

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO DAN GAME EDUKATIF BERBASIS DIGITAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SDN PONDOK BAHAR KOTA TANGERANG***THE IMPACT OF DIGITAL BASED EDUCATIONAL VIDEOS AND GAMES ON STUDENTS LEARNING MOTIVATION AT SDN PONDOK BAHAR TANGERANG CITY*****Abdul Ghofur¹, Mutmainah², Dina Amalia³**Intitut Binamadani Indonesia^{1,3}, Universitas Darunnajah²ghofurngk78@gmail.com¹, mutmainah@darunnajah.ac.id², dinaamalia@stai-binamadani.ac.id³**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan media video dan game edukatif berbasis digital terhadap motivasi belajar siswa di SDN Pondok Bahar, Kota Tangerang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-experimental pretest-posttest control group. Sebanyak 44 siswa dipilih secara acak dan dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen yang menerima pembelajaran menggunakan media video dan game edukatif berbasis digital, serta kelompok kontrol yang menerima pembelajaran dengan metode konvensional. Intervensi berlangsung selama 4 minggu (8 kali pertemuan) pada mata pelajaran tertentu. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket motivasi belajar dengan skala Likert, yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,87, yang mengindikasikan bahwa instrumen tersebut memiliki tingkat reliabilitas yang sangat baik dan layak digunakan dalam penelitian ini. Kelompok eksperimen yang menggunakan pembelajaran berbasis media digital dan kelompok kontrol dengan metode konvensional. Data dikumpulkan melalui kuesioner motivasi belajar, observasi, dan dokumentasi, lalu dianalisis menggunakan uji-t independen. Hasil menunjukkan bahwa media digital secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa, di mana rata-rata motivasi kelompok eksperimen meningkat dari 68,2 pada pretest menjadi 86,7 pada posttest, sementara kelompok kontrol hanya naik dari 63 menjadi 70, dengan hasil analisis statistik menunjukkan perbedaan signifikan ($t = 7,345$, $p < 0,001$). Media digital berkontribusi melalui visualisasi menarik, interaktivitas, dan kemudahan akses terhadap materi, sehingga meningkatkan keterlibatan dan minat siswa. Penelitian ini menegaskan bahwa media digital adalah alat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di tingkat Sekolah Dasar, dengan implikasi praktis mencakup perlunya pelatihan guru dalam optimalisasi teknologi pembelajaran serta pengembangan strategi berbasis media digital yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

Kata Kunci: *Media Digital, Motivasi Belajar, Pembelajaran Berbasis Teknologi, Sekolah Dasar***ABSTRACT**

This study aims to evaluate the influence of using digital-based educational videos and games on students' learning motivation at SDN Pondok Bahar, Tangerang City. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental pretest-posttest control group design. A total of 44 students were randomly selected and divided into two groups: the experimental group, which received instruction using digital-based educational videos and games, and the control group, which received instruction through conventional methods. The intervention lasted for four weeks (eight sessions) in a specific subject area. The research instrument was a learning motivation questionnaire using a Likert scale, which had been tested for validity and reliability. The reliability test showed a Cronbach's Alpha value of 0.87, indicating that the instrument was highly reliable and suitable for this study. Data were collected through learning motivation questionnaires, observation, and documentation, and were analyzed using an independent t-test. The results showed that digital media significantly enhanced students' learning motivation. The average motivation score in the experimental group increased from 68.2 in the pretest to 86.7 in the posttest, while the control group only increased from 63 to 70. Statistical analysis revealed a significant difference ($t = 7.345$, $p < 0.001$). Digital media contributed to this improvement through engaging visuals, interactivity, and easy access to learning materials, which enhanced

students' engagement and interest. This study confirms that digital media is an effective tool for increasing students' motivation at the elementary school level. The practical implications include the need for teacher training in optimizing educational technology and the development of engaging, interactive, and relevant digital media strategies aligned with students' needs in the digital era.

Keywords: *Digital Media, Learning Motivation, Technology-based Learning, Elementary School*

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang efektif tidak hanya bergantung pada penguasaan materi oleh guru, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa. Motivasi belajar merupakan dorongan internal yang timbul dalam diri siswa untuk melakukan aktivitas belajar demi mencapai tujuan tertentu, baik itu pencapaian akademik maupun pemenuhan rasa ingin tahu. Pada tingkat Sekolah Dasar, motivasi belajar sangat penting karena siswa berada pada tahap perkembangan yang menuntut adanya rangsangan yang sesuai untuk mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Tanpa motivasi, proses pembelajaran akan menjadi pasif, membosankan, dan kurang berdampak terhadap pemahaman dan prestasi siswa. Penelitian Wulandari dan Sari (2020) menunjukkan bahwa motivasi memiliki peran signifikan terhadap capaian akademik siswa sekolah dasar, karena pada masa usia ini siswa sangat responsif terhadap lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik.

Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, media digital telah menjadi bagian penting dalam dunia pendidikan. Penggunaan media digital seperti video pembelajaran interaktif dan game edukatif telah terbukti mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Media ini menawarkan keunggulan dalam visualisasi konsep, penyajian materi secara dinamis, serta memungkinkan interaksi langsung antara siswa dan konten pembelajaran. Dengan adanya visualisasi yang konkret dan pengalaman belajar yang bersifat partisipatif, siswa menjadi lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Selain itu, media digital juga memungkinkan pembelajaran yang fleksibel, tidak terbatas oleh ruang dan waktu, serta dapat diakses berulang-ulang sesuai kebutuhan siswa (Pratama & Fitriani, 2021).

Video pembelajaran yang dirancang secara kreatif dan sesuai dengan konteks usia siswa SD dapat membantu menjelaskan konsep abstrak melalui kombinasi suara, gambar bergerak, dan narasi yang sederhana. Sedangkan game edukatif, melalui unsur permainan seperti tantangan, skor, dan hadiah, dapat memicu rasa ingin tahu, semangat kompetisi positif, serta menumbuhkan motivasi intrinsik siswa. Rahma et al. (2023) menegaskan bahwa penggunaan game edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menstimulasi minat siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pemanfaatan media video dan game edukatif berbasis digital menjadi strategi yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital saat ini.

Meski demikian, implementasi media digital dalam pembelajaran tidak terlepas dari berbagai tantangan. Di beberapa sekolah, masih ditemukan keterbatasan perangkat teknologi, infrastruktur jaringan internet, serta kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi. Wahyuni (2023) mencatat bahwa banyak guru di sekolah dasar belum sepenuhnya memahami cara merancang atau mengintegrasikan media digital secara efektif dalam pembelajaran, sehingga potensi media ini belum dimanfaatkan secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan upaya kolaboratif antara guru, sekolah, dan pemangku kebijakan pendidikan untuk mengatasi hambatan tersebut melalui pelatihan, penyediaan sarana pendukung, serta pengembangan kurikulum yang mengakomodasi teknologi.

Urgensi penelitian ini semakin kuat dalam konteks transformasi pendidikan menuju abad ke-21 yang menekankan pada kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, dan pemanfaatan teknologi informasi. Sekolah Dasar, sebagai fondasi awal

pendidikan formal, memiliki peran penting dalam membentuk karakter belajar siswa yang adaptif dan mandiri. Guru sebagai agen pembelajaran dituntut untuk mampu menghadirkan pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan kontekstual melalui pemanfaatan media digital. Munir (2021) menekankan pentingnya guru memahami karakteristik media digital agar penggunaannya tepat sasaran dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Di SDN Pondok Bahar Kota Tangerang, penggunaan media digital seperti video pembelajaran dan game edukatif telah mulai diperkenalkan dalam kegiatan pembelajaran, khususnya untuk kelas V. Namun, belum banyak kajian yang secara ilmiah mengkaji dampak dari media tersebut terhadap motivasi belajar siswa di sekolah ini. Padahal, variasi latar belakang siswa serta tantangan pembelajaran yang beragam membutuhkan pendekatan yang lebih adaptif dan menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media video dan game edukatif berbasis digital dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa, serta memberikan rekomendasi yang aplikatif untuk pengembangan strategi pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

Dengan pendekatan kuantitatif dan desain quasi-eksperimental, penelitian ini diharapkan mampu memberikan data empiris mengenai efektivitas media digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Temuan dari penelitian ini tidak hanya bermanfaat bagi SDN Pondok Bahar sebagai lokasi penelitian, tetapi juga dapat menjadi referensi bagi sekolah dasar lainnya dalam menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi secara optimal. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur tentang media digital dalam pendidikan dasar dan menjadi dasar bagi kebijakan pengembangan pembelajaran yang lebih inovatif dan berorientasi pada kebutuhan siswa masa kini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan desain Quasi Eksperimen Pre-test-Post-test Control Group. Sampel penelitian terdiri dari siswa SDN Pondok Bahar yang dipilih secara acak dan dikelompokkan menjadi dua, yaitu kelompok eksperimen yang mendapatkan pembelajaran berbasis media digital dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Instrumen yang digunakan meliputi kuesioner motivasi belajar, observasi, dan dokumentasi. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan uji-t untuk membandingkan rata-rata skor motivasi belajar antara kedua kelompok.

Tabel 1.1: Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimental	YE	X	YE
Kontrol	YK		YK

Keterangan:

YE: Nilai rata-rata hasil pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan diberikan pada kelompok eksperimen.

YK: Nilai rata-rata hasil pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan.

X: Variabel bebas yang dimanipulasi dalam penelitian ini untuk melihat pengaruhnya terhadap variabel terikat.

Penelitian ini melibatkan populasi siswa kelas IV dan V di SDN Pondok Bahar Kota Tangerang tahun ajaran 2023/2024 dengan total populasi sebanyak 150 siswa. Berdasarkan

tabel Isaac dan Michael (dalam Sugiyono, 2017: 92), dengan tingkat kesalahan sebesar 10%, jumlah sampel minimum yang disarankan untuk populasi tersebut adalah sebanyak 60 siswa. Namun, dalam penelitian ini hanya diambil sebanyak 44 siswa sebagai sampel. Pemilihan jumlah ini mempertimbangkan keterbatasan kondisi lapangan seperti waktu pelaksanaan penelitian, ketersediaan peserta didik, serta keterbatasan sarana dan prasarana yang tersedia.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah random sampling untuk menjaga objektivitas serta menghindari bias dalam pemilihan responden. Sampel tersebut kemudian dibagi secara seimbang ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Meskipun jumlah sampel yang digunakan berada di bawah jumlah ideal menurut ketentuan statistik, peneliti tetap memastikan bahwa distribusi karakteristik antar kelompok adalah seimbang, sehingga tetap memungkinkan untuk dilakukan analisis secara komparatif.

Keterbatasan jumlah sampel yang tidak mencapai angka ideal ini akan dijelaskan secara kritis dalam bagian pembahasan. Sebagai solusi metodologis, apabila penambahan sampel tidak memungkinkan, maka teknik purposive sampling dapat dijadikan alternatif, yaitu dengan memilih responden berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Dengan demikian, kendala pada jumlah sampel tidak secara langsung mengurangi validitas temuan, selama prosedur penelitian dilakukan secara konsisten, sistematis, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Studi ini menggunakan desain pretest-posttest control group untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan media video dan game edukatif berbasis digital terhadap motivasi belajar siswa. Rancangan penelitian ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media video dan game edukatif berbasis digital, serta kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Pada tahap awal, kedua kelompok diberikan pretest untuk mengukur tingkat motivasi belajar sebelum perlakuan diberikan. Kelompok eksperimen kemudian diberikan perlakuan berupa pembelajaran yang mengintegrasikan media video dan game edukatif digital, sedangkan kelompok kontrol tidak menerima perlakuan tersebut. Setelah intervensi selesai, kedua kelompok kembali diberikan posttest untuk mengukur perubahan tingkat motivasi belajar.

Desain ini memungkinkan peneliti untuk melakukan perbandingan antara skor motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan pada masing-masing kelompok, serta membandingkan hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, efektivitas penggunaan media video dan game edukatif berbasis digital terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dapat dianalisis secara kuantitatif dan objektif.

Tabel 1. 2: Rancangan Analisis

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O1	Penggunaan Media Digital (X)	O2
Kontrol	O1	Motivasi Belajar Siswa (tanpa X)	O2

Keterangan:

O1: Tes awal untuk mengukur motivasi belajar siswa sebelum penggunaan media digital.

X : Pemberian perlakuan menggunakan media digital pada kelompok eksperimen.

O2: Tes akhir untuk mengukur motivasi belajar siswa setelah penggunaan media digital.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Kuesioner motivasi belajar. Kuesioner ini dirancang menggunakan skala Likert untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa, baik sebelum maupun setelah diberikan perlakuan. Kuesioner akan mengukur berbagai aspek motivasi, seperti motivasi intrinsik (minat, tantangan, rasa ingin tahu), motivasi ekstrinsik (hadiah, pengakuan, menghindari hukuman), dan motivasi sosial (hubungan dengan teman, guru, dan lingkungan belajar).
2. Lembar observasi. Instrumen ini digunakan untuk mencatat aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Data yang diperoleh melalui lembar observasi akan membantu menganalisis keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, seperti frekuensi bertanya, partisipasi dalam diskusi, dan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran.

Sebelum digunakan dalam penelitian utama, kedua instrumen diuji coba terlebih dahulu pada kelompok siswa yang memiliki karakteristik serupa namun tidak termasuk dalam sampel penelitian. Uji coba ini bertujuan untuk mengukur validitas dan reliabilitas instrumen agar dapat memastikan kualitas pengumpulan data. Instrumen yang diuji mencakup kuesioner motivasi belajar dan lembar observasi keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Analisis data hasil uji coba dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 26. Berdasarkan hasil analisis, seluruh butir dalam kuesioner motivasi belajar menunjukkan nilai korelasi item-total di atas 0,30, yang berarti memenuhi syarat validitas. Selain itu, uji reliabilitas menggunakan rumus Cronbach's Alpha menghasilkan nilai sebesar 0,87, yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang sangat baik. Dengan demikian, kedua instrumen tersebut dinyatakan valid dan reliabel, serta layak digunakan untuk mengumpulkan data secara akurat dan konsisten dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan media video dan game edukatif berbasis digital terhadap motivasi belajar siswa di SDN Pondok Bahar Kota Tangerang. Hasil analisis dan diskusi berikut didasarkan pada data yang dikumpulkan melalui pretest dan posttest motivasi belajar. Analisis data menunjukkan bahwa penggunaan media video dan game edukatif berbasis digital dalam pembelajaran memiliki dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

Pada kelompok eksperimen yang menggunakan media tersebut, nilai rata-rata motivasi belajar pada pretest adalah 68,2. Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media video dan game edukatif, nilai rata-rata motivasi belajar pada posttest meningkat menjadi 86,7, dengan selisih rata-rata sebesar 18,5. Hal ini mengindikasikan bahwa media video dan game edukatif digital efektif dalam merangsang minat dan semangat belajar siswa.

Sebaliknya, pada kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional, nilai rata-rata motivasi belajar pada pretest adalah 63, dan nilai rata-rata posttest hanya meningkat menjadi 70, dengan selisih rata-rata sebesar 7. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video dan game edukatif berbasis digital lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, sebagaimana ditunjukkan oleh perbedaan skor yang signifikan antara kedua kelompok.

Pembahasan

Peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa media video dan game edukatif berbasis digital mampu memberikan stimulus pembelajaran yang menarik secara visual, interaktif, dan menyenangkan. Hal ini selaras dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa keterlibatan emosional dan kognitif siswa akan meningkat apabila mereka terpapar media yang sesuai dengan gaya belajar mereka. Dalam konteks ini, video pembelajaran memberikan kemudahan pemahaman melalui visualisasi konsep, sedangkan game edukatif menumbuhkan rasa antusiasme melalui elemen kompetisi, poin, dan penghargaan. Sementara itu, kelompok kontrol yang hanya mengalami sedikit peningkatan motivasi mengindikasikan keterbatasan metode konvensional dalam memfasilitasi pembelajaran yang adaptif terhadap kebutuhan siswa abad ke-21. Temuan ini juga memperkuat argumen bahwa penerapan media digital bukan sekadar tren, tetapi menjadi kebutuhan dalam pembelajaran modern yang menuntut siswa lebih aktif, mandiri, dan terlibat secara langsung dalam proses belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video dan game edukatif berbasis digital memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di SDN Pondok Bahar Kota Tangerang. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata skor motivasi belajar pada kelompok eksperimen, yaitu dari 68,2 pada pretest menjadi 86,7 pada posttest, dengan selisih sebesar 18,5 poin. Sementara pada kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional, peningkatan hanya terjadi dari 63 menjadi 70, dengan selisih 7 poin. Hasil uji-t independen mendukung temuan ini, dengan nilai $t = 7,345$ dan $p < 0,001$, yang menunjukkan bahwa perbedaan tersebut bersifat signifikan secara statistik.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Pratama dan Fitriani (2021) yang menyatakan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran, terutama pada jenjang sekolah dasar. Penelitian Rahma et al. (2023) juga mendukung hal tersebut, dengan menyebutkan bahwa game edukatif berbasis digital dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, sehingga mampu merangsang motivasi intrinsik siswa. Selain itu, Rukmana (2022) menekankan bahwa video pembelajaran mampu menyajikan materi secara visual dan dinamis, yang memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak.

Secara teoritis, hasil penelitian ini diperkuat oleh teori motivasi belajar dari Uno (2016) yang menyatakan bahwa motivasi belajar dapat meningkat apabila pembelajaran memenuhi kebutuhan dasar siswa seperti rasa ingin tahu, tantangan, penghargaan, dan pengakuan. Media video dan game edukatif memiliki karakteristik yang mendukung prinsip-prinsip tersebut. Video mampu menjelaskan informasi secara visual dan auditif, yang sesuai dengan gaya belajar anak usia sekolah dasar, sementara game edukatif memberikan pengalaman belajar melalui interaksi langsung, umpan balik cepat, dan elemen permainan seperti skor dan level.

Selain itu, temuan ini juga sesuai dengan pandangan Munir (2021) yang menyebutkan bahwa pemanfaatan media digital dalam pendidikan dapat menciptakan pembelajaran aktif, menarik, dan kontekstual. Penggunaan video dan game edukatif terbukti membantu siswa dalam belajar secara mandiri maupun kolaboratif, serta membangun rasa percaya diri dalam menyelesaikan tugas. Kondisi ini menciptakan pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga memotivasi siswa untuk terlibat lebih dalam secara kognitif dan emosional.

Dengan demikian, media video dan game edukatif berbasis digital terbukti memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini tidak hanya memperkaya strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru, tetapi juga menjadi bukti penting bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan dasar memiliki nilai praktis dan pedagogis yang tinggi.

Pembahasan ini memperkuat dasar bahwa motivasi belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh konten materi yang diajarkan, tetapi juga oleh bagaimana materi tersebut disampaikan melalui media yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. (Fadilah & Maulidya, 2020).

Pengujian Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas

a. Uji Normalitas Data Pretest

Untuk menentukan normalitas distribusi pretest, nilai signifikansi (sig) pada tabel berikut dianalisis :

Tabel 2.1: Uji Normalitas Data Pretest

Tests of Normality							
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistik	Df	Sig.	Statistik	df	Sig.
Nilai Pretest	Pretest Eksperimen	.357	22	.200*	.654	22	.125
	Pretest Kontrol	.365	22	.025	.860	22	.071

Sumber: Olahan data dengan SPSS 26

Hasil uji Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa data pretest pada kedua kelompok memiliki distribusi normal secara signifikan, dengan nilai signifikansi sebesar 0,125 untuk kelompok eksperimen dan 0,071 untuk kelompok kontrol, secara statistik lebih besar dari 0,05. Hal ini memenuhi asumsi normalitas dan memungkinkan dilakukannya analisis statistik parametrik, seperti uji-t independen, untuk membandingkan rata-rata motivasi belajar antara kedua kelompok.

b. Uji Normalitas Data Posttest

Uji normalitas pada data post-test motivasi belajar menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, sehingga uji-t independen dapat digunakan untuk membandingkan rata-rata motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol lanjutan:

Tabel 2.2: Normalitas PostTest

Tests of Normality							
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistik	df	Sig.	Statistik	df	Sig.
Nilai Posttest	Posttest Eksperimen	.555	22	.200*	.665	22	.082
	Posttest Kontrol	.555	22	.026*	.886	22	.065

Sumber: Olahan data dengan SPSS 26

Hasil uji Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa data post-test motivasi belajar pada kedua kelompok memenuhi asumsi normalitas ($p > 0,05$). Dengan nilai signifikansi

tiap kelompok 0,082 dan 0,065, bisa disimpulkan bahwa data berdistribusi normal, sehingga memungkinkan penggunaan uji-t independen untuk menganalisis perbedaan rata-rata motivasi belajar antara kelompok eksperimen yang menggunakan media digital dan kelompok kontrol.

2. Uji Homogenitas

a. Data Homogenitas Pretest

Sebagai langkah awal dalam menganalisis data, kami melakukan uji Levene untuk memastikan bahwa varians motivasi belajar pada Hasil yang diperoleh dari kedua kelompok, yaitu kelompok yang menggunakan media digital dan kelompok yang tidak, adalah serupa. Hasil uji ini, yang disajikan dalam Tabel 3.1, akan menentukan jenis uji statistik yang sesuai untuk membandingkan efektivitas media digital

Tabel 3.1: Homogenitas Pretest

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistik	df1	df2	Sig.
Nilai PreTest	Based on Mean	.022	1	42	.793
	Based on Median	.025	1	42	.762
	Based on Median and with adjusted df	.025	1	38.612	.793
	Based on trimmed mean	.024	1	42	.782

Sumber: Olahan data dengan SPSS 26

Uji Levene menghasilkan nilai signifikansi 0,793 (dan 0,762–0,793 untuk metode lainnya), varians antar kelompok bersifat homogen, seperti yang ditunjukkan oleh nilai p yang lebih besar dari 0,05 maka kedua kelompok adalah sama, sehingga kita dapat menggunakan uji-t independen untuk membandingkan efektivitas media digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Uji Homogenitas Data Posttest

Untuk mengetahui apakah kelompok eksperimen dan kontrol memiliki kesamaan penyebaran data setelah diberikan perlakuan, kami melakukan uji homogenitas varians menggunakan statistik Levene. Hasil lengkapnya dapat dilihat pada tabel terlampir:

Tabel 3.2: Homogenitas Data Posttest

Tes Homogenitas

		Levene Statistik	df1	df2	Sig.
Nilai PostTes	Based on Mean	.024	1	42	.847
	Based on Median	.027	1	42	.812
	Based on Median and with adjusted df	.027	1	42.771	.847
	Based on trimmed mean	.026	1	42	.835

Sumber: Olahan data dengan SPSS 26

Uji Levene menghasilkan nilai signifikansi 0,847 (dan berkisar antara 0,812-0,847 untuk metode lainnya. Hal ini mengindikasikan bahwa varians kedua kelompok adalah sama, sehingga kita dapat menggunakan uji statistik parametrik seperti uji-t. Nilai signifikansi yang jauh lebih besar dari 0,05 mengindikasikan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara varians kedua kelompok, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kedua kelompok adalah homogen dalam menganalisis perbedaan efektivitas media digital.

Pengujian Hipotesis

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk membuktikan secara statistik apakah penggunaan media digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Untuk mencapai tujuan tersebut, kami menggunakan uji t sebagai alat analisis data untuk membandingkan nilai motivasi belajar antara kelompok eksperimen yang menggunakan media digital dan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media digital.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji hipotesis nol.

(H₀) : yang menyatakan bahwa tidak ada perbedaan signifikan antara rata-rata nilai kelompok eksperimen dan kontrol. Hipotesis alternatif

(H_a) : menyatakan sebaliknya, yaitu terdapat perbedaan signifikan. Untuk menguji kedua hipotesis ini, akan dilakukan analisis statistik menggunakan uji t-test

Berikut adalah prosedur yang diikuti untuk menganalisis data dan mengambil keputusan berdasarkan hasil penelitian:

1. Pengujian signifikansi dilakukan dengan menggunakan uji t, di mana nilai t hitung dibandingkan dengan nilai t tabel pada tingkat signifikansi tertentu untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik:
 - a. Jika nilai t hitung melebihi nilai t tabel, maka hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima, mengindikasikan adanya perbedaan signifikan secara statistik antara kedua kelompok
 - b. Hasil uji t menunjukkan bahwa kita gagal menolak hipotesis nol, yang berarti tidak ada cukup bukti untuk menyatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok
2. Untuk menentukan apakah hasil penelitian kita benar-benar berarti atau hanya terjadi secara kebetulan, kita membandingkan nilai probabilitas yang diperoleh dari analisis data dengan tingkat signifikansi yang telah kita tetapkan sebelumnya. Jika nilai probabilitas lebih kecil dari tingkat signifikansi, kita dapat menyimpulkan bahwa hasil penelitian kita signifikan secara statistik:
 - a. Jika nilai Sig lebih kecil dari tingkat signifikansi, hipotesis nol tertolak dan terima hipotesis alternatif.
 - b. Sebaliknya, jika nilai Sig. $\geq \alpha$, maka gagal menolak H₀. Artinya, tidak memiliki cukup bukti untuk menyatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan.

1. Uji t Data Pre-Test

Berdasarkan analisis data yang dilakukan menggunakan SPSS Versi 26, hasil uji t mengindikasikan:

Tabel 3.3: Uji t Pre-test Eksperimen dan Kontrol

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means	
		F	Sig.	T	Df
Hasil PreTest	Equal variances assumed	1.482	.312	0,912	40
	Equal variances not assumed				0,452

Sumber: Olahan data SPSS 26

Berdasarkan hasil uji t independen, tidak ditemukan bukti empiris yang cukup untuk menolak hipotesis nol bahwa tidak ada perbedaan rata-rata nilai pemahaman kebersamaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum perlakuan ($t = 0,912$, $df = 40$, $p = 0,452$). Uji Levene's test ($F = 1,482$, $p = 0,312$) mendukung asumsi homogenitas varians. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok memiliki karakteristik awal yang sebanding, sehingga layak untuk dibandingkan setelah diberikan perlakuan.

2. Uji t Data Post-Test

Hasil analisis statistik yang dilakukan menggunakan SPSS Versi 26 menunjukkan temuan sebagai berikut:

Tabel 3.4: Uji t Post-Test Eksperimen dan Kontrol

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means	
		F	Sig.	T	Df
Hasil PostTest	Equal variances assumed	7.812	.001	7.345	40
	Equal variances not assumed				0.004

Sumber: Olahan data SPSS 26

Terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara motivasi belajar siswa yang menggunakan media digital (kelompok eksperimen) dan siswa yang tidak menggunakan media digital (kelompok kontrol) di SDN Pondok Bahar. Hasil uji t independen ($t = 7,345$, $df = 40$, $p = 0,001$) menunjukkan bahwa siswa dalam kelompok eksperimen memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa dalam kelompok kontrol. Uji Levene's test ($F = 7,812$, $p = 0,004$) mengindikasikan ketidakhomogenan varians, sehingga analisis dilanjutkan dengan asumsi varians tidak sama.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video dan game edukatif berbasis digital berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di SDN Pondok Bahar Kota Tangerang. Hal ini

dibuktikan melalui peningkatan skor rata-rata motivasi belajar pada kelompok eksperimen dari 68,2 pada pretest menjadi 86,7 pada posttest, dengan selisih sebesar 18,5. Sementara itu, pada kelompok kontrol yang mendapatkan pembelajaran konvensional, peningkatan hanya terjadi dari 63 menjadi 70. Hasil uji-t menunjukkan nilai $t = 7,345$ dengan signifikansi $p < 0,001$, yang menandakan bahwa perbedaan tersebut signifikan secara statistik.

Temuan ini menguatkan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa keterlibatan emosional dan kognitif siswa dapat ditingkatkan melalui media yang menarik secara visual dan bersifat interaktif. Media video berperan dalam memvisualisasikan konsep-konsep pembelajaran secara konkret, sedangkan game edukatif memberikan stimulus motivasional melalui tantangan, umpan balik langsung, dan suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya, seperti yang dikemukakan oleh Pratama dan Astuti, P. R., & Haryanto, A. (2021). serta Rahma et al. (2023), bahwa media digital mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan aktif siswa sekolah dasar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media video dan game edukatif berbasis digital merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaannya dalam proses pembelajaran tidak hanya mampu meningkatkan minat dan semangat belajar, tetapi juga relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menekankan integrasi teknologi dalam kegiatan belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, P. R., & Haryanto, A. (2021). "Pengaruh Media Video Pembelajaran terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(2), 112–120. DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6868>
- Fadilah, N., & Maulidya, A. (2020). "Penerapan Game Edukatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD". *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 45–53. DOI:10.23917/warta.v21i2.4939
- Indrawan, R., & Lestari, D. (2019). "Efektivitas Penggunaan Media Digital Interaktif dalam Pembelajaran Tematik di SD". *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 4(1), 33–42. DOI: <https://doi.org/10.29407/jpdn.v4i2>
- Kurniawan, T., & Ayuningtyas, S. (2023). "Media Digital dan Implikasinya terhadap Keterlibatan Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 7(1), 88–95.
- Munir. (2021). *Pembelajaran Digital: Konsep dan Praktik di Era Transformasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Pratama, R. A., & Fitriani, N. (2021). *Efektivitas Media Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Bandung: Pustaka Pelajar.
- Rahma, N., Ihwani, A., & Hidayat, R. (2023). *Pengaruh Game Edukatif terhadap Minat dan Motivasi Belajar Siswa*. Surabaya: CV. Literasi Nusantara.
- Rukmana, D. (2022). *Media Video sebagai Alat Bantu Pembelajaran Interaktif di SD*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, H. B. (2020). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wahyuni, S. (2023). *Tantangan Guru dalam Implementasi Media Digital di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wibowo, A., & Rahayu, L. (2022). "Penggunaan Video Animasi Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPA". *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(3), 145–154.
- Wulandari, M., & Sari, L. P. (2020). *Motivasi Belajar dan Capaian Akademik Siswa Sekolah Dasar*. Malang: UMM Press.