

## **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V DI SDS SANTO MARKUS 1 JAKARTA**

**ANASTASIA SEPTARIANA PRIUNTARI dan IVAN STEVANUS\***

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pendidikan dan Bahasa,  
Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya

### **Abstrak**

Motivasi belajar dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran dalam membantu kegiatan pembelajaran. Media yang sering digunakan guru adalah media audio visual berupa video melalui aplikasi *youtube*. *Youtube* memuat beberapa hal yang tidak terduga yaitu gambar dan suara sehingga siswa dapat merasakannya secara langsung. Motivasi belajar merupakan perubahan positif yang muncul dari diri seseorang untuk melakukan kegiatan belajar. Penelitian ini merupakan penelitian regresi yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di SDS Santo Markus 1 Jakarta. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa kuesioner. Instrumen media pembelajaran terdiri dari 30 soal, terdapat 19 pernyataan valid dengan reliabilitas 0,910. Instrumen motivasi belajar terdiri dari 30 pernyataan berisi 17 pernyataan valid dengan reliabilitas 0,798. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh sebesar 17,5%. Dari enam komponen motivasi belajar, hanya satu komponen yang berpengaruh signifikan sebesar 0,021 yaitu komponen *reward*.

Kata-kata kunci: media pembelajaran, motivasi belajar

### **Abstract**

**learning motivation can be done by using learning media in helping learning activities. The media that is often used by teachers is audio-visual media in the form of videos through the YouTube application. Youtube contains some unexpected things, namely images and sound so that you can feel it firsthand. Learning motivation is a positive change that comes from someone to do learning activities. This study is a regression study that aims to determine the effect of learning motivation on learning media in science subjects for class V at SDS Santo Markus 1 Jakarta. The data collection technique in this study was in the form of a questionnaire. The learning media instrument consists of 30 questions, there are 19 valid statements with a reliability of 0.910. The learning motivation instrument consists of 30 statements containing 17 valid statements with a reliability of 0.798. The results of this study indicate that there is an effect of 17.5%. Of the six components of learning motivation, there is only one component that has a significant effect of 0.021, namely the reward component.**

**Key words: learning media, learning motivation**

---

\*Penulis Korespondensi.

Email: Anastas201803050001@student.atmajaya.ac.id; Ivan.stevanus@atmajaya.ac.id \*

## PENDAHULUAN

Saat ini dunia pendidikan di Indonesia semakin berkembang terutama dalam penggunaan teknologi yang digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Teknologi pembelajaran digunakan sebagai alat bantu untuk mendukung dan meningkatkan pembelajaran di kelas. Salah satu manfaat yang dirasakan yaitu penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran terdiri dalam berbagai macam dan digunakan untuk membantu guru dalam mengkomunikasikan informasi pembelajaran kepada siswa selama kegiatan pembelajaran karena bersifat interaktif. Media pembelajaran menurut Wati (2016) adalah media yang digunakan guru untuk mengkomunikasikan pesan guna mencapai tujuan pembelajaran yang dapat mengembangkan pikiran dan kemauan, sehingga memotivasi siswa untuk belajar. Media pembelajaran memiliki berbagai jenis yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran seperti media visual, media audio visual, komputer, *microsoft powerpoint*, dan internet merupakan jenis media pembelajaran (Wati, 2016). Salah satu media pembelajaran yang paling banyak digunakan yaitu media audio visual berupa video pada aplikasi *youtube*. Berdasarkan *survey* awal, penggunaan video melalui aplikasi *youtube* menjadi salah satu alternatif yang digunakan

guru dalam memberikan materi karena efektif dan mudah diakses oleh siswa. Selain itu juga dapat meringankan beban guru yang tidak harus membuatnya sendiri. Guru hanya mengirimkan *link* video *youtube* dan kemudian siswa dapat langsung mengaksesnya dengan mudah. Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan penggunaan media pembelajaran adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Mata pelajaran IPA bukan hanya menjelaskan namun juga harus disertai gambar yang mendukung untuk membantu pemahaman siswa. Menurut Adam (2015) media pembelajaran dapat membantu siswa membangkitkan rasa keinginan, minat, motivasi, dan kegembiraan dalam proses pembelajaran, serta mempengaruhi siswa secara psikologis.

Dibalik pengaruh positif dalam menggunakan video pada aplikasi *youtube* terdapat beberapa pengaruh negatif yang dirasakan siswa. Berdasarkan *survey* awal, didapatkan beberapa pengaruh negatif seperti tidak dapat mengakses dikarenakan fasilitas yang kurang memadai dan menghambat proses pembelajaran, misalnya keterbatasan *handphone*, keterbatasan kuota, serta sinyal yang kurang mendukung. Disisi lain, penghambat dalam penggunaan video pada aplikasi *youtube* adalah penggunaan bahasa yang kurang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas V SD karena bahasa

sangat mempengaruhi pemahaman siswa. Jika penggunaan bahasa yang disampaikan tidak sesuai maka akan membuat siswa kurang memahami materi yang disampaikan. Namun tidak hanya penggunaan bahasa saja, penggunaan intonasi yang digunakan terlalu cepat akan membuat siswa merasa kesulitan dalam memahami penjelasan materi. Penggunaan bahasa dan intonasi sangat berpengaruh pada pemahaman siswa, untuk itu harus dicermati dengan tepat. Pemilihan gambar yang kurang sesuai dengan materi. Gambar dapat digunakan sebagai pelengkap penjelasan materi, terlebih dalam pembelajaran IPA terdapat materi yang sulit jika hanya dijelaskan secara lisan bagi siswa kelas V. Selain itu, guru juga terkadang memilih video yang tidak sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Guru merasa bahwa video telah sesuai dengan materi yang akan diajarkan, sehingga tidak memeriksa kesesuaian dengan kebutuhan pembelajaran. Materi yang kurang sesuai sangat berdampak pada tujuan yang akan dicapai serta pemahaman siswa. Jika hal tersebut tidak menjadi perhatian bagi guru, maka akan berdampak pada tidak meningkatkan motivasi belajar siswa, karena konsep dari video tersebut kurang menarik minat siswa untuk mempelajarinya.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Jenis penelitian kuantitatif digunakan untuk menganalisis populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, dan analisis data yang bertujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2019). Subjek penelitian yang digunakan peneliti adalah seluruh siswa kelas V di SDS Santo Markus 1 Jakarta berjumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket berupa kuesioner media pembelajaran dan motivasi belajar. Instrumen dibuat dalam bentuk *google form* untuk melakukan pengumpulan data yang kemudian disebarakan kepada responden, yaitu siswa kelas V SD.

Menurut Sugiyono (2019) mengatakan bahwa untuk menguji validitas konstruksi, dapat digunakan pendapat dari ahli (*judgment experts*). Dalam menghitung validitas, peneliti menggunakan bantuan SPSS versi 25. Pengujian validitas dilakukan untuk mengukur valid atau tidaknya instrumen yang digunakan yaitu instrumen media pembelajaran dan motivasi belajar siswa. Diketahui  $N = 30$  dengan taraf disignifikasi 5% sehingga  $r$  tabel 0,361. Kriteria pengambilan keputusan dikatakan valid ditentukan dengan nilai  $r$  hitung  $>$  nilai  $r$  tabel

dan pernyataan dikatakan tidak valid ditentukan dengan nilai  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel. Berdasarkan uji validitas instrumen media pembelajaran terdapat 19 pernyataan yang valid dan 11 pernyataan yang tidak valid dari total 30 pernyataan. Sedangkan hasil uji reliabilitas dengan menggunakan pendekatan *Cronbach Alpha*, kriteria suatu penelitian dikatakan reliabel jika koefisien reliabilitas  $r_n > 0,6$ . Berdasarkan hasil uji coba terdapat 30 responden untuk instrumen media pembelajaran dan motivasi belajar, maka dapat diperoleh nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,910 untuk media pembelajaran dan 0,798 untuk motivasi belajar. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis regresi sederhana dimana digunakan untuk mengetahui arah variabel antara variabel bebas dan variabel terikat, apakah terdapat hubungan positif atau negatif, dan apakah variabel tersebut mengalami kenaikan atau penurunan, dan nilai variabel dapat digunakan untuk menentukan apakah variabel tersebut telah meningkat atau menurun.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di SDS Santo Markus 1 Jakarta. Subyek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD dengan jumlah 30 orang siswa. Pengambilan data dilakukan untuk mengetahui mengenai

pengaruh motivasi belajar terhadap media pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas V SDS Santo Markus 1 Jakarta. Berdasarkan hasil pengolahan data instrumen media pembelajaran yang terdiri dari 19 butir pernyataan, maka diperoleh nilai rata-rata hitung (*mean*), nilai tengah (*median*), nilai frekuensi paling banyak (*modus*), standar deviasi (SD), dan *range*. Data statistik tersebut dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 1. Data Statistik Variabel Media Pembelajaran

Statistics	
Media Pembelajaran	
Valid	30
Missing	0
Mean	47.20
Median	48.50
Mode	43 <sup>a</sup>
Std. Deviation	6.573
Range	28
Minimum	29
Maximum	57

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa variabel media pembelajaran memiliki nilai rata-rata hitung (*mean*) sebanyak 47,20; nilai rata-rata pertengahan (*median*) sebanyak 48,50; nilai frekuensi paling banyak (*modus*) dalam perhitungan SPSS diambil yang paling kecil sebanyak 43, standar deviasi sebanyak 6,573; *range* sebanyak 28; nilai minimum sebanyak 29; dan nilai maksimum sebanyak 57.

Berdasarkan hasil pengolahan data instrumen motivasi belajar yang terdiri dari 17 butir pernyataan, maka diperoleh nilai rata-rata hitung (*mean*), nilai tengah (*median*), nilai frekuensi paling banyak (*modus*), standar deviasi (SD), dan *range*. Data statistik tersebut dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 2. Data Statistik Variabel Motivasi Belajar

Statistics		
Motivasi Belajar		
N	Valid	30
	Missing	0
Mean		39.50
Median		39.50
Mode		40
Std. Deviation		4.904
Range		20
Minimum		29
Maximum		49

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa variabel motivasi belajar memiliki nilai rata-rata hitung (*mean*) sebanyak 39,50; nilai rata-rata pertengahan (*median*) sebanyak 39,50; nilai frekuensi paling banyak (*modus*) dalam perhitungan SPSS diambil yang paling kecil sebanyak 40, standar deviasi sebanyak 4,904; *range* sebanyak 20; nilai minimum sebanyak 29; dan nilai maksimum sebanyak 49.

Hasil uji asumsi klasik yaitu uji normalitas diperoleh nilai signifikansi *Kolmogorov Smirnov* yaitu sebesar 0,200. Angka sig. *Kolmogorov Smirnov* tersebut

lebih tinggi dibandingkan dengan taraf signifikansi 5% (0,05) atau sig. > 0,05. Hal tersebut memberikan gambaran bahwa data kedua variabel berdistribusi normal. Sedangkan uji heteroskedastisitas menunjukkan hasil bahwa semua variabel independen memiliki nilai signifikansi 0,080 > 0,05 menurut perhitungan SPSS. Akibatnya, heteroskedastisitas tidak muncul dalam model regresi. Untuk uji autokorelasi diketahui  $N = 30$ ,  $K = 1$  dengan taraf signifikansi 5% sehingga tabel Darwin-Watson untuk  $dL = 1,3520$  dan  $dU = 1,4894$ . Berdasarkan perhitungan menggunakan SPSS versi 25, didapatkan hasil Durbin-Watson sebesar 1,691. Maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada autokorelasi karena  $du < d < 4 - dU$  ( $1,4894 < 1,691 < 2,5106$ ). Berdasarkan hasil uji multikolinearitas, untuk nilai tolerance sebesar 1,000 dan nilai VIF sebesar 1,000 yang artinya keduanya menunjukkan tidak terjadinya multikolinearitas karena nilai tolerance  $1,000 > 0,1$  dan nilai VIF  $1,000 < 10$ .

Tabel 3. Hasil Uji Regresi Linier

Model	Coefficients <sup>a</sup>			t	Sig.	Collinearity Statistics	
	Unstandardized Coefficients B	Std. Error	Standardized Coefficients Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	10.283	1.664		6.180	.000		
Media Pembelajaran	-.085	.035	-.418	-	.021	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh persamaan regresi linier sederhana sebagai berikut,  $Y = 10,283 \beta - 0,085 X$ . Persamaan regresi tersebut mempunyai makna sebagai berikut bahwa Konstanta = 10,283; Jika variabel media pembelajaran dianggap sama dengan nol, maka variabel motivasi belajar sebesar 10,283. Sedangkan untuk Koefisien  $X = - 0,085$  dimana jika variabel media pembelajaran mengalami penurunan satu poin maka akan menyebabkan penurunan pada variabel motivasi belajar sebesar  $- 0,085$ .

Berdasarkan hasil pengujian statistika menggunakan SPSS versi 25 pada variabel  $X$  (motivasi belajar) diperoleh nilai  $\text{sig} = 0,021 < 5\%$ , jadi  $H_0$  ditolak. Ini berarti variabel media pembelajaran berpengaruh pada motivasi belajar siswa di SDS Santo Markus 1 Jakarta. Sedangkan hasil pengujian statistika menggunakan SPSS versi diperoleh nilai  $f_{\text{hitung}} = 5,935 > t_{\text{tabel}} = 4,20$ , jadi  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Ini berarti ada pengaruh antara variabel independen ( $X$ ) terhadap variabel dependen ( $Y$ ). Diperoleh uji determinasi bahwa nilai  $R^2 = 0,175 = 17,5\%$ , berarti variabel bebas media pembelajaran mempengaruhi variabel motivasi belajar sebesar 17,5% dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak masuk dalam penelitian ini.

Melalui perhitungan menggunakan SPSS versi 25, didapatkan bahwa media

pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas V di SDS Santo Markus 1 Jakarta. Terdapat 17,5% memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar pada media pembelajaran dan selebihnya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak masuk dalam penelitian ini. Sedangkan komponen dominan yang mempengaruhi motivasi belajar terhadap media pembelajaran yaitu komponen hadiah.

Proses pembelajaran dilaksanakan bukan hanya memperhatikan media yang akan digunakan namun lingkungan belajar juga dapat memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar, karena siswa membutuhkan ketenangan untuk berkonsentrasi. Lingkungan belajar yang tenang akan memberikan suasana yang nyaman bagi siswa sehingga mempengaruhi motivasi belajar untuk memahami isi materi yang akan dipelajari. Tujuan atau ambisi individu, kemampuan, kondisi individu, kondisi lingkungan siswa, komponen dinamis dalam belajar dan pembelajaran, dan upaya guru dalam mengajar siswa merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar (Dimiyati & Mudjiono, 2013). Unsur psikis dan fisik selain itu memiliki peran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Mardiana & Andriani, 2018). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Jasmianti (2018) bahwa media

pembelajaran merupakan salah satu faktor motivasi murid dalam belajar. Sebab media pembelajaran akan menunjang pelaksanaan pembelajaran dan akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi ajar sehingga murid lebih mudah menyerap materi yang disampaikan oleh guru, hal ini karena murid akan melihat secara langsung benda-benda ataupun bentuk fisik dari suatu materi yang disampaikan guru. Motivasi belajar diperlukan untuk menggerakkan murid dalam melakukan kegiatan belajar. Motivasi belajar dapat berasal dari dalam diri murid maupun dari luar. Motivasi belajar yang tinggi akan membuat murid mencapai prestasi belajar. Media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang memicu motivasi belajar murid yaitu faktor ekstrinsik. Media pembelajaran sangat membantu penyampaian materi pembelajaran sehingga murid akan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran yang menarik akan membuat murid lebih semangat dalam belajar sehingga pembelajaran yang mereka alami lebih berwarna dan terkesan dibandingkan dengan proses pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran. Semakin menarik media pembelajaran yang digunakan oleh guru semakin semangat pula murid dalam mengikuti proses pembelajaran.

Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik bukan hanya guru dan siswa,

namun peran orang tua juga memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Bentuk keterlibatan aktif orang tua di dalam pembelajaran akan mempengaruhi siswa untuk termotivasi dalam belajar. Ketika orang tua komunikatif dengan guru di sekolah, mengetahui apa yang dipelajari anaknya di kelas, mampu menjadi mitra guru dalam memfasilitasi pembelajaran anaknya di rumah, mampu mendiskusikan kegiatan, peraturan dan perundang-undangan yang berkaitan dengan sekolah, serta mengecek kemampuan anak. bekerja selama pembelajaran di sekolah, seperti pekerjaan rumah, ulangan, dan lain-lain, ini merupakan indikasi orang tua terlibat atau berperan (Gan & Bilige, 2019). Penelitian oleh Linggarjati (2017) mengungkapkan bahwa salah satu faktor dalam diri siswa yang memengaruhi hasil belajar adalah motivasi. Motivasi belajar merupakan suatu dorongan individu untuk melakukan suatu perubahan perilaku untuk mencapai suatu tujuan. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa apabila siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi maka akan terjadi kegiatan belajar sehingga dapat diasumsikan bahwa hasil belajar siswa yang bersangkutan mendapat hasil belajar yang maksimal begitupun sebaliknya apabila siswa memiliki motivasi belajar rendah maka tidak ada kegiatan belajar sehingga hasil belajar siswa tidak maksimal.

Penelitian ini memiliki keterbatasan yang dapat mempengaruhi hasil penelitian. Beberapa keterbatasan dalam penelitian ini adalah pengambilan data dan instrumen yang digunakan kurang terperinci. Keterbatasan pengambilan data akan berpengaruh pada hasil penelitian. Pengambilan data yang dilakukan *online* dengan menyebar angket kepada responden sangat berpengaruh pada jawaban yang didapat, karena hasil penelitian sangat bergantung pada kejujuran dan pemahaman responden dalam menjawab pernyataan yang diberikan peneliti. Pada instrumen yang dibuat, peneliti memahami betul mengalami kesulitan dalam menyusunnya sehingga pernyataan yang dibuat kurang terperinci. Oleh karena itu, jika penelitian ini dilakukan di tempat lain dengan jumlah responden yang lebih besar dan instrumen yang digunakan terperinci, maka kemungkinan akan mendapatkan hasil yang berbeda.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDS Santo Markus 1 Jakarta, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran yaitu media audio visual berupa video melalui aplikasi *youtube* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas V, terdapat 17,5% yang artinya hanya sebagian kecil pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa dan selebihnya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak masuk dalam penelitian ini.
2. Dari enam komponen motivasi belajar yang dilakukan penelitian, hanya terdapat satu komponen yang berpengaruh signifikan sebesar 0,021 pengaruh penggunaan media pembelajaran, yaitu komponen hadiah. Dalam komponen hadiah terdapat dua indikator yaitu mendapatkan nilai yang bagus dan menyelesaikan tugas. Kedua indikator tersebut memiliki rata-rata yang berbeda. Untuk indikator mendapatkan nilai yang bagus memiliki rata-rata sebesar 64 dan indikator menyelesaikan tugas memiliki rata-rata sebesar 60.
3. Faktor lain yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah cita-cita atau aspirasi individu, kemampuan, kondisi individu, kondisi lingkungan siswa, unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran, upaya guru dalam mengajar siswa, serta faktor psikologi dan fisik siswa.



### DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S. (2015). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam*. CBIS Journal. 3(2), 78-90.
- Dimiyati & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. PT Rineka Cipta.
- Jasmiati (2018). *Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Murid Kelas IV SD Inpres Mallengkeri I Kecamatan Tamalate Kota Makasar*. Skripsi: Tidak diterbitkan
- Lingarjati,L. (2017). *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimedia terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus Pangeran Diponegoro Kecamatan Comal Kabupaten Pemalang*. Skripsi: Tidak diterbitkan
- Mardiana & Andriani. (2018). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Purnama II Kota Jambi*. Scientific Journals of Economic Education Vol 2 No 2 tahun 2018
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wati, E, R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena. Terintegrasi Teknologi Informasi. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA 2017 ISBN 978-602-19411-2-6.