



<https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i2.1825>

## Pengaruh Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika pada Siswa Sekolah Dasar

Yessi Fazila, Husnul Khatimah 

**How to cite** : Fazila, Y., & Khatimah, H. (2024). Pengaruh Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika pada Siswa Sekolah Dasar. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(2), 685 - 694. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i2.1825>

To link to this article : <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i2.1825>



Opened Access Article



Published Online on 29 July 2024



Submit your paper to this journal



## Pengaruh Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika pada Siswa Sekolah Dasar

Yessi Fazila<sup>1\*</sup>, Husnul Khatimah<sup>2</sup> 

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Matematika, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Muhammadiyah Aceh Barat Daya

### Article Info

#### Article history:

Received Jul 10, 2024

Accepted Jul 23, 2024

Published Online Jul 29, 2024

#### Keywords:

Video pembelajaran

Motivasi belajar

Instrument

Materi Kubus dan Balok

### ABSTRAK

Salah satu upaya yang dilakukan untuk menciptakan suasana belajar yang menarik adalah melalui penggunaan media video pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap motivasi belajar matematika pada siswa sekolah dasar. Kami menggunakan metode kualitatif, subjek penelitian terdiri dari 8 siswa kelas 5 sekolah dasar. Instrumen penelitian ini terdiri dari post-tes untuk mengukur pemahaman siswa setelah pembelajaran, angket untuk mengumpulkan persepsi dan pengalaman terhadap penggunaan video pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Dari hasil pengolahan data soal post test diperoleh hasil sangat baik dilihat dari frekuensi tertinggi yaitu 75%. 2) Respon siswa terhadap motivasi belajar matematika, memberikan kontribusi yang baik, sekitar 4% siswa memilih setuju. 3) Pemanfaatan video dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa, dilihat dari frekuensi sangat setuju 3,8%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar matematika terutama pada siswa sekolah dasar.



This is an open access under the CC-BY-SA licence



### Corresponding Author:

Yessi Fazila,

Program Studi Pendidikan Matematika,

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Muhammadiyah Aceh Barat Daya,

Jl. Nasional (Komplek Pendidikan Padang Meurantee) Susoh – Aceh Barat Daya

Email: [yessifazila@gmail.com](mailto:yessifazila@gmail.com)

## Pendahuluan

Pendidikan adalah sebuah usaha untuk meningkatkan ilmu pengetahuan yang didapat baik dari lembaga formal maupun informal untuk memperoleh manusia yang berkualitas (Aziizu, 2015). Tentunya bukan hanya memberikan pengetahuan dan keterampilan saja, tetapi juga membantu dalam pembangunan karakter. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk perkembangan diri seseorang. Pendidikan dalam belajar merupakan proses perubahan sikap dan prilaku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan yang sesuai dengan prosedur pendidikan itu

sendiri (Wardani et al., 2024). Dengan adanya Pendidikan dapat mengembangkan sikap, pengetahuan dan keterampilan siswa. Perkembangan pendidikan saat ini dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang mempengaruhi kualitas sistem pembelajaran sekolah (Fita & Lestari, 2022).

Hadirnya teknologi yang semakin modern, para guru diharapkan dapat mengembangkan kreativitas mereka dalam menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswa, hal ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar adalah pendorong atau penggerak yang muncul, baik secara sadar maupun tidak sadar dalam diri setiap siswa yang menyebabkan terjadinya kegiatan belajar, bagi seseorang dalam mencapai tujuan tertentu. Motivasi sangat berpengaruh pada saat proses pembelajaran karena melalui motivasi siswa mampu mencapai tujuan yang ingin dicapainya (Pebriani, 2017). Siswa yang kurang termotivasi cenderung kehilangan semangat dan gairah saat proses belajar, mereka jadi mudah teralihkan, sulit berkonsentrasi dan cepat merasa bosan dengan materi pembelajaran. Motivasi sangat berperan dalam pembelajaran siswa dalam meraih prestasi belajar. Tinggi rendahnya prestasi belajar seorang siswa selalu dihubungkan dengan tinggi rendahnya motivasi pembelajaran seorang siswa tersebut (Jainiyah et al., 2023). Mereka yang memiliki motivasi akan lebih bersemangat dan berfokus dalam proses pembelajaran, bukan hanya dorongan untuk meraih nilai yang lebih tinggi tetapi juga tentang ketertarikan terhadap materi pelajaran, terutama matematika.

Matematika merupakan ilmu yang pasti, ilmu yang memberikan jawaban mutlak pada setiap hasilnya, matematika memiliki pengaruh yang besar dalam kehidupan manusia. Disadari maupun tidak (Huda & Mutia, 2017). Kehidupan manusia tentunya tidak pernah terlepas dengan ilmu matematika yang memberikan banyak manfaat diantaranya dapat meningkatkan daya berfikir kritis, analitis, serta membantu dalam pemecahan masalah. Di dalam kehidupan sehari-hari tentunya kita sangat sering di hadapkan dengan situasi berhitung salah satunya dalam mengatur keuangan, kita dapat mengelola keuangan dengan lebih baik jika kita memiliki kemampuan berhitung yang baik. Itulah mengapa matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang penting dalam kurikulum pendidikan bahkan dalam kehidupan sehari-hari, terkadang siswa seringkali mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika bahkan tak jarang kehilangan minat serta motivasi belajar. Dalam kegiatan belajar mengajar peranan motivasi sangat diperlukan, sehingga penting bagi seorang guru untuk terus memotivasi peserta didiknya salah satunya dengan memfasilitasi media pembelajaran yang menarik dan inovatif (Maulani et al., 2022).

Adanya perkembangan teknologi, proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan beragam. Siswa tidak hanya belajar dari buku atau guru dikelas, tetapi juga dari video dan situs web Pendidikan. Hal ini membuka peluang untuk menciptakan gaya belajar yang baru dengan menggunakan berbagai media pembelajaran, termasuk video pembelajaran. Video merupakan media pembelajaran yang paling tepat dan akurat dalam menyampaikan pesan dan akan sangat membantu pemahaman peserta didik (Yudianto, 2017). Dengan media video, siswa dapat mengeksplorasi materi melalui animasi yang menarik, teks yang jelas dan audio yang menghidupkan, hal ini tidak hanya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga bisa memotivasi siswa dalam belajar melalui cara yang beragam, serta dapat menghindari kebosanan.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 2 Setia, diperoleh informasi beberapa permasalahan, salah satunya adalah kurangnya minat dalam pembelajaran, terutama pada pelajaran matematika. Hal ini disebabkan oleh rendahnya motivasi belajar dan kurangnya penggunaan media pembelajaran, terutama media IT. Kendala ini muncul karena Sebagian guru adalah senior dan mungkin memiliki kemampuan terbatas tentang teknologi informasi. Wali kelas 5 juga menambahkan adanya masalah yang terjadi disaat proses pembelajaran, terutama

pada materi volume kubus dan balok. Diantaranya beberapa siswa masih belum bisa memahami rumus volume kubus dan balok, dan bagaimana cara menerapkan rumus tersebut. Mereka perlu memahami bahwa untuk kubus menggunakan Panjang, lebar dan tinggi nya sama. Sementara untuk balok Panjang, lebar, dan tingginya berbeda. Selanjut nya siswa masih bingung dengan perbedaan antara bangun ruang kubus yang memiliki Panjang, lebar, dan tinggi yang sama. Dan balok, yang memiliki Panjang, lebar, dan tinggi yang berbeda. Hal ini yang membuat siswa salah dalam menghitung atau memahami rumus yang akan digunakan.

Penggunaan media video tentunya sangat sesuai untuk mata Pelajaran matematika, terutama di tingkat sekolah dasar, karna dapat membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan [Affiati et al. \(2021\)](#) yang menyatakan bahwa, video adalah salah satu media yang bisa menampilkan gambar dan juga suara dalam waktu yang bersamaan, hal tersebut dilakukan agar menarik perhatian siswa serta dapat menumbuhkan motivasi belajarnya. Hal ini juga dipertegas oleh [Pebriani \(2017\)](#) menyatakan media video merupakan teknologi yang dapat membuat peserta didik termotivasi dalam belajar, Media memiliki pengaruh besar pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal yang sama juga diungkapkan [Putra et al. \(2023\)](#) pemakaian media ajar berupa video mengoptimalkan motivasi peserta didik dalam belajar sampai siswa menguasai materi yang diberikan serta dapat meningkatkan prestasi siswa dari sebelumnya. Dengan adanya media yang tepat merupakan suatu usaha untuk menyiapkan kondisi belajar yang lebih baik yang kemudian dapat meningkatkan keaktifan dan kemampuan kognitif siswa. Ini berarti penggunaan media video dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta memikat perhatian siswa agar lebih terlibat.

Dari uraian permasalahan diatas, penulis tertarik untuk menggunakan media video pembelajaran sebagai Solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu kami terfokus pada sejauh mana pengaruh video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar matematika pada siswa sekolah dasar. Implikasi dari hasil penelitian ini

## Metode

### Jenis dan Subjek Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang bertujuan untuk menyelidiki dan memahami fenomena yang diteliti melalui pengalaman dan pandangan dari para responden. Adapun teknik dari pengumpulan data dilakukan melalui pemberian tes dan angket kepada siswa. tes dan angket tersebut berisi sejumlah pertanyaan tertulis yang harus diisi oleh siswa. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Setia, yang terletak di Desa Alue Dama, Kecamatan Setia Kabupaten Aceh Barat Daya. Objek penelitian utamanya merupakan siswa kelas 5 dengan jumlah keseluruhan sebanyak 8 orang.

### Instrumen dan Prosedur Pengumpulan Data

Instrumen yang di gunakan adalah tes dan angket, tujuan pemberian tes untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal setelah menonton video pembelajaran. Kemudian dilanjutkan dengan pemberian angket, ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berupa video dalam pembelajaran matematika. Selain itu, angket juga bertujuan untuk mengukur sejauh mana peningkatan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Sebelum tes dan angket digunakan, tentunya ada tahapan validasi untuk memastikan bahwa tiap butir soal dan pernyataan nya mudah dipahami serta relevan dengan tujuan penelitian. Hal ini sangat penting agar dapat menghasilkan data yang akurat dan bermanfaat untuk penelitian yang dilakukan. Dalam metode ini, data dikumpulkan berdasarkan fakta yang ditemukan selama penelitian di lapangan. Metode kualitatif digunakan untuk menggali data yang bermakna secara mendalam. Tahapan yang digunakan dalam pengolahan

data mencakup beberapa langkah, diantaranya : wawancara mendalam untuk mendapatkan informasi yang komprehensif, reduksi data untuk menyaring data yang relevan, penyajian data untuk mengorganisir hasil temuan, verifikasi untuk memastikan keakuratan data, dan yang terakhir penarikan kesimpulan dari hasil soal post tes dan angket yang telah dianalisis.

### Analisis

Analisis data dilakukan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa pada materi volume kubus dan balok. Adapun bentuk analisis data yang dilakukan ditunjukkan pada [Tabel 1](#) sebagai berikut :

**Tabel 1. Kategori tingkat motivasi belajar**

Interval skor	Kategori
0 – 59	Sangat rendah
60 – 69	Rendah
70 – 79	Sedang
80 – 89	Tinggi
90 – 100	Sangat tinggi

Sumber : (Jusmiana et al., 2020)

### Hasil Penelitian

#### Hasil Post Tes Setelah Pembelajaran Terpadu Melalui Video

Berdasarkan pengumpulan data penelitian dari soal post tes yang telah dibagikan kepada siswa diperoleh hasil yang ditunjukkan pada [Tabel 2](#) sebagai berikut :

**Tabel 2. Hasil pengolahan data soal post tes**

No.	Nama	Nilai post tes
1	MA	100
2.	KN	100
3.	UI	100
4.	SN	100
5.	H	96
6.	MA	90
7.	NA	60
8.	SH	48

[Tabel 2](#) diatas menunjukkan partisipan dalam pemberian soal post tes ini adalah 8 siswa, yaitu keseluruhan dari siswa kelas 5 sekolah dasar. Mereka diberikan tes tertulis yang terdiri dari 5 soal terkait kubus dan balok.

**Tabel 3. Persentase nilai post tes siswa**

Kategori	Jumlah siswa	persentase
Sangat tinggi	6	75%
Tinggi	0	0%
Sedang	0	0%
Rendah	1	12,5%
Sangat rendah	1	12,5%

Berdasarkan hasil dari **Tabel 3** menunjukkan bahwa Sebagian besar siswa memiliki pemahaman yang baik tentang konsep kubus dan balok. Namun, ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam menerapkan rumus-rumus yang diperlukan untuk menghitung volume. Misalnya, beberapa siswa bingung dalam menentukan urutan Panjang, lebar, dan tinggi dalam rumus volume kubus dan balok. Dengan demikian penting bagi guru untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan mendalam, yang fokus pada penguasaan konsep serta rumus secara tepat.

### Respon postif siswa terhadap motivasi belajar matematika

Dari perolehan hasil angket yang telah diisi oleh 8 siswa, tabel diatas menunjukkan respon postif siswa terhadap motivasi belajar matematika. Tanggapan responden terhadap pernyataan no. 1 yaitu ” Saya selalu merasa bersemangat setiap ada Pelajaran matematika” dari total 8 responden, 50% responden memilih sangat setuju, dan 50% responden memilih setuju. kondisi ini termasuk ke dalam kategori baik, artinya semua siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran matematika. Tanggapan responden terhadap pernyataan no. 2 yaitu “saya senang belajar matematika disekolah karena guru membuat pelajaran menyenangkan”, 50% responden memilih sangat setuju, 50% responden memilih setuju. Kondisi ini termasuk ke dalam kategori baik. Artinya dari perolehan data tersebut, siswa merasa senang ketika guru membuat pelajaran matematika menyenangkan. Adapun respon siswa ditunjukkan pada **Tabel 4** sebagai berikut

**Tabel 4. Respon siswa terhadap motivasi belajar matematika**

No	pernyataan	SS	S	TS	TS
1	Saya selalu merasa bersemangat setiap ada pelajaran matematika	50%	50%	0%	0%
2	Saya senang belajar matematika di sekolah karena guru membuat pelajaran menyenangkan	50%	50%	0%	0%
3	Saya selalu bertanya pada guru jika merasa belum memahami materi tertentu	50%	37%	0%	12%
4	Saya senang ketika guru memberikan pujian atau penghargaan atas usaha saya dalam pembelajaran matematika	37%	62%	0%	0%
5	Saya yakin bahwa memahami matematika akan membantu saya dalam kehidupan sehari-hari	37%	50%	12%	0%
	Jumlah	18	20	1	1
	Rata- rata	3,6	4	0,2	0,2
	Interprestasi kategori setuju		Baik		

Tanggapan responden terhadap pernyataan no. 3 yaitu “saya selalu bertanya pada guru jika merasa belum memahami materi tertentu”, 50% responden memilih sangat setuju, 37% responden memilih setuju, dan 12% responden memilih sangat tidak setuju. Berarti setengahnya responden memilih sangat setuju, kondisi ini termasuk ke dalam kategori cukup baik. Artinya lebih setengahnya siswa merasa selalu bertanya pada guru jika merasa belum memahami materi tertentu. Tanggapan responden terhadap pernyataan no. 4 yaitu “Saya senang ketika guru memberikan pujian atau penghargaan atas usaha saya dalam pembelajaran matematika ”, 37% responden memilih sangat setuju, 60% responden memilih setuju. Kondisi ini termasuk ke dalam kategori baik, artinya siswa senang diberikan pujian oleh guru.

Tanggapan responden terhadap pernyataan no. 5 yaitu “Saya yakin bahwa memahami matematika akan membantu saya dalam kehidupan sehari-hari”, 37% responden memilih sangat setuju, 50% responden memilih setuju, dan 12% responden memilih tidak setuju, berarti setengahnya responden memilih setuju. Kondisi ini termasuk ke dalam kategori baik, artinya setengahnya siswa percaya bahwa matematika sangat penting dalam kehidupan sehari-hari.

## Respon siswa terhadap penggunaan media video pembelajaran pada pelajaran matematika dalam meningkatkan motivasi belajar

Dari perolehan hasil angket yang telah diisi oleh 8 siswa, tabel diatas menunjukkan respon siswa terhadap penggunaan media video pembelajaran pada pelajaran matematika dalam meningkatkan motivasi belajar. Tanggapan responden terhadap pernyataan no. 6 yaitu “Saya merasa senang belajar matematika dengan menggunakan video pembelajaran karna menyenangkan dan tidak membosankan”, 50% responden memilih sangat setuju, 37% responden memilih setuju, dan 12% responden memilih tidak setuju. Berarti sebagian besar responden memilih sangat setuju, kondisi ini termasuk ke dalam kategori sangat baik. Artinya dari pemerolehan data tersebut, siswa merasa senang ketika belajar menggunakan video pembelajaran.

Tanggapan responden terhadap pernyataan no. 7 yaitu ”saya suka video pembelajaran matematika yang menunjukkan contoh penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari” dari total 8 responden, 37% responden memilih sangat setuju, 50% responden memilih setuju, dan 12% responden memilih tidak setuju, Berarti setengah nya responden memilih setuju, kondisi ini termasuk ke dalam kategori baik, artinya setengah nya siswa setuju jika pembelajaran matematika menunjukkan penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Tanggapan responden terhadap pernyataan no. 8 yaitu ”Saya merasa senang karna video pembelajaran matematika menggunakan musik dan suara yang menarik membuat saya lebih fokus”, 75% responden memilih sangat setuju, dan 25% responden memilih setuju. Berarti sebagian besar responden memilih sangat setuju, kondisi ini termasuk ke dalam kategori sangat baik. Artinya Sebagian besar siswa merasa sangat setuju jika video pembelajaran menggunakan musik serta suara yang menarik.

Tanggapan responden terhadap pernyataan no. 9 yaitu “Saya merasa termotivasi menonton video pembelajaran matematika karna gambar gambarnya yang menarik dan menghibur”, 25% responden memilih sangat setuju, 75% responden memilih setuju. Berarti sebagian besar responden memilih setuju, kondisi ini termasuk ke dalam kategori baik. Artinya dari pemerolehan data tersebut, Sebagian besar siswa merasa termotivasi karna gambar dari video pembelajaran yang menghibur. Tanggapan responden terhadap pernyataan no. 10 yaitu “Video pembelajaran matematika membantu saya memahami materi dengan baik”, 50% responden memilih sangat setuju, 37% responden memilih setuju, dan 12% responden memilih tidak setuju. Berarti setengahnya responden memilih sangat setuju, kondisi ini termasuk ke dalam kategori cukup baik. Artinya setengahnya siswa merasa lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk video. Adapun bentuk video dan respon siswa ditunjukkan pada [Gambar 1](#) dan [Tabel 5](#) sebagai berikut



**Gambar 1.** Screenshot video pembelajaran

**Tabel 5. Respon siswa terhadap penggunaan video pembelajaran**

No	pernyataan	SS	S	TS	TS
1	Saya merasa senang belajar matematika dengan menggunakan video pembelajaran karna menyenangkan dan tidak membosankan	50%	37%	12%	0%
2	Saya suka video pembelajaran matematika yang menunjukkan contoh penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari	37%	50%	12%	0%
3	Saya merasa senang karena video pembelajaran matematika menggunakan musik dan suara yang menarik membuat saya lebih fokus	75%	25%	0%	0%
4	Saya merasa termotivasi menonton video pembelajaran matematika karna gambar gambarnya yang menarik dan menghibur	25%	75%	0%	0%
5	Video pembelajaran matematika membantu saya memahami materi dengan baik	50%	37%	12%	0%
	Jumlah	19	18	3	0
	Rata- rata	3,8	3,6	0,6	0
	Interprestasi kategori setuju		Sangat baik		

## Diskusi

Adapun hasil dari perolehan data pada tabel diatas menunjukkan bahwa seluruhnya siswa setuju jika peranan motivasi sangat penting dalam proses pembelajaran. Siswa akan selalu merasa bersemangat mengikuti pelajaran terutama pada mata pelajaran matematika. Hal ini tentu membuat siswa cenderung lebih aktif dalam proses pembelajaran, lebih antusias dalam menyelesaikan tugas matematika, serta lebih termotivasi untuk mencapai prestasi dalam bidang tersebut. Rasa semangat pada diri siswa dapat membantu mengatasi rasa takut atau keraguan terhadap matematika. Ini dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, secara keseluruhan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif dan produktif.

Dari perolehan data sebelumnya seluruh siswa setuju jika rasa semangat begitu penting bagi diri siswa, semangat belajar dan motivasi belajar tentu saja saling berkaitan oleh karna itu guru diharapkan mampu menciptakan pengalaman yang menyenangkan di kelas matematika. Seorang guru haruslah dapat menciptakan suasana kelas menjadi kondusif dan nyaman (Yestiani & Zahwa, 2020). seperti diantaranya dengan menggunakan cerita dan analogi, aktivitas interaktif, penggunaan media visual, pembelajaran berbasis proyek, variasi dalam pendekatan pengajaran, dan memberikan ruang untuk kreativitas. Dengan menggunakan strategi tersebut, guru dapat menciptakan pembelajaran yang menghibur, dan memikat bagi siswa yang pada akhirnya akan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan memiliki kemauan untuk belajar, dan menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran. Keaktifan siswa pada proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa, sehingga hal tersebut akan mengakibatkan suasana kelas lebih kondusif (Nugraha et al., 2023). Mereka akan sering bertanya kepada guru untuk memperjelas konsep pelajaran yang tidak mereka mengerti atau untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi tersebut. Siswa yang aktif dikelas tidak hanya memperlihatkan kecerdasan akademis, akan tetapi juga menunjukkan sikap mental yang positif terhadap proses pembelajaran. Mereka ditandai dengan ketekunan, yaitu kemauan untuk terus belajar meskipun menghadapi kesulitan. Mereka juga memiliki keberanian untuk mencoba hal-hal baru tanpa takut akan kegagalan. Selain itu, mereka menunjukkan keterbukaan terhadap pengetahuan baru dengan menerima informasi dan pandangan dari berbagai sumber.

Dari perolehan data sebelumnya seluruh siswa setuju jika mendapat pujian atau penghargaan dari guru atas usaha yang telah dilakukan. Hal ini tentunya memberikan dampak

yang positif, mereka merasa diakui dan dihargai atas upaya yang telah mereka lakukan, yang pada akhirnya bisa meningkatkan motivasi mereka untuk terus belajar dan berusaha lebih baik lagi. Pujian atau penghargaan dari guru juga dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa terhadap kemampuan mereka dalam memahami dan menguasai materi matematika. Mereka lebih percaya diri untuk menghadapi tantangan dan mengatasi hambatan dalam pembelajaran. Ini juga dapat memperkuat hubungan antara siswa dan guru, karena siswa merasa didukung dan dihargai oleh guru mereka.

Dari perolehan data sebelumnya terlihat bahwa, sebagian besar siswa setuju jika dengan memahami matematika akan membantu mereka dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran Matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama (Kamarullah, 2017). Ilmu matematika memberikan manfaat yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan. Matematika adalah alat berpikir yang mendasari semua ilmu dalam kehidupan manusia (Cleopatra, 2015). Tujuan mempelajari matematika adalah untuk membentuk kepribadian siswa, seperti kejujuran, kemampuan berbicara sesuai dengan fakta yang ada, dan keterampilan memberikan solusi bagi setiap permasalahan yang dihadapi oleh setiap siswa. Ilmu matematika mengajarkan siswa untuk menyelesaikan masalah dengan menggunakan metode yang sesuai. Hal ini berarti bahwa kemampuan dalam matematika akan membantu siswa mengatasi berbagai masalah dalam kehidupan mereka seperti mengelola keuangan dengan lebih efisien dan membantu dalam pemecahan masalah sehari-hari dengan cara yang lebih terstruktur dan efektif.

Video pembelajaran menjadi salah satu media yang cocok digunakan pada proses pembelajaran, terutama pada jenjang sekolah dasar. Media video mempunyai fungsi untuk menciptakan sesuatu yang nyata, meskipun tidak berbentuk fisik (Affiati et al., 2021). Media ini dapat menyajikan materi matematika dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan menggunakan visualisasi, animasi, dan narasi yang tepat, sehingga membuat siswa tidak akan merasa bosan selama proses pembelajaran. Video pembelajaran juga dapat membantu siswa untuk memahami konsep-konsep matematika secara lebih baik. Selain itu, penggunaan video juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan bisa memicu minat mereka terhadap mata pelajaran matematika.

Penyajian materi didalam video tersebut, siswa tentunya lebih menyukai video pembelajaran matematika yang bisa menggambarkan bagaimana matematika digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, seperti perhitungan harga belanjaan atau pengukuran bahan masakan, dengan melihat contoh penerapan matematika dalam situasi nyata sehari-hari, siswa dapat dengan jelas melihat betapa relevannya konsep matematika di dalam kehidupan mereka. Hal demikian justru akan membuat siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk mempelajari materi tersebut, sehingga bisa membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna bagi mereka. Dalam penyajian video pembelajaran perlu adanya pemilihan audio visual yang menarik, hal ini dapat membuat siswa lebih fokus saat belajar, dan lebih menikmati video tersebut. melalui suara atau musik yang menyenangkan, tidak hanya membuat mereka terhibur, tetapi juga membantu meningkatkan konsentrasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar. Para ahli dan psikologi sependapat bahwa motivasi sangat penting untuk keberhasilan siswa belajar (Warti, 2016). Jika melakukan pembelajaran dengan motivasi yang besar maka akan memperoleh hasil belajar yang maksimal.

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, kami menemukan beberapa hal terkait dengan penelitian yang dilakukan. *Pertama*, dari hasil pengolahan data soal post test diperoleh

hasil sangat baik dilihat dari frekuensi tertinggi yaitu 75%. *Kedua*, respon siswa terhadap motivasi belajar matematika, memberikan kontribusi yang baik, sekitar 4% siswa memilih setuju. *Ketiga*, pemanfaatan video dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa, dilihat dari frekuensi sangat setuju 3,8%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar matematika terutama pada siswa sekolah dasar. Serta dapat memberikan wawasan berharga bagi pengembangan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dimasa mendatang.

### **Konflik Kepentingan**

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan

### **Kontribusi Penulis**

Penulis pertama YF memahami gagasan penelitian yang disajikan dan mengumpulkan data, menyiapkan instrumen penelitian, validasi instrumen, pengembangan teori, berpartisipasi aktif dalam pengembangan teori, metodologi, pengorganisasian dan analisis data, pembahasan hasil dan persetujuan versi akhir karya. Penulis kedua HK berpartisipasi dalam mengumpulkan data dan analisis data. Seluruh penulis menyatakan bahwa versi final makalah ini telah dibaca dan disetujui. Total persentase kontribusi untuk konseptualisasi, penyusunan, dan koreksi makalah ini adalah sebagai berikut: YF 60%, dan HK 40%

### **Pernyataan Ketersediaan Data**

Penulis menyatakan data yang mendukung hasil penelitian ini akan disediakan oleh penulis koresponden, [YF], atas permintaan yang wajar.

### **Referensi**

- Affiati, A., Haifaturrahmah, H., Mariyati, Y., & Saddam, S. (2021). Tingkat Keaktifan Dan Kemampuan Kognitif Siswa Melalui Penggunaan Video Pembelajaran. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 4(1), 27–31. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/pendekar/article/view/4423>
- Aziizu, B. Y. A. (2015). Tujuan Besar Pendidikan Adalah Tindakan. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 295–300. <https://doi.org/10.24198/jppm.v2i2.13540>
- Cleopatra, M. (2015). Pengaruh Gaya Hidup dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(2), 168–181. <https://doi.org/10.30998/formatif.v5i2.336>
- Fita, F., & Lestari, D. (2022). Pengaruh Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Video Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa SMPN 2 Baubau. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 101–107. <https://doi.org/10.55340/japm.v8i2.866>
- Huda, M., & Mutia, M. (2017). Mengenal Matematika dalam Perspektif Islam. *FOKUS Jurnal Kajian Keislaman Dan Kemasyarakatan*, 2(2), 182. <https://doi.org/10.29240/jf.v2i2.310>
- Jainiyah, J., Fahrudin, F., Ismiasih, I., & Ulfah, M. (2023). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1304–1309. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284>
- Jusmiana, A., Herianto, H., & Awalia, R. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual

- Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Smp Di Era Pandemi Covid-19. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1–11. <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v5i2.400>
- Kamarullah, K. (2017). Pendidikan Matematika Di Sekolah Kita. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 1(1), 21. <https://doi.org/10.22373/jppm.v1i1.1729>
- Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., & Aeni, A. N. (2022). Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(1), 539–546. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.134>
- Nugraha, C., Wulandari, D. A., Mauliddiana, D., Atiyah, K., Nurdiansyah, A. R., Cahya MA, E., & Hasanah, A. (2023). Belajar Matematika Menyenangkan Berbasis Media Pembelajaran Timbangan Persamaan Linier Satu Variabel pada Siswa MTs Pesantren Bustanul Arifin. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 3(1), 130–138. <https://doi.org/10.33379/icom.v3i1.2133>
- Pebriani, C. (2017). Pengaruh penggunaan media video terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif pembelajaran IPA kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 11–21. <https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.8461>
- Putra, L. D., Maghfiroh, P., Pramesti, N. B. A., & Aprilia, D. A. (2023). Analisis Penggunaan Media Video terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik SD Kelas V SD Muhammadiyah Karangwaru. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1547–1553. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1513>
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>
- Warti, E. (2016). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SD Angkasa 10 Halim Perdana Kusuma Jakarta Timur. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 177–185. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v5i2.394>
- Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran Guru dalam Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 41–47. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.515>
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, 234–237.

### Biografi Penulis

	<p><b>Yessi Fazila Z</b>, lahir di Alue Dama pada tanggal 3 desember 2002. Pendidikan pertama masuk di SD Negeri 2 Setia tamat pada tahun 2014. Kemudian melanjutkan Pendidikan di SMP Negeri 1 Setia dan tamat pada tahun 2017, melanjutkan ke SMA Negeri 8 Aceh Barat Daya, tamat pada tahun 2020. Dan sekarang sedang melanjutkan Pendidikan di STKIP Muhammadiyah Aceh Barat Daya, dengan jurusan Pendidikan Matematika semester 8. Email: <a href="mailto:yessifazila@gmail.com">yessifazila@gmail.com</a></p>
	<p><b>Husnul Khatimah, M.Pd</b>, lahir di Cempala Kuneng pada tanggal 18 Januari 1990. Pendidikan yang ditempuh yaitu SD Negeri 1 Bambi tamat pada tahun 2002, SMP Negeri 2 Sigli tamat pada tahun 2005, SMA Negeri 1 Sigli tamat pada tahun 2008. Melanjutkan S1 pada Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Unsyiah pada tahun 2008-2012, dan S2 Program Studi Magister Pendidikan Matematika PPS Unsyiah pada tahun 2013-2016 Email: <a href="mailto:husnulKhatimah.mtk@gmail.com">husnulKhatimah.mtk@gmail.com</a></p>