

## EFEKTIVITAS VIDEO PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI ENERGI DAN PERUBAHANNYA

Affiah Maulina Wijayanti<sup>1</sup>, Dewi Masithoh<sup>2\*</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Nahdlatul Ulama Yogyakarta, Indonesia

Correspondence e-mail: [deemasy@unu-jogja.ac.id](mailto:deemasy@unu-jogja.ac.id)<sup>2\*</sup>

### Article History

Accepted: September 12<sup>th</sup> 2025  
Approved: November 28<sup>th</sup> 2025  
Published: January 1<sup>th</sup> 2026

DOI: [doi.org/10.30822/qvpbnz54](https://doi.org/10.30822/qvpbnz54)

### ABSTRAK

Perkembangan teknologi membawa perubahan signifikan dalam bidang pendidikan. Penggunaan media kurang bervariasi dapat menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa, kondisi kelas tidak kondusif, dan kurangnya kemampuan guru beradaptasi terhadap media digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas penggunaan media video pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar IPA pada siswa madrasah ibtidaiyah. Jenis penelitian quasi eksperimen dengan desain *the non-equivalent group design*, yang dilaksanakan pada bulan September 2024 sampai dengan Maret 2025. Tempat penelitian di MI Ma'arif Bego, Depok, Maguwoharjo, Sleman, Yogyakarta. Subjek penelitian diambil menggunakan teknik *purposive sampling*, terdapat 2 kelas yaitu siswa kelas III B sebagai kelas kontrol sebanyak 28 siswa, terdiri dari 13 laki-laki dan 15 perempuan, dan siswa kelas III C sebagai kelas eksperimen sebanyak 28 siswa, terdiri dari 14 laki-laki dan 14 perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan pedoman kuesioner, dengan instrume berupa lembar kuesioner (angket tertutup). Data dianalisis menggunakan aplikasi SPSS 21, dengan uji *independent sample t-test* dan *N-gain score*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video pembelajaran digital terbukti cukup efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di Madrasah Ibtidaiyah dengan perolehan nilai uji *independent sample t-test* dengan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar  $0.000 < 0.05$  dan persentase rata-rata *N-gain score* sebesar 56,10%. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi oleh guru dalam merencanakan pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

**Kata Kunci:** Media belajar; video digital; motivasi belajar; sains; Madrasah Ibtidaiyah

### ABSTRACT

Technological developments have brought significant changes in the field of education. The use of less varied media can lead to low student motivation, unfavorable classroom conditions, and a lack of teacher ability to adapt to digital media. This study aims to measure the effectiveness of using digital learning videos in increasing science learning motivation among elementary school students. A quasi-experimental study with a non-equivalent group design, conducted from September 2024 to March 2025. The research was conducted at MI Ma'arif Bego, Depok, Maguwoharjo, Sleman, Yogyakarta. The research subjects were selected using purposive sampling, consisting of two classes, namely class III B as the experimental class with 28



students, consisting of 13 boys and 15 girls, and class III C as the control class with 28 students, consisting of 14 boys and 14 girls. The data collection technique used a questionnaire guideline, with an instrument in the form of a questionnaire sheet (closed questionnaire). The data were analyzed using the SPSS 21 application, with an independent sample t-test and N-gain score. The results showed that the use of digital video learning media was quite effective in increasing student learning motivation in Madrasah Ibtidaiyah, with an independent sample t-test score of Sig. (2-tailed) of  $0.000 < 0.05$  and an average N-gain score percentage of 56.10%. The results of this study are expected to be used as a reference by teachers in planning effective learning to increase student motivation.

**Keywords:** Learning media; digital video; learning motivation; science; Madrasah Ibtidaiyah

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan (Kurniawan et al., 2021). Kemajuan teknologi telah membuka peluang baru dalam pembelajaran dengan menghadirkan inovasi yang memungkinkan proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menarik (Jannah et al., 2023). Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Teknologi berperan sebagai alat bantu pembelajaran yang memudahkan akses informasi serta memungkinkan penggunaan berbagai media seperti: *powerpoint presentation* dan video pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik (Julita & Purnasari, 2022). Teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu. Tetapi, mendorong terciptanya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Proses belajar mengajar akan tercapai dengan baik apabila menggunakan media pembelajaran interaktif yang menggabungkan elemen audio dan visual (Karim & Bahar, 2024). Oleh karena itu, pemilihan media yang tepat oleh guru menjadi langkah awal yang penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mampu menarik minat siswa dalam belajar. Penerapan teknologi sebagai alat bantu dalam pembelajaran terdapat berbagai tantangan. Salah satu tantangan utama adalah kesiapan sumber daya manusia. Banyak guru yang masih menggunakan pembelajaran konvensional/tradisional dan belum sepenuhnya menguasai teknologi (Rosiana et al., 2024). Dalam hal ini, guru masih membutuhkan pelatihan untuk meningkatkan keterampilan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Ketidaksiapan guru dalam menggunakan teknologi berdampak pada kurangnya variasi media yang digunakan, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa.

Rendahnya motivasi belajar siswa merupakan masalah yang cukup kompleks dan sering ditemui dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar yang rendah dapat menyebabkan kurangnya perhatian siswa di kelas, yang berdampak pada pemahaman materi yang kurang optimal (Simanjuntak et al., 2024). Selain itu, kondisi kelas yang kurang kondusif juga menjadi faktor yang memengaruhi efektivitas pembelajaran, karena banyak siswa yang tidak fokus dan mengalihkan perhatian pada aktivitas lain, seperti berbicara dengan teman atau bermain saat pembelajaran berlangsung (Hendrizal, 2020). Rendahnya motivasi belajar juga berpengaruh terhadap kemampuan dasar siswa, seperti membaca dan menulis. Siswa dengan motivasi belajar yang rendah cenderung memiliki tingkat literasi yang kurang (Hijjayati et al., 2022). Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik (Khotimah & Masithoh, 2025). Oleh karena itu, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menarik, salah satunya yaitu penggunaan media video pembelajaran berbasis digital. Media video pembelajaran merupakan salah satu media yang efektif karena mampu menggabungkan elemen audio dan visual, sehingga siswa dapat lebih memahami konsep yang diajarkan dengan lebih baik (Nurwahidah et al., 2021). Siswa menjadi

lebih tertarik belajar melalui video dibanding metode tradisional karena melibatkan indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan Media ini sangat relevan untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), khususnya pada materi “Energi dan Perubahannya”, yang membutuhkan pemahaman visual tentang konsep-konsep yang abstrak (Widiasanti et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal di MI Ma’arif Bego, ditemukan beberapa masalah, antara lain: 1) rendahnya motivasi belajar siswa; 2) kondisi kelas yang kurang kondusif; 3) masih adanya siswa yang belum lancar membaca, menulis, dan berhitung; dan 4) penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Permasalahan ini menunjukkan perlunya inovasi dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Adanya permasalahan tersebut maka penelitian ini perlu untuk dilakukan dengan harapan melalui media video pembelajaran digital mampu meningkatkan motivasi belajar IPA pada siswa di madrasah ibtidaiyah dan menambah wawasan bagi guru mengenai pemanfaatan media digital sebagai strategi inovatif dalam proses belajar-mengajar, sehingga dapat dijadikan referensi dalam memilih metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

## METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian quasi eksperimen dengan desain *the non-equivalent group design*. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan September 2024 hingga Maret 2025. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa di MI Ma’arif Bego dengan sampel penelitian diambil menggunakan teknik *purposive sampling*, karena secara spesifik memenuhi kriteria penelitian dan dapat memberikan data secara akurat, yaitu siswa kelas III B merupakan kelas kontrol dengan jumlah siswa 28 siswa terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Siswa kelas III C sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 28 siswa terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan, teknik pengumpulan data menggunakan pedoman kuesioner/angket jenis tertutup. Instrumen penelitian berupa lembar kuesioner/angket jenis tertutup. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif melalui dua tahap yaitu: 1) uji normalitas menggunakan uji *Shapiro Wilk*, dan 2) uji homogenitas menggunakan *Levene’s Test*, uji *Independent Sample T-Test*, dan uji *N-gain score*. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan bantuan *software* SPSS 21.

Uji *N-gain score* ini digunakan untuk mengukur efektivitas suatu perlakuan, baik peningkatan maupun penurunan dalam proses atau hasil kognitif baik sebelum dan setelah diberikan perlakuan (Coletta & Steinert, 2020). Berikut ini kriteria efektivitas *N-gain score* dalam bentuk persen (%) tersaji dalam Tabel 1:

Tabel 1. Kriteria Persentase *N-gain score*

Persentase (%)	Kriteria
< 40	Tidak efektif
40-55	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
> 76	Efektif

Sumber: (Artini et al., 2023)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dalam penelitian ini terdiri dari data hasil *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh dari siswa kelas III B (kelas kontrol) dan III C (kelas eksperimen) di MI Ma’arif Bego. Data *pre-test* dikumpulkan sebelum diberikan perlakuan, sedangkan data *post-test* dikumpulkan setelah kelas eksperimen diberikan perlakuan, pembelajaran menggunakan media video pembelajaran digital yang bertema “Energi dan Perubahannya”. Kelas kontrol pembelajaran menggunakan media buku paket. Angket *pre-test* dan *post-test* bertujuan untuk mengukur respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar. Dalam pelaksanaan penelitian ini, yang mengajar di kelas adalah peneliti, baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol. Setiap kelas dilakukan penelitian dalam lima kali pertemuan.

Pada pertemuan pertama, siswa mengerjakan angket *pre-test* untuk mengukur motivasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan. Pertemuan kedua, pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran digital dengan materi “Sumber Energi” pada kelas

eksperimen, sedangkan kelas kontrol pembelajaran menggunakan media buku paket dengan materi yang sama. Pertemuan ketiga, pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran digital dengan materi “Perubahan Energi dan Energi Alternatif” pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol pembelajaran menggunakan media buku paket dengan materi yang sama. Pertemuan keempat, pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran berbasis teknologi digital dengan materi “Hemat Energi” pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol pembelajaran menggunakan media buku paket dengan materi yang sama. Pertemuan kelima, siswa mengerjakan angket *post-test* untuk mengukur motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Data hasil penelitian yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan jumlah skor, nilai rata-rata (*mean*), nilai maksimal, nilai minimal, standar deviasi, dan distribusi nilai pada masing-masing kelas. Hasil penelitian dianalisis untuk melihat perbedaan peningkatan motivasi belajar antara kedua kelompok, dari hasil pengukuran nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen tersaji pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil uji *pre-test* dan *post-test*

No	Kode Siswa	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1.	AZK	61	70	74	89
2.	AAA	78	84	72	84
3.	ARP	77	78	83	92
4.	AS	80	89	73	91
5.	AZAF	77	83	74	94
6.	ARAW	63	70	90	96
7.	APS	78	81	78	88
8.	AP	78	88	62	84
9.	AKS	65	68	74	88
10.	AA	69	74	70	87
11.	AzA	64	76	64	81
12.	AUP	76	88	79	93
13.	DYM	74	81	82	93
14.	FY	80	80	83	90
15.	FAS	86	86	58	81
16.	HMS	77	80	59	80
17.	HMA	67	71	72	85
18.	KAAA	75	79	75	89
19.	MAW	74	77	74	92
20.	MAA	61	65	88	97
21.	MSAS	68	74	77	89
22.	NGLA	83	84	82	93
23.	NMAAA	58	64	85	92
24.	RHH	66	80	69	86
25.	RDA	69	79	89	95
26.	SZH	80	82	73	89
27.	SKS	67	72	84	93
28.	SMNH	80	80	72	85
Jumlah Skor		2031	2183	2115	2496
Jumlah (N)		28	28	28	28
Nilai Minimal		58	64	58	80
Nilai Maksimal		86	89	90	97

Rata-rata	72,54	77,96	75,54	89,14
Standar Deviasi	7,535	6,801	8,505	4,617

Berdasarkan Tabel 2 diperoleh skor nilai rata-rata motivasi belajar sebelum diberikan perlakuan pada kelas kontrol pembelajaran menggunakan media buku paket diperoleh nilai rata-rata sebesar 72,54 dan setelah diberi perlakuan meningkat menjadi 77,96. Pada kelas eksperimen pembelajaran menggunakan media video pembelajaran digital memperoleh nilai rata-rata sebelum diberikan perlakuan sebesar 75,54 dan meningkat menjadi 89,14 setelah diberi perlakuan. Pada kedua kelas mengalami peningkatan motivasi belajar siswa, peningkatan skor pada kelas kontrol tidak sebesar pada kelas eksperimen. Sebelum menguji efektivitas penggunaan media video pembelajaran digital, dilakukan uji normalitas dan homogenitas data. Berikut ini hasil uji normalitas tersaji dalam Tabel 3 dan hasil uji homogenitas tersaji dalam Tabel 4.

Tabel 3. Hasil uji normalitas

Uji <i>Shapiro-Wilk</i>	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
<i>Statistic</i>	0,947	0,964	0,962	0,964
Df	28	28	28	28
Sig.	0,167	0,429	0,394	0,426
Keterangan	Normal	Normal	Normal	Normal

Berdasarkan Tabel 3 hasil uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk*, karena jumlah sampel yang digunakan kurang dari 50 untuk masing-masing kelompok maka hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0.05, sehingga data yang diperoleh baik *pre-test* maupun *post-test* pada kedua kelas berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil uji homogenitas

Uji <i>Levene's Test</i>	<i>Post-test Kelas Kontrol</i>	<i>Post-test Kelas Eksperimen</i>
<i>Statistic</i>	3,863	3,863
Sig.	0,055	0,055
Keterangan	Homogen	Homogen

Berdasarkan tabel 4 hasil uji homogenitas dengan menggunakan uji *Levene's Test* pada data *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,055 yang lebih besar dari 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut bersifat homogen. Hasil uji *independent sample t-test* juga mendukung penelitian ini, dengan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar  $0.000 < 0.05$ , yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen tersaji dalam Tabel 5.

Tabel 5. Hasil uji *independent sample t-test*

		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>						
		F	Sig.	T	df	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>	<i>Std. Error Difference</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>	
									<i>Lower</i>	<i>Upper</i>
Hasil Motivasi Belajar Siswa	<i>Equal variances assumed</i>	3.863	.055	7.196	54	.000	11.179	1.553	8.064	14.293
	<i>Equal variances not assumed</i>			7.196	47.523	.000	11.179	1.553	8.054	14.303

Berdasarkan Tabel 5 hipotesis alternatif (H1) diterima, yang menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis digital tema “Energi dan Perubahannya” cukup efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III di MI Ma’arif Bego terutama pada pembelajaran IPA. Hasil uji *N-gain score* tersaji pada Gambar 1, hasil uji *N-gain score* mengetahui efektifitas penggunaan media video pembelajaran digital yang digunakan dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III di Madrasah Ibtidaiyah.

Descriptives				Statistic	Std. Error		
		Kelas					
NGain_Persen	Eksperimen	Mean		56.1083	1.70373		
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	52.6126			
			Upper Bound	59.6041			
		5% Trimmed Mean		55.7854			
		Median		55.4194			
		Variance		81.275			
		Std. Deviation		9.01528			
		Minimum		41.18			
		Maximum		76.92			
		Range		35.75			
		Interquartile Range		12.61			
		Skewness		.559	.441		
		Kurtosis		.119	.858		
		Kontrol	Kontrol	Mean		19.2577	2.66359
				95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	13.7924	
Upper Bound	24.7229						
5% Trimmed Mean				18.6918			
Median				15.5758			
Variance				198.652			
Std. Deviation				14.09441			
Minimum				.00			
Maximum				50.00			
Range				50.00			
Interquartile Range				17.12			
Skewness				.706	.441		
Kurtosis				-.266	.858		

Gambar 1. Hasil uji *N-gain score*

Berdasarkan data pada Gambar 1 diperoleh hasil uji *N-gain score* menggunakan bantuan *software* SPSS 21 menunjukkan bahwa kelas eksperimen menggunakan media video pembelajaran digital mendapatkan nilai skor minimal 41,18% dan nilai skor maksimal 76,92% serta nilai rata-rata *N-gain score* sebesar 56,10% yang termasuk ke dalam kategori cukup efektif. Sedangkan, pada kelas kontrol yang menggunakan media buku paket pada pembelajaran IPA mendapatkan skor minimal 0% dan maksimal 50%, serta nilai rata-rata *N-gain score* 19,30% termasuk ke dalam kategori tidak efektif,

Video pembelajaran salah satu media yang dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, melalui media tersebut dapat menjadi sarana bagi guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Media video pembelajaran digital ini merupakan jenis media audio-visual yang dapat dilihat dan didengarkan, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton (Anyan & Setyawan, 2022). Berdasarkan hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video pembelajaran digital dalam pembelajaran IPA dengan tema “Energi dan Perubahannya” memiliki dampak yang cukup efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III di sekolah dasar. Hal ini didasarkan pada perbandingan rata-rata skor minimal 0% dan skor maksimal 50%. antara kelas eksperimen (56,10%) dan kelas kontrol (19,30%). Perbedaan ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran digital terbukti lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan media lainnya yaitu buku paket. Penggunaan media pembelajaran memberikan kemudahan siswa dalam memahami suatu materi (Sholikah & Masithoh, 2022).

Penggunaan media video dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode tradisional (Handayani et al., 2024). Adanya motivasi belajar siswa dapat meningkatkan hasil belajar yang diharapkan (Richana & Masithoh, 2023).

Keunggulan media video pembelajaran digital tidak hanya terbatas pada penyajian materi yang lebih menarik. Tetapi, fleksibilitas untuk digunakan oleh siswa, dapat diakses oleh siapa saja, dimana saja dan kapan saja, serta video dapat menggambarkan konsep yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami (Melati et al., 2023; Septiyaningsih et al., 2025). Media video pembelajaran digital dapat membantu memudahkan siswa dalam memahami materi, meningkatkan konsentrasi, ketertarikan, dan motivasi siswa dalam belajar, serta mendorong siswa aktif melalui pembelajaran bervariasi (Marliani, 2021; Alwi & Agustia, 2024). Keunggulan lain dari media video pembelajaran digital yaitu kemampuannya dalam memperkuat daya ingat siswa. Video pembelajaran digital dapat diputar ulang (*replay*) dan penyajian informasi yang terstruktur menjadikannya media yang efektif dalam mendukung pemahaman konsep oleh siswa (Rakhma et al., 2024). Dengan melibatkan indra penglihatan dan pendengaran secara bersamaan, materi yang disampaikan melalui video dapat lebih lama diingat dibandingkan media lain. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan mengulang kembali materi yang belum dipahami dengan lebih mudah dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan media belajar lainnya. Penggunaan media berbasis digital dalam pembelajaran hasilnya menunjukkan pengaruh positif terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran di sekolah (Sakinah et al., 2025). Media video pembelajaran digital terbukti dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa penggunaan media video pembelajaran digital dengan tema “Energi dan Perubahannya” dalam pembelajaran IPA cukup efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III di sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan dengan nilai persentase rata-rata *N-gain score* kelas eksperimen sebesar 56,10% yang termasuk dalam kategori cukup efektif, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan media buku paket hanya mencapai nilai persentase rata-rata *N-gain score* sebesar 19,30% yang termasuk dalam kategori tidak efektif. Selain itu, hasil uji *independent sample t-test* menunjukkan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar  $0.000 < 0.05$ , yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara motivasi belajar siswa yang menggunakan media video pembelajaran digital dengan yang menggunakan media buku paket. Dengan demikian, penggunaan media video sebagai alat bantu pembelajaran dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam pembelajaran IPA yang memerlukan pemahaman konsep secara visual dan interaktif. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran digital diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, efektif, dan mudah diakses oleh siswa di sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, N. A., & Agustia, P. L. (2024). Penggunaan Media Vidio dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar. *JUBPI: Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(3), 183–190. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i3.3095>.
- Anyan, A., & Setyawan, A. E. (2022). Keefektivan Video Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMK Pada Masa Pandemi Covid-19. *Vox Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 13(1), 140–148. <https://doi.org/10.31932/ve.v13i1.1574>.
- Artini, N. W. B., Suarni, N. K., & Parmiti, D. P. (2023). Efektivitas Pengembangan e-LKPD dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Materi Tematik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendasi: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 36–45. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_pendas.v7i1.1758](https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i1.1758).

- Coletta, V. P., & Steinert, J. J. (2020). Why Normalized Gain Should Continue to be Used in Analyzing Preinstruction and Postinstruction Scores on Concept Inventories. *Physical Review Physics Education Research*, 16(1), 010108. <https://doi.org/10.1103/PhysRevPhysEducRes.16.010108>.
- Handayani, E., Zuliarni, Z., Hidayati, A., Eldarni, E., & Rahmi, U. (2024). Pengaruh Penggunaan Animasi Pada Mata Pelajaran IPAS Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 08 Kampung Batu dalam Kabupaten Solok. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(4), 5035–5041. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i4.1753>.
- Hendrizar. (2020). Rendahnya Motivasi Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar dan Karakter*, 2(1), 44–53.
- Hijjayati, Z., Makki, M., & Oktaviyanti, I. (2022). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Baca-Tulis Siswa Kelas 3 di SDN Sapit. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3b), 1435–1443. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3b.774>.
- Jannah, M., Arifrabhani, L. M., & Aziz, A. (2023). Pengembangan Media dan Teknologi dalam Pembelajaran. *Blaze: Jurnal Bahasa dan Sastra dalam Pendidikan Linguistik dan Pengembangan*, 1(4), 156–168. <https://doi.org/10.59841/blaze.v1i4.683>.
- Julita, & Purnasari, P. D. (2022). Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan Era Digital. *Journal of Educational Learning and Innovation*, 2(2), 227–239. <https://doi.org/10.46229/elia.v2i2.460>.
- Karim, S., & Bahar, I. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Canva Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di Madrasah DDI Kalukuang. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(2), 49–56. <https://doi.org/10.51878/elementary.v4i2.2855>.
- Khotimah, N. U., & Masithoh, D. (2025). Efektivitas Metode Demonstrasi dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Primer: Journal of Primary Education Research*, 3(1), 22–28.
- Kurniawan, A., Sari, M., & Jannah, R. (2021). Efektivitas Video Pembelajaran Fisika Berbasis Model Learning Cycle 5E Berbantuan Adobe After Effects Terhadap Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik SMA/MA. *Natural Science: Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA*, 7(1), 12–21. <https://doi.org/10.15548/nsc.v7i1.2306>.
- Marliani, L. P. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Paedagogy: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*, 1(2), 125–133. <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v1i2.802>.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>.
- Nurwahidah, C. D., Zaharah, Z., & Sina, I. (2021). Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Mahasiswa. *Rausyan Fikir: Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*, 17(1), 118–139. <https://doi.org/10.31000/rf.v17i1.4168>.
- Rakhma, S., Bagus P, A., & Tri W, M. (2024). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa SD. *Journal of Education Research*, 5(4), 6552–6556. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1782>.

- Richana, A., & Masithoh, D. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Melalui Pendekatan Ekspositori di Sekolah Dasar. *Primer: Journal of Primary Education Research*, 1(1), 40–46.
- Rosiana, S., Rosmayadi, R., & Setyowati, R. (2024). Pengaruh Model PBL Berbantuan Video Animasi terhadap Hasil Belajar IPA. *SJES: Scholarly Journal of Elementary School*, 4(1), 82–94. <https://doi.org/10.21137/sjes.2024.4.1.8>.
- Sakinah, F. N., Amin, A., & Gumay, O. P. U. (2025). Penerapan Video Animasi IPA Berbasis Sainifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII. *Magneton: Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika*, 3(1), 29–35. <https://doi.org/10.30822/magneton.v3i1.3728>.
- Septianingsih, D. N., Alkhayya, N., Mardiana, N., & Setiyoko, D. T. (2025). Peran Teknologi dalam Penggunaan Media Belajar Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 7(2), 10309–10318. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i2.8041>.
- Sholikhah, D. J. M., & Masithoh, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Kelas III Tema 6 “Energi & Perubahannya” di Sekolah Dasar. *Progressive of Cognitive and Ability*, 1(2), 147–157. <https://doi.org/10.56855/jpr.v1i2.23>.
- Simanjuntak, A. M. S., Nasution, K., Angel, S. M., Sembiring, M. V. E. B., Ginting, A. D. B., Maharaja, S., Nadeak, R. M., Shafira, R., & Rahayu, S. (2024). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar 106811 Bandar Setia. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 2(3), 33–37. <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i3.743>.
- Widiasanti, I., Ramadhan, N. A., Alfarizi, M., Fairus, A. N., Oktafiani, A. W., & Thahur, D. (2023). Pemanfaatan Sarana Multimedia dan Media Internet Sebagai Alat Pembelajaran yang Efektif. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1355–1370. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.4939>.