkembangan motivasi ekstrinsik. (Merdeka et al., 2023)

Secara komprehensif, integrasi media video dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Siburbur terbukti meningkatkan motivasi belajar, dengan implikasi bahwa guru perlu memanfaatkan teknologi ini untuk mengatasi

tantangan pembelajaran konvensional. Variasi media seperti animasi dan explainer memberikan fleksibilitas dalam pendekatan pengajaran. (Agustini et al., 2016)

Peran aktor pendidikan

Peran Guru

Guru memiliki peran sentral dalam mengintegrasikan video pembelajaran ke dalam proses belajar mengajar. Mereka bertanggung jawab untuk memilih video yang relevan dengan kurikulum, sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas IV, dan memiliki kualitas produksi yang baik. Guru juga perlu merancang kegiatan pembelajaran yang menggabungkan video dengan aktivitas interaktif, seperti diskusi atau kuis, untuk mempertahankan motivasi siswa. Pelatihan teknologi bagi guru sangat penting untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan media ini secara efektif, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan mendukung motivasi intrinsik serta ekstrinsik siswa. (Sastramiharja et al., 2021)

Peran Siswa

Siswa kelas IV SD berperan sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran berbasis video. Mereka diharapkan terlibat secara proaktif dengan menonton, mendiskusikan, dan merespons konten video melalui pertanyaan atau aktivitas kelompok. Motivasi belajar siswa dapat meningkat ketika mereka merasa video relevan dengan kehidupan sehari-hari atau disajikan dengan cara yang menyenangkan, seperti melalui animasi. Peran siswa juga mencakup memberikan umpan balik kepada guru tentang preferensi mereka terhadap jenis video, yang dapat membantu menyesuaikan konten agar lebih menarik dan efektif. (Hae et al., 2021)

Peran Orang Tua

Orang tua memiliki peran pendukung dalam mendorong penggunaan video pembelajaran, terutama di luar kelas. Mereka dapat memfasilitasi akses siswa ke teknologi, seperti menyediakan perangkat untuk menonton video pembelajaran di rumah, terutama di daerah dengan keterbatasan fasilitas sekolah. Orang tua juga dapat memotivasi anak

dengan menunjukkan minat terhadap konten video yang dipelajari, misalnya dengan mendiskusikan materi bersama anak. Edukasi kepada orang tua tentang manfaat video pembelajaran diperlukan untuk mengurangi resistensi terhadap metode modern dan memastikan dukungan mereka terhadap proses belajar anak. (Hero, 2018)

Peran Pengelola Sekolah

Tantangan dan solusinya

Keterbatasan Akses Teknologi

Tantangan: Salah satu hambatan utama dalam penerapan video pembelajaran adalah keterbatasan akses teknologi, terutama di daerah pedesaan atau sekolah dengan sumber daya terbatas. Banyak sekolah dasar di Indonesia, khususnya di wilayah terpencil, tidak memiliki perangkat seperti komputer, proyektor, atau koneksi internet yang memadai untuk mendukung penggunaan video pembelajaran secara efektif. Solusi: Untuk mengatasi masalah ini, pemerintah dan sekolah dapat bekerja sama dengan penyedia layanan teknologi untuk menyediakan perangkat keras

seperti tablet atau proyektor portabel dengan harga terjangkau. Selain itu, video pembelajaran dapat disimpan dalam format offline, seperti pada USB atau DVD, sehingga tidak memerlukan koneksi internet. Program pelatihan guru juga dapat difokuskan pada penggunaan teknologi sederhana untuk memaksimalkan sumber daya yang ada. (Al Hakim, 2022)

Kualitas Produksi Video

Tantangan: Tidak semua video pembelajaran memiliki kualitas produksi yang baik, seperti resolusi rendah, audio yang kurang jelas, atau konten yang tidak sesuai dengan kurikulum. Video yang kurang menarik atau tidak relevan dapat mengurangi efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD.

Solusi: Guru dan pengembang kurikulum perlu memilih atau membuat video dengan standar produksi tinggi, seperti resolusi HD, narasi yang jelas, dan konten yang selaras dengan tujuan pembelajaran. Kolaborasi dengan profesional multimedia atau platform pendidikan

daring dapat membantu menghasilkan video yang menarik dan sesuai. Selain itu, uji coba video sebelum digunakan di kelas dapat memastikan kualitas dan relevansi. (Wardani et al., 2024)

Durasi dan Perhatian Siswa

Tantangan: Siswa kelas IV SD memiliki rentang perhatian yang terbatas, umumnya sekitar 20-30 menit. Video yang terlalu panjang atau terlalu padat informasi dapat menyebabkan kebosanan, sehingga mengurangi motivasi belajar alih-alih meningkatkannya.

Solusi: Video pembelajaran harus dirancang dengan durasi ideal antara 10-20 menit, dengan segmen yang terbagi menjadi bagian pendek untuk menjaga perhatian siswa. Guru dapat memadukan video dengan aktivitas interaktif, seperti diskusi kelompok atau kuis singkat setelah menonton, untuk mempertahankan keterlibatan siswa. Pendekatan ini juga dapat disesuaikan dengan gaya belajar siswa yang beragam. (Darwin, 2025)

Kurangnya Keterampilan Guru dalam Integrasi Video

Tantangan: Banyak guru di sekolah dasar belum terlatih secara memadai untuk mengintegrasikan video pembelajaran ke dalam kurikulum dengan efektif. Kurangnya pemahaman tentang cara memilih, menggunakan, atau mengevaluasi dampak video dapat menghambat potensi media ini dalam meningkatkan motivasi belajar.

Solusi: Sekolah dapat mengadakan pelatihan rutin bagi guru tentang penggunaan teknologi pembelajaran, termasuk cara memilih video yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mengintegrasikannya ke dalam rencana pelajaran. Pelatihan ini dapat mencakup simulasi penggunaan video dan evaluasi dampaknya melalui observasi kelas. Kolaborasi dengan universitas atau lembaga pendidikan juga dapat mendukung pengembangan kompetensi guru. (Ramadhani et al., 2024)

Ketidaksesuaian Konten dengan Kebutuhan Siswa

Tantangan: Video pembelajaran yang tidak sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas IV SD atau tidak relevan dengan konteks budaya lokal dapat mengurangi motivasi belajar.

Misalnya, video dengan bahasa atau contoh yang sulit dipahami oleh siswa dapat menyebabkan kebingungan daripada minat.

Solusi: Konten video harus disesuaikan dengan kurikulum nasional dan konteks lokal, menggunakan bahasa yang sederhana dan contoh yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Guru dapat melibatkan siswa dalam proses pemilihan tema video atau bahkan mengembangkan video sederhana bersama siswa untuk meningkatkan rasa memiliki terhadap pembelajaran. Validasi konten oleh ahli pendidikan juga penting untuk memastikan kesesuaian. (Kurniawan et al., 2018).

Resistensi terhadap Perubahan Metode Pembelajaran

Tantangan: Sebagian guru atau orang tua mungkin resisten terhadap penggunaan video pembelajaran karena terbiasa dengan metode tradisional seperti ceramah atau buku teks. Resistensi ini dapat menghambat adopsi media video di kelas, sehingga membatasi potensi peningkatan motivasi belajar siswa.

Solusi: Sosialisasi dan edukasi kepada guru, orang tua, dan pemangku kebijakan sekolah tentang manfaat video pembelajaran perlu dilakukan melalui seminar atau lokakarya. Menyajikan bukti empiris dari penelitian tentang peningkatan motivasi belajar dapat meyakinkan pihak-pihak tersebut. Selain itu, pendekatan bertahap dengan menggabungkan video sebagai pelengkap metode tradisional dapat membantu mengurangi resistensi. (Chastanti et al., 2024).

E. Kesimpulan

Penggunaan video pembelajaran terbukti memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD. Media ini meningkatkan antusiasme, keterlibatan, dan rasa ingin tahu siswa melalui penyajian materi yang interaktif, visual, dan auditori, sebagaimana didukung oleh Teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan teori pembelajaran multimedia. Hasil penelitian empiris menunjukkan peningkatan skor motivasi belajar dari pretest ke posttest, dengan indikator seperti hasrat berhasil, dorongan belajar, dan partisipasi aktif yang lebih tinggi setelah penerapan video,

terutama pada mata pelajaran seperti IPA dan Bahasa Indonesia. Efektivitas video pembelajaran bergantung pada beberapa faktor, termasuk kualitas produksi, durasi yang sesuai (idealnya 10-20 menit), dan integrasi dengan kurikulum. Video animasi dan explainer terbukti efektif karena mampu menyederhanakan konsep kompleks dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga mendukung motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa. Namun, tantangan seperti keterbatasan akses teknologi di daerah pedesaan, kurangnya keterampilan guru dalam mengintegrasikan video, dan ketidaksesuaian konten dengan kebutuhan siswa perlu diatasi. Solusi seperti penyediaan perangkat offline, pelatihan guru, dan penyesuaian konten lokal dapat memaksimalkan manfaat video pembelajaran. Peran aktor pendidikan juga krusial. Guru berperan sebagai fasilitator dalam memilih dan mengintegrasikan video, siswa sebagai subjek aktif yang terlibat dalam pembelajaran, orang tua sebagai pendukung akses teknologi di rumah, dan pengelola sekolah dalam menyediakan infrastruktur. Kolaborasi antar aktor

ini penting untuk keberhasilan implementasi. Secara keseluruhan, video pembelajaran adalah strategi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD, dengan catatan bahwa implementasinya harus didukung oleh infrastruktur, pelatihan, dan konten yang relevan. Penelitian lanjutan diperlukan untuk mengeksplorasi jenis video optimal, dampak jangka panjang terhadap prestasi akademik, dan solusi untuk tantangan teknologi di daerah terpencil.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, P. P., Kristiantari, M. G. R., & Putra, D. B. K. T. N. G. R. S. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Menyimak Tema Sejarah Peradaban Indonesia pada Siswa Kelas V SDN 8 Sumerta. *Mimbar PGSD Undiksha*, 4(1).
- Al Hakim, M. F. (2022). Tantangan dan Solusi Pembelajaran Online Berbasis Digital pada Masa Pandemic Covid-19. *Tarikhuna: Journal of History and History Education*, 4(1), 44–56.
- AlFath, A. M., & Sugito, S. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Melalui Media Video. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(2), 219–227.
- Anggriani, A., Kune, S., & Saleh, S. F. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Berbantuan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Terhadap Keterampilan Proses Sains Dan Hasil Belajar IPA Materi Kalor Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus II Kecamatan Tamalate. *Cendekiawan*, 4(2), 103–116.
- Chastanti, I., Layyinnati, I., Srimulat, F. E., Fiqri, C. I. A., Syafriyeti, R., Afriani, D. T., Ernawati, E., Jannah, N., Rimayasi, R., & Herlandy, P. B. (2024). *Inovasi pembelajaran dan pendidikan: teknologi untuk peningkatan kualitas pendidikan*. Bildung Nusantara.
- Darwin, D. (2025). *Efektivitas Micro Learning Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Di Era Digital*. PT. Nawala Gama Education.

- Hae, Y., Tantu, Y. R. P., & Widiastuti, W. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Visual Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1177–1184.
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 90–96.
- Hero, H., & Sni, M. E. (2018). Peran orang tua dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V di sekolah dasar inpres iligetang. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 1(2), 129–139.
- Kartini, U., & Kusmanto, A. S. (2022). Efektivitas generasi unggul terhadap penerapan inovasi berkarakter profil pelajar pancasila. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 1(8), 1463–1476.
- Kurniawan, D. C., Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). Pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran IPA tentang sifat dan perubahan wujud benda kelas IV SDN Merjosari 5 Malang. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 119–125.
- Merdeka, K., Dewi, M. R., Jember, U., & Timur, J. (2023). *Inovasi Kurikulum*. 19(2), 213–226.
- Mudanta, K. A., Astawan, I. G., & Jayanta, I. N. L. (2020). Instrumen penilaian motivasi belajar dan hasil belajar IPA siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 25(2), 262–270.
- Nurkhasanah, S., & Mahrusl, M. (2025). Journal of Nusantara Education. *Journal Of Nusantara Education*, 2(April), 46–55. [http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2832491&val=25337&title=Pengaruh penggunaan web module fisika berbasis NTT's local wisdom terhadap kemampuan berpikir kreatif](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2832491&val=25337&title=Pengaruh%20penggunaan%20web%20module%20fisika%20berbasis%20NTT's%20local%20wisdom%20terhadap%20kemampuan%20berpikir%20kreatif)
- Rahmayani, A. L. (2019). Pengaruh model pembelajaran discovery learning dengan menggunakan media video terhadap hasil belajar siswa. *JP (Jurnal Pendidikan): Teori Dan Praktik*, 4(1), 59–62.

- Ramadhani, A. V., Afsarini, A., Tondang, B., Tarisya, D., & Manalu, R. Y. B. (2024). Upaya Mengatasi Problematika Guru dalam Menerapkan Media Pembelajaran di SD Negeri 060863. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(3), 8.
- Sastramiharja, U. S., Nathanael, L., Sari, R. W. P., & Kusriani, F. (2021). Pengaruh penggunaan media video terhadap motivasi belajar peserta didik. *Edutech*, 20(1), 72–86.
- Setiawan, D. A., Wahjoedi, W., & Towaf, S. M. (2018). *Multimedia Interaktif Buku Digital 3D Pada Materi IPS Kelas IV Sekolah Dasar*. State University of Malang.
- Sobon, K., Mangundap, J. M., & Walewangko, S. (2019). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar di Kecamatan Mapanget Kota Manado. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 3(2), 97–106.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Evaluasi validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif: Sebuah studi pustaka. *Journal of Education Research*, 5(4), 5599–5609.
- Syarifah, N. D., Suyanti, S., & Widyaningrum, H. K. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Wayang Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 04 Madiun Lor. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 985–990.
- Wardani, I. K., Nugroho, A. C., Sumardjoko, B., & Ati, E. F. (2024). Implementasi Pendidikan Multikultural dan Relevansinya dengan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 2617–2626. <https://mail.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/625%0Ahttps://mail.jurnaldidaktika.org/contents/article/download/625/488>
- Yarshal, D. (2015). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PPKn Pada Siswa Kelas IV MIN Medan Tahun 2014/2015. *Jurnal TEMATIK. Program Studi*

*Pendidikan Pascasarjana
UNIMED, 5(1).*