

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di era sekarang menjadi sorotan yang sangat penting, karena pendidikan merupakan salah satu bentuk upaya pemerintah untuk meningkatkan atau memajukan peradaban dan kesejahteraan masyarakat. Saat ini sumber daya manusia akan menjadi berkualitas dalam kehidupan bangsa yang akan ditentukan oleh faktor pendidikan. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu sebagai salah satu sektor pembangunan nasional dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, mempunyai visi terwujudnya sistem pendidikan yang kuat yang berguna untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar menjadi warga negara yang berkualitas, beriman, kreatif, inovatif, produktif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, sehingga mampu menjawab tantangan zaman yang selalu berubah.

Upaya peningkatan kualitas pendidikan sangat perlu dilakukan oleh setiap elemen pendidikan, dari pemerintah pusat hingga pemerintah daerah agar tujuan pendidikan tercapai. Banyak usaha yang dilakukan oleh pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan, diantaranya adalah melakukan pengembangan dan penyempurnaan kurikulum, melengkapi sarana dan prasarana, meningkatkan kompetensi guru melalui penataran, pelatihan dan seminar untuk guru fisika serta menyediakan buku pelajaran

di sekolah. Berbagai usaha yang dilakukan pemerintah bertujuan untuk meningkatkan kualitas hasil belajar dan proses belajar mengajar. Dalam upaya mewujudkan situasi dan kondisi belajar yang optimal.

Kegiatan pembelajaran di dalam kelas tidak dapat dilepaskan dari strategi, teknik, media dan model pembelajaran. Strategi, teknik, media dan model pembelajaran merupakan suatu tindakan tertentu yang harus dilakukan guru dan siswa dalam pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menarik, guru harus mampu memilih metode atau model pembelajaran yang tepat. Penggunaan metode atau model pembelajaran yang menarik dan melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar memungkinkan siswa menjadi lebih cepat menerima, memahami dan mencerna informasi atau materi-materi yang disampaikan. Tren terkini dalam pendidikan menekankan pada pentingnya memenuhi kebutuhan siswa dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Untuk melakukan hal tersebut guru harus memotivasi siswa untuk belajar dan mengakomodasi berbagai karakteristiknya.² Secara spesifik, hal yang mendukung keterlibatan siswa dalam belajar adalah dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, khususnya video yang sekarang menjadi tren sangat populer.

² R F Adikusuma, "Pengaruh Penggunaan Smartphone, Motivasi Belajar, Dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi SMA Negeri Se-Kota Malang," 2020, 1, <http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/42921>.

Sejak ditemukannya program video para guru segera melihat manfaatnya bagi pendidikan. Video dalam pendidikan sekarang ini berkembang pesat di negara-negara maju. Banyak pula terdapat perpustakaan yang meminjamkan kaset-kaset video mengenai topik dalam berbagai bidang pembelajaran. Video adalah salah satu kemajuan teknologi yang telah banyak memberikan kemajuan dan pengaruh positif bagi manusia dan kebudayaannya.³ Sekarang ini video banyak diminati oleh anak-anak sekolah dasar, mulai dari jenis video hiburan, pengetahuan, informasi, musik, dan cerita-cerita bisa disaksikan dengan mudah. Video juga mempunyai peran yaitu sebagai pengantar informasi dengan kemudahan untuk mengulang dan memberhentikan video, sehingga dapat mengembangkan kemampuan pemahaman konsep siswa. Penggunaan video lebih baik dalam menyampaikan informasi karena hanya dengan video dapat mencakup semua kebutuhan yang diperlukan dalam memperoleh informasi. Pembelajaran dengan media video dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan serta dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Media video juga mampu mendorong munculnya ide-ide kreatif dari peserta didik dengan adanya visualisasi berupa gambar bergerak dan suara yang disajikan melalui media video.

³ Akhmad Busyaeri, Tamsik Udin, and A Zaenudin, "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel Ipa Di Min Kroya Cirebon," *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* 3, no. 1 (2016): 116–37, <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.584>.

Di era digital, penggunaan teknologi dalam pendidikan semakin penting. Siswa saat ini lebih akrab dengan perangkat digital, seperti smartphone. Penggunaan video eksperimen sains singkat yang dapat diakses melalui smartphone memberikan cara baru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini tidak hanya memudahkan akses informasi, tetapi juga menyesuaikan gaya belajar siswa yang lebih visual dan interaktif. Dengan cara ini, siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja, sehingga mengurangi batasan yang biasanya ada dalam pembelajaran konvensional. Penggunaan teknologi seperti video, telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi siswa. Video eksperimen sains singkat yang ditayangkan melalui smartphone menawarkan potensi yang besar untuk membuat pembelajaran sains lebih menarik dan interaktif.⁴ Namun, penelitian yang spesifik mengenai pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa kelas 5 di Indonesia, terutama di daerah dengan akses yang masih terbatas seperti di SDI Al-Hidayah Samir Ngunut Tulungagung, masih jarang dilakukan. Penggunaan video eksperimen sains singkat melalui smartphone masih kurang digunakan dalam proses belajar mengajar yang mungkin banyak sekolah yang belum memiliki akses internet yang memadai kemudian tidak semua siswa yang memiliki smartphone yang memadai. Adapun guru yang mungkin belum sepenuhnya mengerti atau menyadari akan manfaat dari penggunaan video eksperimen. Ada juga

⁴ Adikusuma, "Pengaruh Penggunaan Smartphone, Motivasi Belajar, Dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi SMA Negeri Se-Kota Malang."

sekolah yang belum memiliki sumber daya yang cukup untuk mengembang sebuah video eksperimen menjadi lebih menarik.

Menargetkan siswa di SDI Al-Hidayah Samir Ngunut menunjukkan pentingnya konteks lokal dalam pendidikan. Setiap sekolah memiliki karakteristik dan kebutuhan unik. Dengan memahami dan mengadaptasi metode pembelajaran sesuai dengan kondisi lokal, penelitian ini dapat memberikan manfaat yang lebih spesifik dan relevan bagi siswa dan guru di lingkungan tersebut. Ini juga mencerminkan pendekatan yang inklusif, di mana pendidikan dapat lebih menjangkau dan memenuhi kebutuhan siswa secara holistik. Di SDI Al-Hidayah Samir Ngunut, pembelajaran tentang listrik statis sering kali dihadapkan pada tantangan, seperti kurangnya alat peraga dan keterbatasan dalam menyampaikan konsep secara praktis. Dalam konteks ini, penggunaan video eksperimen sains yang ditayangkan melalui smartphone dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Dengan cara ini, diharapkan siswa tidak hanya dapat memahami teori listrik statis, tetapi juga dapat melihat aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari.

Jadi media video adalah media pembelajaran yang dapat mengkomunikasikan pesan pembelajaran lebih kuat, tegas, menginspirasi, meningkatkan dan membujuk peserta didik dalam belajar serta dapat membangkitkan kegembiraan dalam proses belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang disajikan dengan audio visual agar pembelajaran dapat dengan mudah diterima oleh peserta didik.

Melalui media video materi pembelajaran yang akan disampaikan mampu membangkitkan semangat peserta didik untuk belajar karena materi yang dipelajari dapat dengan mudah dimengerti dan dipahami peserta didik melalui gambar, suara dan animasi yang disajikan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. Jika melakukan pembelajaran dengan motivasi yang besar maka akan memperoleh hasil belajar yang maksimal juga. Seseorang akan mencapai tujuan yang diinginkannya apabila seseorang itu mempunyai motivasi yang kuat dalam dirinya, sehingga diharapkan pada proses pembelajaran dengan adanya motivasi belajar dapat menghasilkan suatu keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar dan antusias dalam belajar pada diri peserta didik. Inilah sebabnya motivasi sangat berpengaruh pada saat proses pembelajaran karena melalui motivasi peserta didik mampu mencapai tujuan yang ingin dicapainya. Setiap peserta didik memiliki motivasi yang berbeda-beda dalam hal belajar, jadi tugas seorang guru adalah harus mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik agar bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Motivasi belajar menjadi faktor penting dalam mencapai suatu keberhasilan dalam pembelajaran sains. Dari penelitian ini dilihat masih rendahnya motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari beberapa siswa yang memiliki motivasi belajar rendah. Di mana kita ketahui bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor . Salah satunya adalah penggunaan smartphone. Oleh itu, dapat dikatakan ada pengaruh antara

penggunaan smartphone dengan motivasi belajar siswa, sering terlihat banyaknya siswa yang lebih senang menggunakan smartphone untuk mengakses fitur hiburan seperti game online dan sosial media lainnya dibandingkan mengakses hal yang berkaitan dengan pembelajaran. Motivasi dalam diri individu diklarifikasikan menjadi dua, yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi instrinsik merupakan seseorang yang mengejar keinginan sendiri karena mereka ingin bukan karena mereka perlu. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah seseorang yang mengejar keinginannya karena ada kebutuhan yang dingini. Motivasi intrinsik adalah motivasi belajar yang merupakan dorongan dari dalam diri seseorang. Motivasi belajar ini berasal dari hati peserta didik tersebut dalam menyelesaikan tugasnya tanpa ada paksaan untuk beroleh reward, hadiah atau hukuman. Motivasi intrinsik timbul tanpa ada pengaruh dari luar. Sementara Motivasi belajar ekstrinsik adalah motivasi yang terdorong dari luar diri seseorang yang timbul dari dorongan dan kebutuhan seseorang tidak secara mutlak berhubungan dengan kegiatan belajarnya sendiri. Motivasi belajar ini berasal dari dorongan luar diri peserta didik dalam menyelesaikan tugasnya karena terpengaruh oleh reward, hadiah dan hukuman.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru harus mampu mendorong peserta didik menjadi aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sehingga proses pembelajaran dapat dilakukan melalui pembelajaran yang

menyenangkan dan dapat memotivasi peserta didik agar lebih giat lagi dalam belajar. Proses yang menyenangkan tersebut dapat memudahkan peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajarnya sehingga akan berdampak juga pada peningkatan hasil belajar kognitifnya. Hasil dari usaha belajar peserta didik yang sudah dicapai oleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif atau pengetahuan setelah mengerjakan sesuatu yang dipelajarinya dalam kegiatan proses belajar. Hasil belajar kognitif dapat dijadikan sebagai salah satu indikator keberhasilan dalam proses belajar mengajar yang didapatkan dari hasil evaluasi yang dilakukan selama atau setelah kegiatan pembelajaran berlangsung dan dilakukan secara berkesinambungan oleh guru. Pembelajaran yang jika hanya diberikan tanpa ada inovasi-inovasi pada saat memberikan materi maka akan menyebabkan peserta didik bosan pada saat proses pembelajaran. Jika masih dibiarkan akan berimbas pada rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar kognitif peserta didik.

Pembelajaran sains dapat terlaksana dengan siswa yang mempunyai pemahaman tentang alam semesta yang didalamnya terdapat bentuk konsep, prinsip, prosedur, fakta dan teori yang ada pada kehidupan sehari-hari yang dialami.⁵ Pembelajaran sains tak seharusnya hanya berfokus pada pengetahuan saja melainkan harus juga diimbangi dengan pengaplikasian dalam kehidupan sehari-hari. Sains sering melibatkan

⁵ Ahmad Izzuddin, "Urgensi Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 5, no. 3 (2023): 15–26, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>.

konsep yang sulit dipahami, seperti teori atau hukum yang tidak terlihat secara langsung. Siswa mungkin akan kesulitan dalam membayangkan atau memahami ide-ide tersebut. Pembelajaran sains dengan cara pengajaran yang terlalu teoritis atau kurang praktis akan membuat siswa merasa tidak terhubung dengan materi. Pembelajaran yang lebih interaktif atau berbasis eksperimen seringkali lebih efektif. Dengan pembelajaran yang berbasis eksperimen, siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan teoritis tetapi juga mampu mengaitkannya dengan pengalaman nyata.⁶ Ini dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka terhadap materi sains, serta membangun keterampilan yang diperlukan untuk berpikir kritis dan kreatif.

Penting untuk menunjukkan relevansi sains dalam kehidupan sehari-hari. Apabila siswa tidak memiliki minat yang kuat terhadap sains, mungkin mereka akan merasa bosan atau tidak termotivasi untuk belajar. Sains sering memerlukan keterampilan matematika dan analisis data. Jika siswa memiliki kesulitan dibidang tersebut, mereka juga bisa kesulitan dalam bidang sains. Dukungan dari orang tua dan lingkungan sekitar sangat berpengaruh. Peran orang tua dalam memberi bimbingan kepada anaknya saat belajar sangat penting dalam mendukung anak untuk mencapai prestasi anak. Bimbingan dari orang tua dan kebiasaan dalam belajar memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap hasil

⁶ Dyah Setyaningrum Winarni, "Analisis Kesulitan Guru PAUD Dalam Membelajarkan IPA Pada Anak Usia Dini," *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains & Matematika* 5, no. 1 (2017): 12, <https://doi.org/10.23971/eds.v5i1.578>.

pembelajaran sains siswa di sekolah. Karena tak jarang orang tua hanya dapat menemani anaknya belajar kurang lebih 1-3 kali dalam seminggu. Hal ini terjadi karena keterbatasan kemampuan orang tua dalam memberi bimbingan.⁷ Dengan demikian, banyak juga orang tua yang sibuk dalam bekerja sehingga melupakan kewajibannya dalam menuntun proses pembelajaran di rumah melainkan diserahkan semua pada guru di sekolahnya. Bimbingan yang orang tua berikan dalam pembelajaran di rumah melahirkan motivasi diri pada anaknya agar menghasilkan prestasi yang baik. Salah satu solusi dari hal tersebut orang tua harus menyisihkan waktu khusus setiap hari untuk belajar bersama dengan anak. Beri apresiasi setiap usaha yang dilakukan anak, dengan memberikan semangat untuk terus belajar. Kualitas waktu lebih penting daripada kuantitas. Dengan sedikit kreativitas dan komitmen, orang tua sibuk tetap bisa menjadi bagian penting dalam proses belajar anak.

Berdasarkan observasi yang telah saya lakukan video eksperimen sains singkat dapat membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar sains karena visualisasi yang menarik dan interaktif. Dengan adanya video eksperimen dapat mengurangi kebutuhan akan peralatan dan bahan eksperimen yang mahal serta dapat menghemat waktu guru dalam menyajikan materi. Video eksperimen juga dapat membantu siswa akan memahami konsep-konsep sains yang sulit dipahami oleh siswa yang

⁷ Reni Marlina, "Identifikasi Kesulitan Belajar Sains Dan Upaya Yang Dilakukan Guru Sekolah Menengah Untuk Mengatasinya," *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains* 9, no. 1 (2020): 13–20, <https://doi.org/10.31571/saintek.v9i1.1567>.

biasanya hanya disajikan dengan teori saja. Video eksperimen yang ditayangkan menggunakan smartphone akan mempermudah siswa mengakses kapanpun dan dimanapun. Tetapi saat penggunaan smartphone guru harus memantau siswa agar tidak berlebihan dalam menggunakan smartphone jika terlalu berlebihan dapat membuat siswa terlalu bergantung pada smartphone dan mengabaikan interaksi langsung dengan guru dan teman-teman. Guru harus memastikan bahwa mereka tetap fokus pada materi pelajaran dan guru menggunakan video eksperimen itu sebagai suplemen untuk materi ajar, bukan menggantikan proses belajar secara langsung. Penggunaan video eksperimen sains singkat melalui smartphone dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V jika digunakan secara tepat dan terkendali.

Berdasarkan serangkaian fakta dan analisis yang telah peneliti paparkan di atas, peneliti merasa bahwa penelitian dengan **“Pengaruh Penggunaan Video Eksperimen Sains Singkat Melalui Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 5 di SDI Al-Hidayah Samir Ngunut Tulungagung”** itu menarik untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari penggunaan video eksperimen tersebut terhadap motivasi belajar siswa. Dengan mengidentifikasi pengaruhnya, di harapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan praktik pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif di era digital ini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas sebelumnya, amak dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya motivasi belajar siswa, dimana banyak siswa SDI Al-Hidayah Samir yang menunjukkan motivasi belajar yang rendah, terutama dalam pelajaran sains. Hal ini dapat menghambat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.
2. Kurangnya akses dan penggunaan teknologi seperti smartphome yang dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran, tidak semua siswa memiliki akses yang memadai. Beberapa siswa mungkin tidak memiliki smartphome yang sesuai atau akses internet yang cukup untuk memanfaatkan video eksperimen sains.
3. Keterbatasan alat peraga dalam pembelajaran sains salah satunya tentang listrik statis, siswa sering kali menghadapi tantangan karena kurangnya alat peraga yang dapat membantu mereka memahami konsep secara praktis.

C. Batasan Masalah

Mengingat cakupan permasalahan yang luas, penulis perlu melakukan pembatasan masalah dengan memfokuskan pada pengaruh penggunaan video eksperimen sains singkat melalui smartphome terhadap motivasi belajar siswa kelas 5 di SDI Al-Hidayah Samir dalam mempelajari konsep listrik statis.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan penelitian yang telah dipaparkan, peneliti menyusun rumusan masalah yaitu bagaimana pengaruh penggunaan video eksperimen sains singkat melalui smartphone terhadap motivasi belajar siswa kelas 5 SDI Al-Hidayah Samir dalam mempelajari konsep listrik statis.

E. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan video eksperimen sains singkat yang ditayangkan melalui smartphone terhadap motivasi belajar siswa kelas 5 SDI Al-Hidayah Samir Ngunut. Sedangkan untuk mencapai tujuan penelitian, maka dirumuskan tujuan khusus yaitu mengidentifikasi sejauh mana penggunaan video eksperimen sains singkat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran sains.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan menghadirkan kemanfaatan, baik secara teoritis maupun praktis dalam pemahaman pengaruh penggunaan video eksperimen sains singkat yang ditayangkan melalui smartphone terhadap motivasi belajar siswa. Berikut ini penjabaran manfaat teoritis dan praktis dari penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memperkaya teori pembelajaran multimedia, khususnya mengenai bagaimana media digital mempengaruhi motivasi belajar siswa. Dengan video eksperimen sains singkat dengan

memanfaatkan visualisasi maka dapat membantu peserta didik memahami konsep sains dan dapat meningkatkan rasa lebih percaya diri dalam memahami konsep-konsep sains. Kemudian dapat mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan video interaktif tersebut. Video eksperimen sains singkat juga membuat pembelajaran sains lebih menarik dan menyenangkan dengan begitu akan mengurangi rasa stress dan kecemasan peserta didik dalam belajar. Dengan video eksperimen sains singkat peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar karena kesadaran akan pentingnya sains dalam kehidupan sehari-hari. Dari variasi dan kreativitas video eksperimen juga akan mengurangi kebosanan peserta didik dalam proses belajar berlangsung serta peserta didik akan merasa puas dengan proses pembelajaran. Kemudian dapat memberikan wawasan yang lebih dalam mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa, serta peran teknologi dalam meningkatkan motivasi tersebut.

2. Manfaat Praktis

Penggunaan video eksperimen sains dapat meningkatkan keterlibatan siswa, sehingga membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan efektif. Video eksperimen akan mengurangi kebutuhan peralatan dan bahan eksperimen. Video eksperimen juga membantu guru dalam menyajikan materi lebih efektif. Dengan smartphone, siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, memfasilitasi pembelajaran yang fleksibel. Dengan itu penelitian ini diharapkan dengan

meningkatnya motivasi belajar, siswa akan menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dalam mata pelajaran sains.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini membahas tentang “Penggunaan Video Eksperimen Sains Singkat Melalui Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 5 di SDI Al Hidayah Samir Ngunut Tulungagung”. Penelitian ini digunakan untuk melihat dan mengetahui pengaruh variabel X terhadap Y, dimana variabel X sebagai variabel bebas yaitu penggunaan video eksperimen sains singkat melalui smartphone dan variabel Y sebagai variabel terikat yaitu motivasi belajar.

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

1. Hipotesis Nol (H_0) : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan video eksperimen sains singkat melalui smartphone terhadap motivasi belajar siswa kelas 5 di SDI Al Hidayah Samir dalam mempelajari listrik statis. Artinya, penggunaan video eksperimen tidak memberikan perubahan yang berarti pada motivasi belajar siswa.
2. Hipotesis Alternatif (H_a) : Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan video eksperimen sains singkat melalui smartphone terhadap motivasi belajar siswa kelas 5 di SDI Al Hidayah Samir dalam mempelajari listrik statis. Artinya, penggunaan video eksperimen dapat meningkatkan atau menurunkan motivasi belajar siswa.

I. Penegasan Variabel

Untuk mempermudah pemahaman dalam memahami judul “Pengaruh Penggunaan Video Eksperimen Sains Singkat Melalui Smartphone terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 5 di SDI Al-Hidayah Samir Ngunut Tulungagung” maka penulis akan memaparkan definisi istilah secara konseptual dan operasional, agar menghindari terjadinya miss communication pada penelitian ini. Beberapa penegasan istilah yang ada dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Penggunaan video eksperimen sains singkat

Merujuk pada metode pembelajaran yang menggunakan video pendek yang menunjukkan eksperimen sains. Selain itu, penggunaan video eksperimen ini juga merujuk pada penggunaan media audiovisual untuk mendemonstrasikan, menjelaskan, atau memperlihatkan proses dan hasil dari eksperimen sains.⁸ Video eksperimen sains sering digunakan sebagai alat bantu pengajaran dalam konteks pendidikan formal dan non-formal. Mereka dapat menjelaskan konsep-konsep sains yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami. Dengan menggunakan video, siswa dan penonton dapat melihat langsung langkah-langkah eksperimen yang mungkin sulit dilakukan di kelas, terutama jika bahan atau alat yang dibutuhkan tidak tersedia. Penggunaan video yang menarik dan informatif dapat meningkatkan minat siswa

⁸ Gede Putra Adnyana, “Video Eksperimen Dan Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kimia,” *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 46, no. 3 (2013): 266–77.

terhadap sains, mendorong rasa ingin tahu dan eksplorasi lebih lanjut.⁹ Dengan demikian, video eksperimen sains berperan penting dalam meningkatkan pemahaman dan minat terhadap ilmu pengetahuan, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan menyenangkan.

2. Ditayangkan melalui smartphone

Menyiratkan bahwa media pembelajaran ini di akses melalui perangkat yang umum digunakan siswa, yaitu smartphone, yang memungkinkan pembelajaran akan lebih fleksibel dan menarik.¹⁰ Dapat juga diartikan menyajikan atau menampilkan konten, informasi, atau media menggunakan perangkat smarhphone. Yang mencakup video, gambar, teks, atau aplikasi yang dapat diakses oleh pengguna. Dengan ditayangkan melalui smartphone sebagai proses di mana pengguna menggunakan aplikasi atau platform (seperti YouTube, media sosial, atau aplikasi berita) untuk mengakses dan melihat konten secara langsung di layar smartphone mereka.¹¹ Ini mencakup langkah-langkah seperti mengunduh aplikasi, mencari konten, dan memutar media. Penggunaan smartphone memungkinkan akses mudah dan cepat ke berbagai informasi, membuatnya relevan dalam kehidupan sehari-hari.

⁹ Mariatul Ulfah, Usman, and Iis Intan Widiyowati, "Pengaruh Penggunaan Video Eksperimen Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Pada Pokok Bahasan Larutan Penyangga," *Bivalen: Chemical Studies Journal* 1, no. 2 (2018): 66–70, <https://doi.org/10.30872/bcsj.v1i2.284>.

¹⁰ Fiona Puspa Ningrum and Syafei Syafei, "Smartphone Sebagai Akses Sarana Kehidupan Dalam Karya Digital Painting," *Journal on Education* 7, no. 1 (2024): 3319–28, <https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.6742>.

¹¹ D Marshahifa and A S Anwar, "Analisis Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar," *Abdima Jurnal ...* 2, no. 1 (2023): 890–99, <https://journal.ubpkarawang.ac.id/index.php/AJPM/article/view/3681%0Ahttps://journal.ubpkarawang.ac.id/index.php/AJPM/article/download/3681/2464>.

3. Motivasi belajar

Motivasi belajar merupakan aspek psikologis yang menunjukkan semangat dan keinginan siswa untuk belajar. Motivasi belajar menjadi pendorong seseorang untuk belajar. Motivasi sangat penting dalam kegiatan belajar, karena seseorang yang tidak memiliki motivasi untuk belajar, seseorang tersebut tidak akan mungkin mempunyai minat untuk beraktivitas dalam pembelajaran.¹² Dengan demikian, Motivasi belajar yang tinggi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu seseorang tetap fokus serta konsisten dalam mencapai tujuan akademisnya.

4. Listrik statis

Listrik statis adalah hasil dari sesuatu peristiwa yang terjadi setiap kali atom-atom dari lapisan permukaan dua bahan bergesekan satu sama lain.¹³ Dapat dikatakan bahwa listrik statis terjadi karena adanya ketidakseimbangan muatan listrik di dalam atau di permukaan suatu bahan. Contoh umum listrik statis termasuk menggosok balon pada rambut, yang membuat balon dapat menarik benda kecil, atau fenomena kilat, yang merupakan pelepasan muatan listrik besar di atmosfer.¹⁴ Listrik statis yang menjadi topik sains yang dipelajari dalam penelitian

¹² Ahmad Zakian Nurfauzan et al., "Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran Siswa," *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 2 (2023): 613–21, <https://doi.org/10.56832/edu.v2i2.198>.

¹³ Asiva Noor Rachmayani, *Listrik Statis Dan Aplikasi Pada Makhluk Hidup*, 2015.

¹⁴ Rita Sahara, "Media Bandul Listrik Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Listrik Statis," *Jurnal Pendidikan Lampu* 6, no. 1 (2020): 22–35.

ini, yang berkaitan dengan fenomena fisika yang dapat dijelaskan melalui eksperimen yang ditunjukkan dalam video.

J. Sistematika Pembahasan

Skripsi ini akan disajikan dalam 5 bab utama dan disertai dengan daftar rujukan serta lampiran-lampiran pendukung. Penyusunan bab didasarkan pada pedoman penulisan tugas akhir Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah. Struktur penulisan ini untuk mempermudah pembaca memahami isi dari penelitian ini. Berikut penjelasan lebih lengkap mengenai struktur tulisan di masing-masing bab.

1. Bagian Awal Bagian awal terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan penguji, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, transliterasi dan abstrak.
2. Bagian Inti Pada bagian inti terdiri dari uraian berikut:
 - a. BAB I pendahuluan, meliputi: latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.
 - b. BAB II landasan teori, meliputi: kajian teori yang membahas tentang media video, eksperimen sains, smartphone, motivasi belajar, penelitian terdahulu, dan kerangka teori.
 - c. Bab III metode penelitian, meliputi: pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, variabel dan pengukuran, populasi, sampling dan

sampel penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, tahapan penelitian.

- d. Bab IV hasil penelitian, meliputi: deskripsi data, pengujian hipotesis.
- e. BAB V pembahasan hasil penelitian, meliputi: penggunaan video eksperimen sains singkat melalui smartphone terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SDI Al Hidayah Samir Ngunut Tulungagung.
- f. BAB VI penutup, meliputi: kesimpulan dan saran. Bagian akhir terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran, daftar riwayat hidup.