



Pengaruh Model Fan-N-Pick Berbantuan Video terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Blembem 1 Ponorogo

Krisnia Rima Puspita^{1*}, Mustaji², Benny Agus Pribadi³

^{1,2,3} Program Magister Pendidikan Dasar, Universitas Terbuka, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i1.10266>

Received: 29 Desember 2024

Revised: 20 Februari 2025

Accepted: 25 Februari 2025

Abstract: The main focus of teachers in the learning process including in elementary schools is to improve student motivation and learning outcomes. Motivation also plays an important role in improving student success. Likewise, learning outcomes can be used as a benchmark for student success. This study aims to determine the effect of the Fan-N-Pick learning model assisted by learning videos on the motivation and learning outcomes of grade IV students of SDN Blembem 1 in the 2024/2025 academic year. The study used a quasi-experimental design using a nonequivalent control group design research model. This research instrument used a motivation questionnaire and a cognitive learning outcome test. The data analysis technique used the swimmer test (normality and homogeneity test) and hypothesis testing (independent t test). The results showed that the Fan-N-Pick learning model assisted by videos had an effect on student motivation with the results of the independent t test obtained an Asymp sig (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$. The video-assisted Fan-N-Pick learning model also has an effect on students' cognitive learning outcomes with the results of the independent t-test obtaining an Asymp sig (2-tailed) value of $0.001 < 0.05$.

Keywords: Elementary School; Fan-N-Pick; Learning Outcome; Motivation; Video

Abstrak: Fokus utama guru dalam proses pembelajaran termasuk di sekolah dasar adalah meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Motivasi juga memainkan peran penting dalam meningkatkan keberhasilan siswa. Begitu juga hasil belajar dapat dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Fan-N-Pick berbantuan video pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Blembem 1 tahun ajaran 2024/2025. Penelitian menggunakan desain eksperimen semu (quasi experimental design) menggunakan model penelitian yang digunakan adalah nonequivalent control group design. Instrumen penelitian ini menggunakan angket motivasi dan tes hasil belajar kognitif. Teknik analisis data menggunakan uji prasyarat (uji normalitas dan homogenitas) dan uji hipotesis (uji independent t). Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Fan-N-Pick berbantuan video berpengaruh terhadap motivasi siswa dengan hasil independent t test diperoleh nilai Asymp sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Model pembelajaran Fan-N-Pick berbantuan video juga berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa dengan hasil independent t test diperoleh nilai Asymp sig (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$.

Kata kunci: Fan-N-Pick; Video; Motivasi; Hasil Pembelajaran; Sekolah Dasar.

Pendahuluan

Pergeseran konsep pembelajaran terjadi seiring dengan tuntutan pembelajaran yang ditunjang oleh

ilmu pengetahuan dan teknologi (Yustiqvar, dkk, 2019). Paradigma baru dalam dunia pendidikan lebih menekankan pada peranan siswa yang belajar dari pada guru yang mengajar (Rostini & Ruhyati, 2021).

Email: krisnia.rima@gmail.com

Perubahan paradigma ini terjadi agar guru dapat menyesuaikan diri dengan tuntutan zaman dalam menghadapi dinamika pendidikan yang terus berubah (Saputra, dkk, 2024). Paradigma ini membawa perubahan kurikulum menjadi Kurikulum Merdeka.

Kurikulum Merdeka menekankan untuk guru menjadi pemimpin pembelajaran dalam mencetak generasi yang tangguh (Andini, dkk, 2024). Siswa menjadi target utama dalam pembentukan kompetensi yang utuh (Yanto, dkk, 2024). Hal ini menjadikan tujuan pembelajaran berpusat pada siswa. Ada banyak faktor yang memengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran. Faktor utamanya adalah bagaimana guru menguasai kelas dan memahami kebutuhan siswanya (Wangge & Sar'iyah, 2022). Selain penggunaan strategi pembelajaran yang tepat, seperti metode, model, dan pendekatan yang sesuai, pemanfaatan sumber belajar yang tepat juga sangat menentukan ketercapaian tujuan pembelajaran (Ramdani, dkk, 2021). Guru perlu mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa agar motivasi belajarnya meningkat.

Motivasi memengaruhi pendidikan, terutama dalam proses belajar dan mengajar (Suparman & Junaidin, 2023). Jika siswa dimotivasi untuk belajar, maka akan menjadi tekun, rajin, dan berkonsentrasi saat proses berlangsung. Sebaliknya, jika siswa tidak dimotivasi untuk belajar, proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik. Motivasi belajar adalah proses yang mendorong, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku belajar siswa (Pratiwi, dkk, 2021). Salah satu komponen yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa adalah motivasi (Hikmawati & Yonanda, 2022; Rostini & Ruhyadi, 2021).

Hasil belajar kognitif adalah hasil yang diperoleh dari proses belajar yang melibatkan kemampuan intelektual seperti berpikir, memahami, mengingat, dan menganalisis. Suasana pembelajaran yang kurang menyenangkan dan kurang bermakna dapat mempengaruhi hasil belajar siswa (Pamungkas & Koeswanti, 2022). Hasil belajar menjadi salah satu indikator keberhasilan dan ketercapaian tujuan pembelajaran. Hasil belajar siswa di Indonesia masih tergolong rendah (Chyalutfu, dkk, 2022). Kurang maksimalnya hasil belajar juga dapat disebabkan oleh kekurangan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dan kurangnya kreativitas guru dalam memadukan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar (Gunawan, et al., 2021).

Pengamatan di kelas IV SDN 1 Blembem pada tanggal 6 Januari 2024, terlihat bahwa guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan setelah menjelaskan suatu

topik pelajaran, namun sangat sedikit siswa yang mau bertanya. Ini mungkin membuat guru menganggap bahwa siswa telah memahami materi yang disampaikan, padahal kenyataannya belum tentu demikian. Ketika guru memberikan pertanyaan dari materi yang telah dijelaskan, hanya empat siswa yang aktif mengacungkan tangan untuk mencoba menjawab, sedangkan siswa lainnya cenderung diam, beberapa bahkan terlibat dalam perilaku bercanda yang mengganggu teman sekelas. Hasil wawancara yang dilakukan dengan narasumber guru kelas diperoleh bahwa siswa kelas IV di SDN 1 Blembem cenderung bersikap pasif selama kegiatan pembelajaran. Rata-rata siswa bersikap pasif dalam mengungkapkan perasaan dan merasa kurang mampu. Siswa masih merasa ragu-ragu dalam menyampaikan pendapat di dalam kelas, karena takut salah dan akan mendapatkan kritik dari siswa lain. Di sisi lain, siswa yang aktif dalam pembelajaran tampaknya memiliki tingkat percaya diri yang lebih tinggi. Siswa aktif tidak takut untuk menyatakan pendapat, bahkan jika itu berpotensi mendapatkan kritik dari teman sekelas. Siswa merasa mampu dan lebih percaya diri dalam mengemukakan ide dan pandangan selama proses pembelajaran.

Permasalahan yang dihadapi oleh siswa kelas IV disebabkan oleh rendahnya motivasi belajar. Hal ini terbukti dari penyebaran angket kebutuhan diketahui bahwa 84,85% siswa merasa tidak termotivasi dalam belajar di kelas, 90,91% menyatakan mudah bosan dalam belajar, dan merasa sulit memahami materi pembelajaran. Selain itu, data nilai ulangan harian juga menunjukkan bahwa 72,73% siswa mendapat nilai dibawah dari KKTP sekolah. Hal ini mengindikasikan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah.

Motivasi merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam proses belajar. Adanya motivasi sangat menentukan hasil belajar yang diperoleh siswa. Penerapan model pembelajaran mampu melibatkan siswa dan membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Peningkatan tersebut dapat dicapai dengan penerapan berbagai kegiatan dalam proses pembelajaran. Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif dari Kagan dan Kagan (2009), yaitu Fan-N-Pick. Model ini memiliki keunggulan dalam menekankan siswa untuk membangun pengetahuan, berbagi dan mengajarkan informasi antar siswa, sehingga berdampak pada pemahaman siswa terhadap materi yang lebih meningkat (Nugrahwati & Sintawati, 2021).

Keberhasilan penerapan model pembelajaran dapat ditunjang dengan pemanfaatan sumber belajar. Salah satunya dengan pemanfaatan media pembelajaran berupa video. Video pembelajaran

adalah suatu media yang kompleks dengan penggabungan dari beberapa unsur media seperti teks, grafik, gambar, foto, video, dan animasi (Fitri & Ardipal, 2021). Penggunaan video yang didukung dengan penerapan model yang tepat akan menimbulkan motivasi belajar siswa, motivasi belajar akan terlihat pada aktivitas siswa tersebut, dan pada akhirnya kegiatan pembelajaran akan memperoleh hasil belajar siswa yang optimal (Marliani, 2021). Penelitian ini bertujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Fan-N-Pick berbantuan video terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Blembem Ponorogo.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan desain eksperimen semu (*quasi experimental design*) dengan model *nonequivalent control group design*. Penelitian ini terdiri dari dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kedua kelompok baik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberi pembelajaran (tujuan pembelajaran, materi, waktu, evaluasi) yang sama, hanya berbeda pada penerapan model dan bantuan media pembelajarannya. Kelompok pertama sebagai kelompok eksperimen diberi pengajaran menggunakan pembelajaran dengan model pembelajaran Fan-N-Pick berbantuan video pembelajaran. Sedangkan kelompok kedua sebagai kelompok kontrol diberi pengajaran dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Sekma desain penelitian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Skema *Nonequivalent Control Group Design*

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Sugiyono (2019)

Keterangan:

O₁ = Pretest kelompok kelas eksperimen

O₂ = Posttest kelompok kelas eksperimen

O₃ = Pretest kelompok kelas kontrol

O₄ = Posttest kelompok kelas eksperimen

X = Model Fan-N-Pick berbantuan video

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN 1 Blembem Ponorogo sebagai kelas Ekperimen dengan jumlah siswa 33 siswa dan siswa kelas IV di SDN 2 Klebet Ponorogo sebagai kelas Ekperimen dengan jumlah siswa 33 siswa sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket motivasi dan tes hasil belajar kognitif. Angket

motivasi menggunakan skala Guttman (Ya dan Tidak) dengan 16 indikator sebagai berikut disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Indikator Motivasi Belajar Siswa

Aspek	Indikator
Perhatian terhadap pembelajaran	1. Rasa senang terhadap pembelajaran
	2. Rasa ingin tahu terhadap materi pembelajaran
	3. Perhatian terhadap materi pembelajaran
	4. Ketepatan waktu dalam menyelesaikan tugas pelajaran
Keterkaitan dalam pembelajaran	1. Mempelajari materi ketika pembelajaran
	2. Mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari
	3. Kesesuaian materi pembelajaran dengan model pembelajaran
	4. Perasaan terdorong dalam pembelajaran
	5. Kegunaan materi pembelajaran
Kepercayaan diri terhadap kemampuan dalam pembelajaran	1. Keyakinan akan keberhasilan dalam pembelajaran
	2. Keyakinan dapat memahami pembelajaran
	3. Keyakinan akan kemampuan diri
Kepuasan terhadap apa yang diperoleh dalam pembelajaran	1. Kepuasan terhadap hasil belajar
	2. Keinginan berprestasi selama pembelajaran
	3. Kesenangan dalam belajar
	4. Kesenangan setiap mengikuti pembelajaran

(Peneliti, 2024)

Tes hasil belajar menggunakan soal pilihan ganda yang berjumlah 10, baik untuk soal pretes maupun posttes. Sebelum digunakan, dilakukan dulu uji validitas dan reliabilitas instrumen. Perhitungan uji validitas dan reliabilitas menggunakan software SPSS 25. Instrumen yang dinyatakan valid dan reliabel digunakan untuk pretes dan posttes. Pengujian prasyarat dilakukan sebelum uji hipotesis. Dalam penelitian uji prasyarat meliputi uji normalitas dan homogenitas. Data yang berdistribusi normal dan homogen kemudian dilanjutkan dalam uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test*.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada semester gasal tahun ajaran 2024/2025 dengan kelas IV SDN Blembem 1 Ponorogo sebagai kelas eksperimen dan kelas IV SDN Klebet 2 Ponorogo sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran dengan model Fan-N-Pick berbantuan video. Sedangkan kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan dimana proses pembelajaran berlangsung menggunakan model konvensional. Sebelum dilakukan pembelajaran, pada kedua kelas tersebut diberikan pre-angket dan test terlebih dahulu. Kemudian, selesai pembelajaran diberikan post-angket dan test. Hasil pre dan post digunakan untuk uji prasyarat sebelum dilakukan uji hipotesis. Adapun hasil pre dan post angket motivasi disajikan dalam Tabel 3, serta hasil pre dan post-tes hasil belajar disajikan dalam Tabel 4.

Tabel 3. Hasil Pre dan Post Angket Motivasi

Kelas	Pre-Angket	Post-Angket
Eksperimen	52.09	61.94
Kontrol	46.79	52.09

Tabel 4. Hasil Pre dan Post Tes Hasil Belajar

Kelas	Pre-Tes	Post-Tes
Eksperimen	55.45	81.21
Kontrol	54.54	70.00

Uji prasyarat dalam penelitian ini meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov. Adapun hasil pengujian untuk data motivasi disajikan dalam Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Motivasi Belajar

Tests of Normality			
Kelas	Kolmogorov-Smirnov		
	Statistic	Df	Sig.
Pre-Angket Eksperimen	0,149	33	0,061
Post-Angket Eksperimen	0,146	33	0,071
Pre-Angket Kontrol	0,137	33	0,118
Post-Angket Kontrol	0,149	33	0,061

Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh bahwa nilai signifikansi lebih dari 0.05. Maka berdasarkan analisis dinyatakan bahwa data motivasi berdistribusi normal.

Hasil pengujian normalitas data hasil belajar disajikan dalam Tabel 6. Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh bahwa nilai signifikansi lebih dari 0.05. Maka berdasarkan analisis dinyatakan bahwa data hasil belajar berdistribusi normal.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar

Tests of Normality			
Kelas	Kolmogorov-Smirnov		
	Statistic	Df	Sig.
Pre-Tes Eksperimen	0,139	33	0,105
Post-Tes Eksperimen	0,146	33	0,074
Pre-Tes Kontrol	0,139	33	0,105
Post-Tes Kontrol	0,149	33	0,061

Selain melakukan uji normalitas, syarat yang harus dipenuhi sebelum uji hipotesis adalah homogenitas. Penelitian ini menggunakan pengujian homogenitas Levene. Adapun hasil pengujian disajikan dalam Tabel 7 dan 8 berikut.

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas Motivasi Belajar

Test of Homogeneity of Variance	
Uji	Sig.
Pre-Angket	0.523
Post-Angket	0.441

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar

Test of Homogeneity of Variance	
Uji	Sig.
Pre-Tes	0.889
Post-Tes	1.000

Berdasarkan hasil yang diperoleh, diketahui bahwa nilai signifikansi lebih dari 0.05 sehingga kedua kelompok data dinyatakan homogen.

Hipotesis penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model kooperatif Fan-N-Pick berbantuan video pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Blembem Ponorogo. Berdasarkan hasil uji prasyarat diketahui bahwa data berdistribusi normal dan homogen sehingga uji hipotesisnya menggunakan independent sample t-test. Adapun hasil uji hipotesis disajikan dalam Tabel 9 dan Tabel 10.

Tabel 9. Uji Hipotesis Motivasi Belajar

Independent Samples Test			
t-test for Equality of Means			
	t	df	Sig. (2-tailed)
Equal variances assumed	-4,538	64	0,000
Equal variances not assumed	-4,538	63,155	0,000

Tabel 10. Uji Hipotesis Hasil Belajar

Independent Samples Test			
t-test for Equality of Means			
	t	df	Sig. (2-tailed)
Equal variances assumed	-3,514	64	0,001
Equal variances not assumed	-3,514	63,999	0,001

Berdasarkan Tabel 9, hasil analisis uji-t motivasi belajar menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0,000. Nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari 0,05, maka dapat dinyatakan bahwa H_a diterima H_o ditolak. Hal ini dapat diartikan bahwa ada perbedaan yang signifikan hasil post-angket motivasi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil yang diperoleh menunjukkan terdapat perbedaan signifikan model Fan-N-Pick berbantuan video pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa.

Tabel 10 juga menunjukkan bahwa hasil analisis uji-t hasil belajar diperoleh signifikansi 0.001. Nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari 0,05, maka dapat dinyatakan bahwa H_a diterima H_o ditolak. Hal ini dapat diartikan bahwa ada perbedaan yang signifikan hasil posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil yang diperoleh menunjukkan terdapat perbedaan signifikan model Fan-N-Pick berbantuan video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model Fan-N-Pick berbantuan video pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan uji statistik parametrik pada hasil motivasi yaitu uji t nilai Asymp sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka artinya H_o ditolak dan H_a diterima. Dan pada hasil belajar kognitif, uji t nilai Asymp sig (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$ maka artinya H_o ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain, terdapat perbedaan motivasi dan hasil belajar siswa yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pembelajaran dilaksanakan selama 2 pertemuan dalam mata pelajaran IPAS topik materi keragaman budaya. Pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan sintaks model Fan-N-Pick pada kelas eksperimen. Selama menerapkan sintaks model Fan-N-Pick siswa diberi kartu yang berisi permasalahan atau pertanyaan dan meletakkannya seperti kipas. Pembelajaran dilaksanakan secara berkelompok yang memiliki anggota 4 siswa. Siswa dalam kelompok secara bergantian bertugas untuk memegang kartu,

memilih kartu pertanyaan, menjawab pertanyaan, dan merespon/ mengevaluasi jawaban.

Selama proses pembelajaran digunakan media berupa video untuk menunjang ketercapaian pembelajaran. Adapun video pembelajaran berisikan tradisi budaya di Kabupaten Ponorogo. Video pada pembelajaran pertama berisi proses kirab pusaka menuju makan Bathoro Katong dan video pada pembelajaran kedua berisi prosesi larungan di Telaga Ngebel dalam rangka menyambut 1 Muharram 1446 H.

Penayangan video dilaksanakan sebelum siswa berkelompok untuk menstimulus siswa pada kebudayaan yang ada di daerahnya. Penayangan video diawal pembelajaran terbukti efektif memusatkan perhatian dan fokus siswa terhadap materi pembelajaran. Penggunaan video dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa (Thasya, 2023; Estiana, 2023).

Selama video ditayangkan siswa dengan seksama menyimak untuk mendapatkan intisari dari video. Setelah selesai penayangan video, guru memberikan pertanyaan-pertanyaan terkait hal-hal yang relevan terhadap isi video. Dalam proses ini, tercipta kondisi kelas yang kondusif dan aktif dengan tanya jawab untuk membentuk dialog ilmiah.

Setelah dilaksanakan pembelajaran selama 2 pertemuan baik di kelas eksperimen maupun dikelas kontrol, dilakukan pemberian angket motivasi dan tes kognitif. Berdasarkan hasil yang diperoleh diketahui bahwa rata-rata motivasi dan tes kognitif kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Menurut Sugiyono (2017:124), perlakuan yang diberikan dalam penelitian akan berpengaruh positif jika kelas eksperimen mempunyai nilai lebih besar dan signifikan dibandingkan kelas kontrol. Hal ini sesuai dengan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan menggunakan uji beda (t-test).

Penerapan model pembelajaran Fan-N-Pick menunjukkan efek positif pada motivasi dan hasil belajar siswa. Selama proses pembelajaran dengan Fan-N-Pick siswa berkelompok dan bermain menggunakan kartu yang disusun seperti kipas. Permainan dalam Fan-N-Pick dilakukan dengan berganti peran secara merata, sehingga semua anggota kelompok merasa semua perannya. Hal ini mendorong terjadinya pertukaran informasi dan pengetahuan melalui pengajaran teman sebaya (Kanigara, 2020). Interaksi yang terjadi antar siswa ini dapat meningkatkan motivasi belajar. Model ini telah menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan memaksimalkan kontribusi siswa selama proses pembelajaran.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kontrol, dimana kelas eksperimen menerapkan pembelajaran dengan model Fan-N-Pick.

Bukan hanya perbedaan motivasi, namun hasil belajar kognitif siswa juga menunjukkan perbedaan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Erlita (2019) bahwa model Fan-N-Pick signifikan meningkatkan hasil belajar. Fan-N-Pick telah terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS pada siswa (Frianto et al., 2016). Proses pembelajaran mengarahkan pada pemahaman yang lebih baik tentang materi dan peningkatan kepercayaan diri.

Penggunaan video pembelajaran telah memaksimalkan keterlaksanaan model Fan-N-Pick. Video pembelajaran yang ditampilkan sesaat sebelum berkelompok menjadikan siswa lebih terkondisikan. Pemanfaatan video ke dalam praktik pengajaran Fan-N-Pick telah memberikan pengalaman dan hasil pembelajaran yang optimal. Pembelajaran dengan menggunakan media video mampu menjadi solusi yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Video pembelajaran dapat mengubah perilaku siswa karena dapat memotivasi dan menciptakan rasa keberhasilan serta meningkatkan rasa semangat pada diri siswa (Pamungkas & Koeswanti, 2022).

Proses pembelajaran yang berhasil dikondisikan sesuai dengan pedoman, menjadi indikator bahwa pembelajaran terlaksana dengan baik. Pelaksanaan pembelajaran yang berjalan maksimal menjadi cerminan bahwa pengujian hipotesis dapat dipercaya. Sehingga pada akhirnya dapat memberikan referensi bagi dunia akademik baik dalam penelitian maupun pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dijelaskan, diperoleh Kesimpulan sebagai berikut.

1. Model pembelajaran Fan-N-Pick berpengaruh terhadap motivasi siswa kelas IV SDN 1 Blembem Ponorogo. Hal ini dibuktikan dalam independent t test setelah perlakuan diberikan, diperoleh nilai Asymp sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$.
2. Model pembelajaran Fan-N-Pick berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDN 1 Blembem Ponorogo. Hal ini dibuktikan dalam independent t test setelah perlakuan diberikan, diperoleh nilai Asymp sig (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$.

Referensi

- Andini, A., Sukardi., & Wahidah, A. (2024). Merdeka Belajar: Pengaruh Implementasi Pembelajaran P5 Terhadap Sikap Mandiri Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 6(3), 584-591. <https://doi.org/10.29303/jcar.v6i3.8405>
- Chyalutfa, U., Makki, M., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pohon Literasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 4(3), 82-86.
- Erlita, V.D., Suwignyo, H., & Utaya, S. (2019). Pengaruh Strategi Fan-N-Pick terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(6), 726-730. DOI: <http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v4i6.12483>
- Estiana, R., Widyaningrum, A., & Wijayanti, A. (2023). Analisis Konsentrasi Belajar Siswa melalui Media Pembelajaran Audio Visual Tema 7 Subtema 2 Kelas V SDN 2 Pengkolrejo Kabupaten Blora. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 1604 - 1616. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1730>
- Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330-6338. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387>
- Frianto, Soetjipto, B.E., & Amirudin, A. (2016). The Implementation of Cooperative Learning Model Team Game Tournament and Fan N Pick To Enhance Motivation and Social Studies Learning Outcomes. 21(5), 74-81. DOI: 10.9790/0837-2105077481
- Gunawan, G., Purwoko, A. A., Ramdani, A., & Yustiqvar, M. (2021). Pembelajaran menggunakan learning management system berbasis moodle pada masa pandemi covid-19. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 2(1), 226-235.
- Hikmawati, R., & Yonanda, D.A. (2022). KETERKAITAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DAN HASIL BELAJAR IPA DI SEKOLAH DASAR. *Mirabilis: Journal of Biology Education*, 1(2), 22-27. <https://doi.org/10.56916/jm.v1i2.291>
- Kagan, S., & Kagan, M. (2009). Kagan Cooperative Learning. Co-Operative Learning, 528.
- Kanigara, R.R., Dewi, A.D., & Furnamasari, Y.P. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Fan N Pick pada Pembelajaran PKN Di Sekolah Dasar. *Action Research Literate*, 4(1). <https://doi.org/10.46799/ar.v4i1.3>
- Marliani, L. P. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *PAEDAGOGY: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 1(2), 125-133. <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v1i2.802>

- Nugrahwati, S., & Sintawati, M. (2021). Fan-N-Pick: Model Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Mengurangi Kecemasan Matematika. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 4(2), 187-196. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v4i2.4056>
- Pamungkas, W.A.D., & Koeswanti, H.D. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346-354. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41223>
- Pratiwi, A., Hikmah, F., Adiansha, A.A., & Suciwati (2021). Analisis Penerapan Metode Games Education dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*.
- Ramdani, A., Jufri, A. W., Gunawan, G., Fahrurrozi, M., & Yustiqvar, M. (2021). Analysis of students' critical thinking skills in terms of gender using science teaching materials based on the 5E learning cycle integrated with local wisdom. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(2), 187-199. <https://doi.org/10.15294/jpii.v10i2.29956>
- Rostini, R., & Ruhyadi, S.G. (2021). Paradigma Pembelajaran dan Motivasi Belajar Siswa Tingkat MI/SD. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 2(2), 1-13.
- Saputra, D.T., Kartika, R.C., & Sumardjoko, B. (2024). Perubahan Paradigma Guru Dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 33(1), 469-476.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung: Alfabeta.
- Suparman, S., & Junaidin, J. (2023). Upaya Sekolah dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3950-3958. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6469>
- Thasya, K., & Tangkin, W. P. (2023). Penggunaan Video Pembelajaran sebagai Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 16(1), 110-119. <https://doi.org/10.51212/jdp.v16i1.173>
- Wangge, Y. S., & Sariyyah, N. (2022). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Gambar Tarian Gawi pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1906-1913. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2166>
- Yanto, I., Maritasari, D. B., Hadi, Y. A., Hardiana, B. N., & Khotimah, H. (2024). Implementasi Profil Pelajar Pancasila Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Pada Peserta Didik. *Journal of Classroom Action Research*, 6(4). <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/view/8482>
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140. <https://doi.org/10.29303/jpm.v14i2.1299>