



## **PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN EKOSISTEM SAWAH TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA DI KELAS V**

**Anjas Tri Agustina<sup>1\*</sup>, Dela Rahmadani<sup>2</sup>, Rio Masdiawan<sup>3</sup>, Salsafa Sabila<sup>4</sup>, Siti Masruroh<sup>5</sup>,  
Sebrina Khumaer Elfat<sup>6</sup>**

<sup>1\*,2,3,4,5,6</sup> Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung

\*Email: [Tri73690@gmail.com](mailto:Tri73690@gmail.com), [delarahma612@gmail.com](mailto:delarahma612@gmail.com), [riomdiawan@gmail.com](mailto:riomdiawan@gmail.com), [sabilasalsafa@gmail.com](mailto:sabilasalsafa@gmail.com),  
[ruroh0707@gmail.com](mailto:ruroh0707@gmail.com), [sebrinakhumaer.pgmi@gmail.com](mailto:sebrinakhumaer.pgmi@gmail.com)

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i2.4455>

### **Abstrak**

Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran IPA di sekolah dasar, khususnya pada materi yang bersifat abstrak seperti ekosistem sawah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video pembelajaran ekosistem sawah terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 01 Sidowaras. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain **one group pretest–posttest**. Subjek penelitian berjumlah 21 siswa yang seluruhnya dijadikan sampel melalui teknik sampling jenuh. Data motivasi belajar diperoleh melalui angket, observasi, dan wawancara, kemudian dianalisis menggunakan uji-t berpasangan (paired sample t-test). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata motivasi belajar siswa dari 63,33 pada pretest menjadi 86,19 pada posttest. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ), yang menandakan terdapat perbedaan signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan video pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran ekosistem sawah berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas V. Penggunaan media video disarankan sebagai alternatif media pembelajaran IPA yang kontekstual dan menarik untuk meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar siswa sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Video Pembelajaran, Ekosistem Sawah, Motivasi Belajar, IPA, Sekolah Dasar

### **1. PENDAHULUAN**

Motivasi belajar siswa menjadi aspek yang sangat penting dalam menentukan seberapa jauh siswa mampu memahami dan menguasai materi pelajaran. Siswa yang memiliki motivasi tinggi biasanya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, berani mencoba hal baru, dan tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan. Sebaliknya, siswa yang tidak memiliki motivasi tinggi dapat cepat bosan dan kehilangan fokus. Di tingkat sekolah dasar, kondisi ini perlu mendapat perhatian khusus karena ini adalah titik awal pembentukan kebiasaan belajar dan karakter yang akan bertahan lama.

Walaupun guru telah melakukan berbagai upaya untuk membuat pembelajaran IPA lebih menarik, praktik di lapangan masih menunjukkan bahwa metode ceramah dan penggunaan buku teks masih mendominasi. Akibatnya, siswa sering merasa bosan dan tidak terlibat secara aktif dalam proses belajar, terutama ketika mempelajari topik yang sulit dipahami seperti ekosistem sawah (Juirihan Doni Nababan, 2024).

Video merupakan salah satu media yang memuat unsur audio serta visual. Melalui media video siswa akan dapat memahami materi pelajaran yang masih bersifat abstrak karena sifat video yang dapat mengkonkritkan pesan (Agung et al., 2021). Salah satu media pembelajaran yang menarik bagi siswa adalah penggunaan media video/audio visual. Media audio visual memiliki fungsi yaitu, dapat menarik perhatian dan memusatkan konsentrasi siswa pada materi, tujuan pembelajaran lebih cepat dicapai dengan cara memahami dan mengingat pesan pada video, serta dapat mengatasi peserta didik yang pasif dengan adanya penggunaan media yang tepat dan bervariasi (Marliani, 2021).



media video pembelajaran merupakan suatu media yang menggunakan audio dan visual yang terdiri dari beberapa gambar dan suara tentang sebuah materi pembelajaran yang dimana ditampilkan melalui media yaitu proyektor, hal tersebut merupakan sebuah usaha yang dilakukan untuk mewujudkan pembelajaran yang tidak monoton dan menyenangkan (Fayzah et al., 2025). Video pembelajaran dapat membantu siswa belajar dalam situasi nyata dan menunjukkan hubungan antar komponen ekosistem secara visual. Namun, pemanfaatan video pada materi tentang ekosistem sawah masih belum optimal di sekolah dasar, yang berarti motivasi belajar siswa belum berkembang sepenuhnya.

Untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa, guru harus menggunakan model dan metode pembelajaran yang lebih kreatif serta menggunakan media yang menarik untuk mengatasi siswa yang tidak termotivasi untuk belajar. Model pembelajaran berbasis kontekstual (Contextual Teaching and Learning/CTL), yang menggunakan video adalah pendekatan pembelajaran yang menghubungkan materi ekosistem sawah dengan konteks kehidupan nyata siswa melalui media video (Bakri, 2023). Metode ini memungkinkan siswa untuk mengaitkan materi Pelajaran dengan lingkungan sekitar mereka yang nyata, seperti ekosistem sawah yang mereka kenali dalam kehidupan sehari-hari. Media video pembelajaran memungkinkan siswa melihat secara langsung proses interaksi antara makhluk hidup dan lingkungannya melalui gambar yang menarik, yang membuat pemahaman mereka tentang ekosistem menjadi lebih mudah.

Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian terdahulu tersebut, dapat dilihat bahwa sebagian besar penelitian lebih berfokus pada analisis faktor-faktor penyebab rendahnya motivasi belajar siswa dan memberikan saran umum mengenai pentingnya penggunaan metode atau media pembelajaran yang menarik. Namun, masih sedikit yang membahas secara spesifik meneliti pengaruh penggunaan video pembelajaran pada materi ekosistem sawah dalam mata Pelajaran IPA di kelas V sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat membantu pengembangan strategi pembelajaran IPA yang lebih kreatif dan kontekstual yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di tingkat sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan video pembelajaran tentang ekosistem sawah berdampak pada motivasi siswa untuk belajar mata pelajaran IPA di kelas V. Dengan fokus utama, penelitian ini ingin mengetahui apakah penggunaan video pembelajaran tentang ekosistem sawah dapat meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru memilih media dan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif untuk siswa sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Hasilnya dapat membantu guru dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa, terutama video yang membahas ekosistem sawah.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Pre-eksperimental one grup pre-test & post-test semu (desain kuasi eksperimen) untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. Menurut Creswell penelitian kuantitatif digunakan untuk menguji teori dengan cara meneliti hubungan antar variabel yang dapat diukur menggunakan instrumen, sehingga hasilnya dapat dianalisis secara statistik. Jenis penelitian kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh penggunaan video pembelajaran ekosistem sawah terhadap motivasi belajar siswa secara objektif dan terukur.

Pendekatan kuantitatif memungkinkan peneliti untuk menggunakan instrumen ini berupa tes soal dan lembar wawancara sehingga data yang diperoleh dapat dinyatakan dalam bentuk angka. Penelitian ini menerapkan desain One Group Pretest-Posttest, di mana siswa mengikuti angket motivasi belajar sebelum dan setelah diberi perlakuan untuk mengidentifikasi adanya perubahan. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V di SD Negeri 01 Sidowaras sebanyak 21 siswa, yang dipilih secara teknik sampling jenuh karena jumlahnya kecil, sehingga semua dijadikan sampel.

Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi dan tes. Wawancara digunakan untuk mengetahui apakah guru menggunakan video pembelajaran serta partisipasi siswa dalam menerapkan



media tersebut mulai dari keaktifan, ketertarikan dan pemahaman siswa, observasi menilai keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, sementara tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa dalam bentuk angka. Data yang diperoleh dianalisis secara statistik deskriptif dan inferensial, dengan uji-t (paired sample t-test) untuk mengetahui signifikansi perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah penerapan video pembelajaran ekosistem sawah.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan pada satu kali pertemuan, penelitian ini dilakukan dengan menggunakan media video pembelajaran IPA materi ekosistem sawah pada kelas V SD N 1 Sidowaras Bumi Ratu Nuban.

**Tabel 1. Hasil Analisis Statistic Uji-T (Paired Sample T-Test)**

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	sebelum	63.3333	21	7.30297	1.59364
	sesudah	86.19	21	6.690	1.460

		Paired Samples Correlations		
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	sebelum & sesudah	21	-.034	.883

		Paired Samples Test			
		Paired Differences			
		95% Confidence Interval of the Difference			
		Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	sebelum - sesudah	-18.27280	-10.400	20	.000

Berdasarkan hasil analisis statistik menggunakan uji-t (paired sample t-test), diperoleh gambaran bahwa penggunaan video pembelajaran ekosistem sawah memberikan pengaruh nyata terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 01 Sidowaras. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata motivasi belajar siswa sebelum perlakuan (pretes t) adalah 63,33, sedangkan nilai rata-rata setelah perlakuan (postes) meningkat menjadi 86,19. Kenaikan ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang cukup tinggi setelah siswa diberikan pengalaman belajar melalui video pembelajaran.

Sementara itu, nilai signifikansi hasil uji-t adalah 0,000 atau lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Kondisi ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan video pembelajaran. Dengan kata lain, penggunaan video pembelajaran terbukti memberikan pengaruh yang bermakna terhadap peningkatan motivasi belajar. Nilai t hitung sebesar -10,400 juga menunjukkan bahwa perbedaan kedua nilai tersebut sangat kuat. Dengan demikian, Hipotesis penelitian (H1) diterima yaitu terdapat pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa.

Hasil temuan ini sejalan dengan teori dan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media video mampu menyajikan informasi pembelajaran secara konkret, menarik, dan mudah dipahami. Video dapat mengatasi keterbatasan metode ceramah yang sering membuat siswa bosan karena melalui unsur audio dan visual siswa mampu melihat gambaran nyata dari suatu konsep yang diulas dalam materi. Hal ini terutama berlaku pada materi IPA, seperti ekosistem sawah, yang mengandung konsep-konsep abstrak yang sulit dipahami tanpa bantuan media visual.



## Pembahasan

Temuan penelitian ini sejalan dengan Sukerti menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar disebabkan oleh faktor internal seperti kurangnya minat dan rasa percaya diri siswa, serta faktor eksternal seperti lingkungan belajar yang kurang kondusif dan dukungan keluarga yang minim (Sukerti, 2022). Penelitian ini menekankan perlunya guru menggunakan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar. Hasil ini juga senada dengan penelitian, Rahmawati dalam penelitiannya menemukan bahwa siswa kurang termotivasi karena kesulitan memahami materi, metode pembelajaran yang monoton, dan rendahnya persepsi terhadap manfaat belajar matematika. Ia menyarankan agar guru menggunakan pendekatan kontekstual serta mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari (Rahmawati, 2021). Sementara itu, Hidayah melalui penelitiannya menemukan bahwa banyak siswa kurang aktif di kelas, sering berbicara sendiri, dan tidak mengerjakan tugas karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Guru disarankan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan agar siswa lebih bersemangat mengikuti pelajaran (Hidayah, 2023).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V pada tanggal 15 November 2025 di SDN 01 Sidowaras, kabupaten Lampung Tengah. Sebagaimana diucapkan oleh Bapak Tesa selaku guru kelas V yaitu *“menurut saya menggunakan video pembelajaran itu sangat membantu karena dapat menyediakan informasi secara visual dan menarik. Kemudian kita dengan menampilkan video, dapat memberi pengetahuan tambahan ke anak-anak, jika hanya ceramah atau melalui buku teks itu terbatas. Ada beberapa dilingkungan kita yang berhubungan dengan IPA materi ekosistem dan rantai makanan. Karena disini lingkungannya daratan dan dataran rendah. Untuk ekosistem hutan anak-anak tidak pernah melihat bentuk nyata hutan seperti apa. Jadi dari kita menampilkan video pembelajaran menggunakan video tadi, membuat anak-anak tertarik dan antusias dengan pembelajaran.”* Berdasarkan wawancara mendalam dengan Bapak Tesa, guru kelas V SD Negeri 01 Sidowaras pada 15 November 2025 di Kabupaten Lampung Tengah, penggunaan video pembelajaran ekosistem sawah memberikan kontribusi positif signifikan terhadap proses belajar siswa. Guru menyatakan bahwa video menyediakan informasi visual menarik yang melampaui keterbatasan metode ceramah atau buku teks, terutama untuk konsep abstrak seperti ekosistem hutan yang tidak ditemui di lingkungan dataran rendah setempat. Hal ini membuat siswa lebih tertarik dan antusias, dengan peningkatan fokus serta motivasi yang terlihat jelas selama pemutaran, selaras dengan kenaikan skor pretest dari 63,33 menjadi 86,19 pada posttest.

*“beberapa siswa dikelompokkan menjadi 3 kelompok minat belajar, seperti audio, audio visual dan kinestetik. Jadi penggunaan video dapat memberikan dampak yang signifikan untuk motivasi dan hasil belajar siswa. Kelebihan video pembelajaran yaitu dapat menggambarkan gambaran yang lebih nyata dalam kondisi alam dan proses terjadinya ekosistem di sawah sehingga siswa lebih mudah memahaminya. Dan kekurangan dari video pembelajaran yaitu video tidak dapat menggantikan pengalaman secara nyata dilapangan, seperti kehilangan unsur praktik nyata. Dari kekurangan tadi kita bisa mengkombinasikan agar pengetahuan siswa bisa komprehensif setelah memperhatikan video, melakukan diskusi lalu melakukan observasi langsung. Kemudian saya memberikan tugas berupa lks atau lkpd, jadi dari lks atau lkpd anak-anak menjelaskan dan membuat rantai makanan.”* Meskipun demikian, guru mengelompokkan siswa berdasarkan gaya belajar audio, audiovisual, dan kinestetik, di mana video paling efektif bagi tipe visual karena menggambarkan proses ekosistem sawah secara realistis dan dinamis. Meskipun unggul dalam visualisasi nyata rantai makanan, video memiliki keterbatasan tidak menggantikan pengalaman praktik lapangan, sehingga guru mengombinasikannya dengan diskusi interaktif, observasi langsung, serta tugas LKPD untuk menyusun rantai makanan agar pemahaman komprehensif. Pasca-intervensi, siswa menunjukkan keaktifan tinggi—lebih semangat bertanya, berpendapat, dan berdiskusi—dengan guru berperan sebagai fasilitator yang menyisipkan pertanyaan di tengah video. Tambahan inovasi seperti permainan edukatif atau bernyanyi membuat pembelajaran lebih hidup, mengakomodasi siswa kinestetik dan audio yang menyerap materi lebih lambat via visual saja. Perubahan ini dipengaruhi kemajuan teknologi yang memudahkan akses media, mengatasi kebosanan metode konvensional, serta



mendukung teori Cone of Experience Edgar Dale tentang pembelajaran konkret. Temuan wawancara ini memperkuat hasil uji-t (sig. 0,000), menegaskan video sebagai solusi kontekstual untuk IPA SD pedesaan, meski optimal bila diintegrasikan dengan metode multimodality.

*“ dan setelah saya menggunakan video pembelajaran siswa lebih semangat, mungkin ini hal baru yang dirasakan, dari segi keaktifan siswa lebih antusias. Jadi, mereka lebih banyak bertanya, memberikan pendapat dan melakukan diskusi pada saat menampilkan video. Karena guru sebagai fasilitator, siswa kita tampilkan video kemudian ditengah penjelasan ada pertanyaan untuk siswa atau siswa bertanya dan saya menjawab. Dari segi pemahaman ada siswa yang kategori minat belajarnya melalui video visual siswa tersebut penyerapan pemahaman materinya lebih cepat. Tapi ada juga yang menggunakan kinestetik atau audio saja. Secara keseluruhan proses pembelajaran lebih hidup. Jadi, kita inovasikan dengan game atau bernyanyi.”* Secara keseluruhan, penggunaan video pembelajaran memberikan dampak positif terhadap keaktifan, pemahaman, dan motivasi siswa. Siswa menjadi lebih berani bertanya, berdiskusi, serta lebih terlibat selama pembelajaran. Perubahan ini juga dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang memudahkan guru dalam mengakses dan menampilkan media pembelajaran yang menarik. Dengan inovasi tambahan seperti permainan, lagu, atau penggunaan benda konkret, proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa masa kini.

Beberapa studi mendukung temuan utama dengan menyoroti peran video dalam mengatasi kebosanan dan meningkatkan keterlibatan siswa IPA SD. Video Canva terbukti meningkatkan motivasi secara signifikan ( $p\text{-value} < 0,05$ ) pada kelas VII SMP melalui uji Mann-Whitney U. Video explainer juga berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar materi tubuh hewan kelas IV SD (signifikansi  $0,000 < 0,05$ ) (Sari et al., 2024). Meskipun sejalan, penelitian ini lebih spesifik pada ekosistem sawah dengan desain one-group pretest-posttest di SD negeri pedesaan, sementara studi lain fokus pada topik umum seperti fluida atau bagian tubuh hewan. Penelitian diorama audio untuk ekosistem sawah TK menekankan pengembangan media, tapi juga catat peningkatan motivasi melalui visualisasi nyata. Kontribusi utama adalah bukti empiris untuk konteks lokal sawah, melengkapi saran umum dari literatur seperti Agung et al. (2021) tentang video konkret untuk materi (Didik Tri Setiyoko dan Juhadi, 2023).

Temuan ini sejalan dengan penelitian Akbar Indra Jaya, yang melaporkan peningkatan motivasi dari 65,53% menjadi 69,30% setelah video pembelajaran IPA di SD. Studi serupa oleh Fawaiq pada kelas 3SD menemukan pengaruh signifikan video terhadap motivasi dan hasil belajar IPA, mengatasi kebosanan metode ceramah konvensional (Akbar Indra Jaya, Asdar, 2023).

Video mengkonkretkan konsep abstrak ekosistem sawah, sesuai teori multimedia learning dan Cone of Experience Edgar Dale, sehingga siswa lebih fokus dan memahami rantai makanan. Namun, guru menyarankan kombinasi dengan diskusi, LKPD, dan observasi lapangan untuk mengatasi keterbatasan video seperti kurangnya pengalaman kinestetik. Pendekatan ini relevan untuk konteks pedesaan Lampung dengan ekosistem sawah lokal (Indah Permata Sari 2024).

Media video menyajikan konsep abstrak ekosistem sawah secara visual dan konkret, mengatasi kebosanan dari metode ceramah konvensional. Wawancara dengan guru kelas V mengonfirmasi siswa menjadi lebih antusias, aktif bertanya, dan terlibat diskusi selama pemutaran video, terutama karena relevansi dengan lingkungan sawah lokal.

Temuan ini didukung studi serupa seperti (Indah Permata Sari dkk, 2024) yang melaporkan peningkatan motivasi melalui video explainer pada materi IPA SD dengan signifikansi 0,000. Penelitian ini unik karena fokus pada ekosistem sawah di konteks pedesaan Lampung dengan desain one-group pretest-posttest, melengkapi literatur umum tentang media video. Guru menambahkan bahwa video perlu di kombinasi dengan diskusi dan LKPD untuk mengakomodasi gaya belajar kinestetik.

Meski efektif, video memiliki keterbatasan karena tidak menggantikan pengalaman lapangan langsung, sehingga disarankan integrasi dengan observasi nyata. Saran penelitian lanjutan mencakup desain kontrol grup multi-sekolah dan mixed-methods untuk mengukur aspek kognitif-afektif. Pendekatan ini dapat memperkaya kurikulum IPA berbasis multimedia kontekstual di Sekolah Dasar.



#### 4. SIMPULAN

Penggunaan video pembelajaran ekosistem sawah terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 01 Sidowaras. Media video mampu menghadirkan materi secara visual dan menarik sehingga membuat siswa lebih fokus, antusias, serta mudah memahami konsep yang sebelumnya dianggap abstrak. Pembelajaran menjadi lebih hidup, siswa lebih berani bertanya dan terlibat aktif selama proses belajar. Meskipun demikian, video tetap perlu dikombinasikan dengan metode lain seperti diskusi atau LKPD agar pembelajaran lebih lengkap dan sesuai dengan gaya belajar siswa. Secara keseluruhan, video pembelajaran efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa pada materi ekosistem sawah.

Pembelajaran menjadi lebih hidup dengan siswa yang aktif bertanya, berdiskusi, dan terlibat sepenuhnya, sebagaimana dikonfirmasi wawancara guru Bapak Tesa yang menekankan kombinasi video dengan diskusi, LKPD, observasi lapangan, serta inovasi seperti game atau bernyanyi untuk akomodasi gaya belajar beragam. Secara keseluruhan, video efektif sebagai media kontekstual IPA SD pedesaan Lampung, meski optimal bila diintegrasikan multimodality; saran lanjutan mencakup desain eksperimental kontrol grup multi-sekolah dengan mixed-methods dan video interaktif seperti VR untuk generalisasi lebih luas.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar dilakukan studi eksperimental dengan desain kontrol grup yang melibatkan lebih banyak sekolah dasar di berbagai wilayah pedesaan Lampung, guna menggeneralisasi temuan pengaruh video pembelajaran ekosistem sawah terhadap motivasi belajar siswa kelas V. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mengintegrasikan pendekatan mixed-methods dengan mengukur tidak hanya motivasi intrinsik melalui angket, tetapi juga hasil belajar kognitif dan afektif melalui observasi lapangan serta wawancara mendalam, sambil membandingkan jenis video interaktif (seperti VR atau animasi 3D) dengan video konvensional. Pendekatan ini akan melengkapi keterbatasan desain one-group pretest-posttest saat ini dan memberikan rekomendasi praktis bagi pengembangan kurikulum IPA berbasis multimedia kontekstual di sekolah dasar.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Agung, W., Pamungkas, D., & Koeswanti, H. D. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 4, 346–354.
- Akbar Indra Jaya, Asdar, S. N. A. (2023). Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Monongkoki II Kabupaten Takalar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol 8 No 1.
- Bakri, F. (2023). VIDEO PEMBELAJARAN YANG KONTEKSTUAL UNTUK MATERI FLUIDA DI SMA. *Jurnal Prosiding Seminar Fisika*, XI, 321–326.
- Didik Tri Setiyoko dan Juhadi. (2023). Penggunaan Video Ekosistem Sebagai Sarana Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(2), 116–126.
- Fayzah, P., Ikhwayuna, A., Allinsia, R., & Alwi, N. A. (2025). Efektivitas Media Video dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 2.
- Hidayah. (2023). Pengaruh penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, Vol 5 No 2, 1–10.
- Indah Permata Sari, D. (2024). Pengaruh video explainer terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV SDN 1 Rejosari pada materi IPA. *Journal of Islamic Primary Education*, vol 5, No, 45–53.
- Indah Permata Sari dkk. (2024). Pengaruh Video Explainer Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Rejosari Pada Matematika. *Jurnal Of Islamic Primary Education*, Vol 5 No 1.
- Juirihan Doni Nababan, dkk. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Materi Rantai Makanan Ekosistem Sawah Di Kelas V SD 067776 Medan Johor. *Jurnal Semnaspssh*, Vol 3.
- Marliani, L. P. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 1(2), 125–133.



- Rahmwati, S. (2021). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa, Vol 4 No 1*, 45–53.
- Sukerti. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol 3 No 2*, 120–128.