

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi membawa dampak signifikan pada proses pembelajaran di sekolah dasar. Media pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan ceramah dan buku teks sering kali kurang mampu menarik minat dan motivasi siswa secara optimal. Padahal, motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keterlibatan siswa dalam proses belajar serta pencapaian hasil belajar yang diharapkan. Siswa yang termotivasi cenderung lebih aktif, antusias, dan berpikir kritis selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga mampu mencapai pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran.

Salah satu bentuk inovasi media yang mendapat perhatian dalam berbagai penelitian adalah video pembelajaran interaktif, yaitu media pembelajaran yang menyajikan materi melalui tampilan gambar bergerak yang disertai penjelasan suara. Media ini mampu memadukan unsur penglihatan dan pendengaran secara bersamaan, sehingga dapat membantu siswa memahami konsep pembelajaran dengan lebih mudah serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dirancang secara sistematis dapat membantu siswa dalam proses belajar membaca di sekolah dasar karena media ini memungkinkan siswa mempelajari materi melalui tampilan visual dan penjelasan suara secara terpadu, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa Rahmawati dan Kusuma, (2022:45-46).

Yuliana, (2023:120) mengungkapkan bahwa pengembangan video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Media video yang dirancang dengan menarik mampu membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan, sehingga siswa merasa tertarik untuk mengikuti proses belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan video pembelajaran berpotensi sebagai salah satu strategi efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. Hal ini juga dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan bersemangat dalam memahami materi yang disampaikan selama pembelajaran.

Dalam konteks hasil belajar, video pembelajaran juga berperan penting dalam membantu siswa menguasai materi pembelajaran. Dengan penyajian materi yang jelas melalui visualisasi, video pembelajaran dapat memperkuat ingatan siswa dan mempermudah mereka dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Media video membantu siswa memperoleh representasi materi yang konkret sehingga mempermudah pemahaman konsep yang abstrak dalam mata pelajaran. Meski bukan semua penelitian khusus pada Bahasa Indonesia, prinsip yang sama dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 4 SD dengan harapan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar melalui video pembelajaran interaktif yang menarik.

Berdasarkan hasil pra-observasi yang telah dilakukan penulis dengan guru kelas 4 di Sekolah Dasar Negeri 29 Nenak Tembulan Sintang pada Senin, 24 Januari 2026, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks. Guru menyampaikan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya video pembelajaran interaktif, belum digunakan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Kondisi ini menyebabkan suasana pembelajaran cenderung monoton dan kurang bervariasi. Hal tersebut dapat membuat siswa kurang tertarik dan kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran Bahasa Indonesia

Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas 4 kurang menunjukkan antusiasme saat mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi siswa dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan, kurangnya perhatian saat guru menjelaskan materi, serta masih adanya siswa yang tidak fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Guru menyampaikan bahwa motivasi belajar siswa masih tergolong rendah, terutama ketika materi disajikan dalam bentuk teks bacaan yang panjang tanpa didukung media visual yang menarik. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan perhatian serta motivasi belajar siswa.

Selain rendahnya motivasi belajar, berdasarkan data nilai hasil belajar yang diperoleh dari guru kelas, masih terdapat sejumlah siswa yang belum

mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Guru menyatakan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, menentukan gagasan pokok, serta menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan teks. Kondisi ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia.

Guru kelas 4 juga mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif sangat dibutuhkan untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Salah satu media yang dinilai potensial untuk digunakan adalah video pembelajaran interaktif. Video pembelajaran dapat menyajikan materi secara audio-visual, sehingga siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga melihat gambar, animasi, dan mendengarkan penjelasan secara langsung. Dengan demikian, diharapkan siswa menjadi lebih tertarik, termotivasi, dan mudah memahami materi pembelajaran.

Secara teoritis, video pembelajaran merupakan media audio-visual yang mampu menggabungkan unsur gambar dan suara sehingga dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Hidayati dan Pratama, (2022:212) menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa karena materi disajikan secara lebih konkret dan menarik. Menurut pendapat peneliti, penggunaan video pembelajaran tidak hanya mempermudah pemahaman materi, tetapi juga menciptakan suasana

belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, siswa menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran secara aktif, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan kualitas proses dan hasil belajar. Selain itu, Kartika, (2022:95-96) menyatakan bahwa video pembelajaran berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar karena menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Menurut pendapat penulis, suasana belajar yang menyenangkan tersebut dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa secara berkelanjutan.

Di kelas 4 Sekolah Dasar, pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki tantangan tersendiri karena siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disajikan secara tekstual saja. Motivasi belajar yang rendah serta kurangnya variasi media sering menjadi kendala dalam pencapaian kompetensi dasar. Karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif, salah satunya melalui integrasi video pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam belajar Bahasa Indonesia. Penggunaan video pembelajaran dapat membantu menyajikan materi dalam bentuk visual dan audio yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Dengan media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa, proses pembelajaran diharapkan menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan efektif.

Maka dari itu penulis tertarik untuk meneliti Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi cita-citaku kelas 4 SDN 29 Nenak Tembulan Sintang Tahun Pelajaran 2025/2026. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris yang kuat bagi guru dan pembuat kebijakan pendidikan dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia yang efektif dan menarik bagi siswa. Penelitian ini juga diharapkan dapat membantu guru memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Hasil penelitian dapat menjadi bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah uraian, maka rumusan masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Cita-Citaku Kelas 4 SDN 29 Nenak Tembulan Sintang Tahun Pelajaran 2025/2026?

Rumusan Masalah Khusus

1. Bagaimana proses pembelajaran menggunakan Video Pembelajaran Interaktif dapat berpengaruh Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar dengan Kelas Eksperimen dan kelas kontrol dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Cita-citaku di Kelas 4 SDN Nenak Tembulan Sintang Tahun pelajaran 2025/2026?

2. Bagaimana Hasil pre-test dan post-test pada Video Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Cita-citaku Kelas 4 SDN 29 Nenak Tembulan Sintang Tahun Pelajaran 2025/2026?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada video pembelajaran interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Citak-Citaku Kelas 4 SDN 29 Nenak Tembulan Sintang Tahun Pelajaran 2025/2026?
4. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan Video Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Cita-citaku di Kelas 4 SDN 29 Nenak Tembulan Sintang Tahun Pelajaran 2025/2026?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah “Untuk Mengetahui Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Cita-Citaku Kelas 4 SDN 29 Nenak Tembulan Sintang Tahun Pelajaran 2025/2026.

Adapun penjabaran dari masalah umum adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran menggunakan Video Pembelajaran Interaktif dapat berpengaruh Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar dengan Kelas Eksperimen dan kelas kontrol dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Cita-Citaku di Kelas 4 SDN 29 Nenak Tembulan Sintang Tahun pelajaran 2025/2026.

2. Untuk mengetahui Hasil pre-test dan post-test pada Video Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Cita-citaku Kelas 4 SDN 29 Nenak Tembulan Sintang Tahun Pelajaran 2025/2026.
3. Untuk mengetahui ada pengaruh yang signifikan pada video pembelajaran interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Cita-Citaku Kelas 4 SDN 29 Nenak Tembulan Sintang Tahun Pelajaran 2025/2026.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya mengenai pemanfaatan media video pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan motivasi belajar dan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai penggunaan video pembelajaran interaktif dalam mendukung proses belajar siswa. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian tentang penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif dan inovasi bagi guru dalam memilih serta menggunakan media pembelajaran yang menarik dan efektif, khususnya video pembelajaran, untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman terhadap materi Bahasa Indonesia melalui penggunaan video pembelajaran yang menarik, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam mengembangkan dan memfasilitasi penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi guna meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan rujukan atau referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian sejenis, khususnya terkait pengaruh video pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

e. Bagi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, khususnya Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, sebagai bahan referensi ilmiah dalam pengembangan kajian penelitian di bidang pendidikan dasar. Penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya koleksi karya ilmiah mahasiswa serta menjadi sumber rujukan bagi mahasiswa lain yang akan melakukan penelitian sejenis terkait pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, hasil penelitian ini dapat mendukung peningkatan kualitas akademik dan reputasi institusi dalam menghasilkan penelitian yang relevan dengan perkembangan pendidikan dan teknologi pembelajaran di sekolah dasar.

E. Varibel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen), yaitu sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (Variabel X)

Video Pembelajaran Interaktif

Video pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran berbasis video yang digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 4 SDN 29 Nenak Tembulan Sintang yang bertujuan untuk menyampaikan materi pelajaran secara menarik, jelas, dan

sistematis sehingga dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran.

2. Variabel Terikat (Variabel Y)

a. Motivasi Belajar (Y_1)

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal yang dimiliki siswa untuk mengikuti proses pembelajaran Bahasa Indonesia, yang ditunjukkan melalui minat, perhatian, keaktifan, dan kesungguhan siswa dalam belajar.

b. Hasil Belajar (Y_2)

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan video pembelajaran, yang diukur melalui nilai tes hasil belajar yang mencerminkan pencapaian kompetensi siswa.

F. Definsi Opreasional

Agar penelitian ini lebih terarah dan jelas, maka setiap variabel dalam judul penelitian dijelaskan secara operasional sebagai berikut:

1. Media video pembelajaran berisi materi Bahasa Indonesia yang ditampilkan dalam bentuk video untuk membantu siswa di kelas 4 SDN 29 Nenak Tembulan Sintang memahami pelajaran digunakan sebagai perlakuan dalam penelitian.
2. Motivasi belajar dalam penelitian ini adalah dorongan internal maupun eksternal yang dimiliki siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa

Indonesia. Motivasi belajar termasuk dalam aspek afektif, yang mencakup minat, perhatian, semangat belajar, keinginan untuk berhasil, serta ketekunan siswa selama proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan kompetensi dasar yang telah ditentukan dalam kurikulum.

3. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif siswa setelah mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media video pembelajaran interaktif. Hasil belajar termasuk dalam aspek kognitif, yang diukur melalui tes hasil belajar sesuai dengan kompetensi dasar kelas 4 Sekolah Dasar. Aspek kognitif yang diukur meliputi C1-C6 kemampuan mengingat, memahami, dan menerapkan materi Bahasa Indonesia yang telah dipelajari.