**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Hasil Penelitian**

Bagian ini dipaparkan tentang hasil penelitian yang menunjukkan pengaruh penerapan strategi *Movie Learning* terhadap motivasi belajar IPA pada siswa kelas V SD Inpres Gunung Sari kecamatan Rappocini kota Makassar. Dalam proses penelitian, langkah awal yang dilakukan oleh peneliti adalah menguji validitas instrumen (*pretest* dan *posttest*). Validitas yang dilakukan adalah validitas konstruksi dan validitas isi atau ahli. Setelah peneliti mengkonstruksi instrumen tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Yang menjadi validator instrumen adalah seorang yang ahli dalam bidangnya. Ahli yang dipilih akan memberikan keputusan apakah instrumen yang telah disusun dapat digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan, dan mungkin dirombak total.

Ahli yang menjadi rujukan peneliti dalam menvaliditas instrumen yaitu bapak Prof. Dr. H. Alimuddin Mahmud, M.Pd. Setelah divalidasi maka berdasarkan 8 aspek yang dinilai, didapatkan hasil bahwa 6 aspek dinyatakan valid, dan 2 aspek dinyatakan sangat valid. Berdasarkan hal tersebut maka seluruh item angket dapat digunakan untuk penelitian motivasi belajar siswa. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik

inferensial. Analisis statistik deskriptif dan inferensial dilakukan dengan cara sebagai berikut :

1. **Gambaran Penerapan Strategi *Movie Learning***

Gambaran strategi *movie learning* pada pembelajaran IPA siswa kelas V SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar diperoleh melalui kegiatan observasi. Kegiatan observasi dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan.

Penerapan strategi *movie learning* pada kelas eksperimen memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Strategi *movie learning* dilakukan berdasarkan prosedur penggunaan. Sebelum pembelajaran dilakukan terlebih dahulu guru menyiapkan dan menyusun segala perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran. Adapun kegiatan yang dilakukan ialan menyiapkan film yang akan ditonton berdasarkan materi yang akan diajarkan kepada siswa, menyusun RPP dengan menerapkan strategi *movie learning,* menyusun LKK dan membuat lembar observasi untuk mengamati kondisi pembelajaran dengan menggunakan strategi *movie learning.* Selanjutnya, guru mempersiapkan perangkat pendukung aktivitas siswa dalam menonton film (LCD proyektor, ruang yang kondusif dari cahaya terang, serta *sound system* yang mendukung). Dalam proses pembelajaran, siswa dibagi dalam beberapa kelompok, setiap kelompok berjumlah 4-5 anggota kelompok (disesuikan dengan jumlah siswa di kelas). Setelah itu setiap kelompok dibagikan lembar kerja (LK). Selanjutnya guru memutar film yang telah disiapkan. Setelah film selesai, setiap kelompok diberikan kesempatan untuk mendiskusikan isi film yang telah ditayangkan dan menjawab LK yang telah dibagikan. Setelah semua kelompok memaparkan hasil diskusinya, guru kemudian menuntun siswa menyimpulkan pembelajaran. Berikut dapat dilihat tabel hasil pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen.

**Tabel 4.1 Hasil Observasi Keterlaksanaan Proses Pembelajaran**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Kegiatan yang Diamati** | **Skor** |
| **Pertemuan 1** | **Pertemuan 2** |  |
| 1. | Persiapan | 4 | 4 |
| 2. | Pembuka | 3 | 4 |
| 3. | Penyampaian Materi dengan penerapan staretegi *movie learning*  | 3 | 4 |
| 4. | Proses Diskusi Siswa | 3 | 3 |
| 5. | Umpan Balik | 3 | 4 |
| 6. | Penutup | 3 | 3 |
| Total | 19 | 22 |
| Persentase Total | 79,16 % | 91,66 % |
| Kategori | Efektif | Sangat Efektif |

 Sumber: Lembar keterlaksanaan proses pembelajaran (Lampiran 4)

 Berdasarkan hasil observasi pada proses pembelajaran di pertemuan pertama mendapatkan poin keseluruhan sebanyak 19 poin dengan jumlah aspek yang mendapatkan 4 poin sebanyak satu aspek dan lima aspek yang mendapatkan 3 poin. Persentase total yang didapatkan pada pertemuan pertama sebanyak 79,16 % dengan kategori efektif.

Hasil observasi pada pertemuan kedua mendapatkan total 22 poin, dengan empat aspek medapatkan 4 poin dan dua aspek mendapatkan 3 poin. Persentase total yang didapatkan pada pertemuan kedua sebanyak 91,66 %. dengan kategori sangat efektif.

Berdasarkan hasil observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran berjalan efektif pada pertemuan pertama dengan presentase sebesar 79,16% . Data tersebut menunjukkan bahwa penyampaian materi dengan strategi *movie* *learning* berlangsung efektif. Sementara pada pertemuan kedua, proses pembelajaran berlangsung sangat efektif dibanding pertemuan sebelumnya, hal ini ditunjukkan dengan pelaksanaan kegiatan hampir disetiap point mengalami peningkatan dengan total presentase 91,66 %.

1. **Gambaran Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA**

Untuk memperoleh hasil analisis *pretest* tentang motivasi belajar IPA sebelum diberikan *treatement* penerapanstrategi *movie learning*  pada siswa kelas V SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar diperoleh dari hasil angket yang telah diberikan kepada siswa yang berjumlah 24 siswa.

Dalam angket terdapat item dengan rincian :1) Untuk pernyataan positif mengenai motivasi belajar siswa terdapat 15 pernyataan: 2) Untuk pernyataan negatif terdapat 15 pernyataan. Dari 30 item pernyataan terdapat 2 buah jawaban dengan ketentuan dan skor sebagai berikut: 1) Untuk item positif dengan jawaban sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju secara berurutan dengan skor 4, 3, 2, dan 1 ; 2) Untuk item negatif dengan jawaban sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju masing-masing secara berurutan dengan skor 1, 2, 3, dan 4. Hasil angket tersebut dimasukkan ke dalam tabel untuk diubah menjadi data kuantitatif.

* + - 1. **Data *Pretest* siswa tentang Motivasi Belajar IPA**

Penentuan nilai kuantitatif *pretest* siswa adalah dengan menjumlahkan skor jawaban angket dari responden sesuai dengan frekuensi jawaban. Deskripsi motivasi belajar siswa kelas V SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar sebelum penerapan strategi *movie learning* dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.2**  **Distribusi Hasil Jawaban Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Penerapan Strategi *Movie Learning***

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Kategori | Ketekunan dalam belajar | Keuletan dalam mengahadapi kesulitan | Minat dan ketajaman perhatian | Berprestasi dalam belajar | Mandiri dalam belajar |
| 1 | Tinggi | 4 | 0 | 3 | 8 | 3 |
| 2 | Sedang | 20 | 18 | 21 | 16 | 17 |
| 3 | Rendah | 0 | 6 | 0 | 0 | 4 |

Tabel 4.2 menunjukkan bahwa pada indikator motivasi belajar yaitu ketekunan dalam belajar berada pada kategori sedang dengan perolehan 4 siswa berada pada kategori tinggi, 20 siswa berada pada kategori sedang dan tidak ada siswa pada kategori rendah. Pada indikator keuletan dalam mengahadapi kesulitan terdapat 18 siswa pada kategori sedang, 6 siswa pada kategori rendah dan tidak ada siswa pada kategori tinggi. Pada indikator minat dan ketajaman perhatian dalam belajar terdapat 3 orang siswa pada kategori tinggi, 21 siswa pada kategori sedang dan tidak ada siswa pada kategori rendah. Pada indikator berprestasi dalam belajar terdapat 8 siswa berada ada kategori tinggi, 16 orang pada kategori sedang dan tidak ada siswa pada kategori rendah. Pada indikator mandiri dalam belajar terdapat 3 siswa pada kategori tinggi, 17 siswa pada kategori sedang dan 4 siswa pada kategori rendah.

Hasil analisis deskriptif untuk hasil jawaban *pretest* siswa yang berhubungan dengan variabel terikat yaitu motivasi belajar siswa pada pelajaran IPA disajikan sebagai berikut :

**Tabel 4.3 Kualifikasi dan Interval Hasil Jawaban Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Penerapan Strategi *Movie Learning***

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nilai Interval | Rata-rata | Kualifikasi | Kategori | Frekuensi | Persentase Kumulatif |
| 90 – 120 | 76,75 | Tinggi | Sedang | 0 | 0 % |
| 60 – 89 | Sedang | 24 |  100% |
| 30 – 59 | Rendah | 0 | 0 % |

Data dalam tabel 4.3 di atas menunjukkan bahwa 100% siswa atau 24 orang siswa berada pada kategori sedang dan tidak ada siswa yang berada pada kategori tinggi maupun rendah. Hal ini berdasarkan rata-rata hasil jawaban angket siswa.

Berdasarkan uraian tersebut ditemukan bahwa motivasi belajar IPA siswa sebelum diberikan perlakuan atau *treatment* dalam taraf sedang. Hal ini berdasarkan analisis jawaban angket *pretest* siswa bahwa pada angket indikator motivasi belajar terdapat indikator yang masih rendah. Dalam motivasi belajar terdapat beberapa indikator yaitu: 1) ketekunan dalam belajar; 2) ulet dalam menghadapi masalah; 3) adanya minat dan ketajaman perhatian dalam belajar; 4) berprestasi dalam belajar: 5) mandiri dalam belajar. Motivasi siswa yang berada dalam kategori sedang berdasarkan analisis angket terdapat indikator yang masih kurang yaitu masih kurangnya ketekunan dalam belajar, keuletan dalam menghadapi masalah, dan kemandirian mandiri dalam belajar.

* + - 1. **Data *Pos-test* siswa tentang Motivasi Belajar IPA**

Deskripsi motivasi belajar siswa kelas V SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar setelah penerapan strategi *movie learning* dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.4 Distribusi Hasil Jawaban Angket Motivasi Belajar Siswa Setelah Penerapan Strategi *Movie Learning***

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Kategori | Ketekunan dalam belajar | Keuletan dalam mengahadapi kesulitan | Minat dan ketajaman perhatian | Berprestasi dalam belajar | Mandiri dalam belajar |
| 1 | Tinggi | 20 | 21 | 23 | 24 | 21 |
| 2 | Sedang | 4 | 3 | 1 | 0 | 3 |
| 3 | Rendah | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

Tabel 4.4 menunjukkan bahwa pada indikator motivasi belajar yaitu ketekunan dalam belajar berada pada kategori sedang dengan perolehan 20 siswa berada pada kategori tinggi, 4 siswa berada pada kategori sedang dan tidak ada siswa pada kategori rendah. Pada indikator keuletan dalam mengahadapi kesulitan terdapat 21 siswa pada kategori sedang, 3 siswa pada kategori rendah dan tidak ada siswa pada kategori tinggi. Pada indikator minat dan ketajaman perhatian dalam belajar terdapat 23 orang siswa pada kategori tinggi, 1 siswa pada kategori sedang dan tidak ada siswa pada kategori rendah. Pada indikator berprestasi dalam belajar terdapat 24 siswa berada ada kategori tinggi dan tidak ada siswa berada pada kategori sedang maupun rendah. Pada indikator mandiri dalam belajar terdapat 21 siswa pada kategori tinggi, 3 siswa pada kategori sedang dan tidak ada siswa pada kategori rendah.

Hasil analisis deskriptif untuk hasil jawaban *post test* siswa yang berhubungan dengan variabel terikat yaitu motivasi belajar siswa pada pelajaran IPA disajikan sebagai berikut :

**Tabel 4.5 Kualifikasi dan Interval Hasil Jawaban Angket Motivasi Belajar Siswa Setelah Penerapan Strategi *Movie Learning***

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nilai Interval | Rata-rata | Kualifikasi | Kategori | Frekuensi | Persentase Kumulatif |
| 90 – 120 | 103,91 | Tinggi | Tinggi | 20 | 83,33% |
| 60 – 89 | Sedang | 4 |  16,66% |
| 30 – 59 | Rendah | 0 | 0 % |

Sumber: Aplikasi SPSS Versi 20.0 (Lampiran 10)

Data dalam tabel 4.5 di atas menunjukkan bahwa tidak terdapat siswa yang menyatakan bahwa motivasi belajar IPA yang berada pada kategori rendah, sebanyak 4 siswa atau 16,66% berada pada kategori sedang, dan sebanyak 20 orang siswa atau 83,33% orang pada kategori tinggi.

Berdasarkan uraian tersebut ditemukan bahwa motivasi belajar IPA siswa setelah diberikan perlakuan atau *treatment* dalam kategori tinggi. Hal ini berdasarkan analisis jawaban angket *posttest* siswa bahwa pada angket indikator motivasi belajar terdapat indikator yang tinggi.

1. **Pengaruh Penerapan Strategi *Movie Learning* terhadap Motivasi Belajar IPA pada Siswa Kelas V SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar**

Untuk mengetahui pengaruh strategi *movie learning* terhadap motivasi belajar IPA siswa, maka diperlukan analisis statistik inferensial. Hasil analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan uji t dengan taraf signifikansi α = 0.05. Syarat yang harus dipenuhi untuk pengujian hipotesis adalah data yang diperoleh berdistribusi normal. Untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal maka dilakukan uji normalitas data.

1. **Uji Normalitas Data**

Uji normalitas data dimaksudkan untuk melihat apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Statistik uji normalitas yang digunakan adalah uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test* dengan menggunakan *software SPSS* versi 20.0. Jika signifikansi yang diperoleh ≥ α (0.05), maka dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal. Sebaliknya jika data tidak berdistribusi normal maka taraf signifikansi yang diperoleh < α (0.05). Berdasarkan hasil pengolahan data (terlampir), hasil jawaban angket *pretest* adalah 0.200 ≥ α (0.05), dan hasil jawaban angket *posttest* adalah 0.200 ≥ α (0.05), maka didapatkan bahwa data berdistribusi normal. Dengan normalnya data maka tahap selanjutnya adalah tahap uji hipotesis.

1. **Uji Hipotesis**

Pengujian hipotesis penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan strategi *movie learning* terhadap motivasi belajar IPA pada siswa kelas V SD Inpres Gunung Sari Kecamatan Rappocini Kota Makassar tahun ajaran 2018/2019. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji-t dua sampel *dependet* (*paired sample t-test)* dengan taraf signifikansi α = 0.05 dengan sampel yang diambil dari populasi yang berdistribusi normal.

Data untuk uji hipotesis diolah dengan analisis program *Statistical Package for Sosial Science (*SPSS) versi 20.0 dengan menggunakan statistik analisis uji-t dua sampel *dependet (paired sampel t-test).* Pengambilan keputusan pada pengujian hipotesis dilakukan dengan dua cara, yaitu:

**Berdasarkan Perbandingan t- hitung dan t-tabel**

Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan cara membandingkan antara thitung dan ttabel. Apabila thitung > ttabel maka H0 ditolak dan Ha diterima, dan thitung< ttabel maka Ho diterima dan Ha ditolak, dengan catatan bahwa harga thitung adalah harga mutlak, jadi tidak dilihat positif (+) atau negatif (-) nya. Dari hasil statistik menggunakan SPSS 20.0 diperoleh nilai ttabel N (24) = 2,069 sedangkan thitung hasil jawaban angket *pretest* *posttest* adalah 10,388 sehingga hasil jawaban angket untuk motivasi belajar IPA siswa thitung (10,388) > ttabel (2,069), sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikasn antara penerapan strategi *movie learning* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar tahun ajaran 2018/2019.

**Berdasarkan Perbandingan Nilai Probabilitas Data**

Pengujian hipotesis diperoleh dengan cara membandingkan nilai probabilitas, apabila sig (2-*tailed)* < α = (0.05) maka Ho ditolak dan Ha diterima dan sig (2-*tailed*) > α = (0.05) maka Ho diterima dan Ha ditolak. Dari hasil statistik menggunakan SPSS 20.0 hasil jawaban angket siswa diperoleh nilai signifikasi sig (2-*tailed*) (0.000) < (0.05) berarti Ho ditolak dan Ha diterima, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penerapan strategi *movie learning* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar tahun ajaran 2018/2019.

**Pembahasan**

Penelitian *Pre-experimental* ini, peneliti melakukan penelitian pada kelas V SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar sebagai kelas ekperimen dengan jumlah siswa 24 orang yang terdiri dari 11 orang siswa laki-laki dan 13 orang siswi perempuan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One group pretest-postes design* yang hanya melibatkan satu kelompok eksperimen, dimana diberikan tes awal berupa *pretest* dan pada akhir pembelajaran diberikan tes akhir berupa *posttest.*

Teknik pengumpulan data yang dilakukan diantaranya adalah 1) Angket, merupakan teknik yang berguna memperoleh data tentang motivasi belajar IPA siswa terhadap penerapan strategi *movie learning* pada siswa kelas V SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Angket yang disajikan bersifat tertutup, sehingga responden hanya diberikan kesempatan untuk mengisi alternatif jawaban yang disediakan. 2) Lembar observasi yaitu berupa lembar keterlaksaan proses pembelajaran yaitu untuk melihat keefektifan penerapan strategi *movie learning* pada proses pembelajaran. 3) Dokumentasi yaitu mendapatkan data hasil jawaban angket motivasi belajar IPA, data-data siswa-siswa kelas V SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Pada penelitian data angket diperoleh setelah melalui beberapa tahap yaitu: validitas isi atau tahap validasi instrumen oleh ahli dibidangnya.

Nomor item angket terbagi menjadi dua bagian diantaranya item pernyataan yang bernilai positif dan item pernyataan yang bernilai negatif. Untuk variabel motivasi belajar terdapat 5 indikator yaitu : ketekunan dalam belajar, ulet dalam menghadapi kesulitan, minat dan ketajaman perhatian dalam belajar, berprestasi dalam belajar, dan mandiri dalam belajar.

Teknik analisis data yang digunakan ada dua yaitu pengolahan data dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Pengolahan statistik deskriptif untuk menyatakan distribusi frekuensi skor responden atau menggambarkan motivasi belajar sebelum dan setelah pemberian perlakuan dan pengolahan statistik inferensial untuk pengujian hipotesis.

Penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan perlakuan dalam pembelajaran dengan penerapan strategi *movie learning* pada kelas ekperimen. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan strategi *movie learning* terhadap motivasi belajar IPA pada kelas ekperimen, maka diberikan *pretest* dan *posttest* yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan, yang kemudian dianalisis menggunakan program SPSS 20.

**Pengaruh Penerapan Strategi *Movie Learning* terhadap Motivasi Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar**

Strategi *movie learning* merupakan salah satu strategi inovatif yang digunakan untuk meningkatkan ketertarikan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Strategi ini menggunakan media film yang dikaitkan dengan materi pembelajaran untuk dikaji oleh siswa secara berkelompok. Penerapan strategi ini diharapkan dapat memacu motivasi belajar yang mengarahkan kecenderungan siswa terhadap bidang-bidang yang mereka senangi tanpa paksaan dari siapapun untuk meningkatkan kualitasnya dalam hal pengetahuan, nilai dan sikap.

Pada analisis statistik deskriptif ditemukan motivasi belajar IPA sebelum diberikan perlakuan adalah seluruh siswa kelas V yaitu sebanyak 24 siswa berada pada kategori sedang dan tidak ada siswa yang berada pada kategori rendah maupun kategori tinggi. Berdasarkan data tersebut maka motivasi siswa berada pada kategori sedang. Selanjutnya, setelah diberikan perlakuan maka didapatkan hasil 20 siswa berada pada kategori tinggi, 4 siswa berada pada kategori sedang dan tidak ada siswa berada pada kategori rendah. Dari penjelasan tersebut dapat digambarkan bahwa motivasi siswa terlihat meningkat setelah diberikan perlakuan berupa strategi *movie learning*.

Meskipun presentase pelaksanaan pembelajaran sebesar 91,66%, dengan kata lain kategori tersebut menunjukkan indikasi pelaksanaan berjalan sangat efektif namun masih ada prosedur pelaksanaan kegiatan pembelajaran tidak terlaksana secara menyeluruh atau maksimal.

Selanjutnya adalah analisis inferensial. Hasil analisis inferensial yang terdiri atas uji normalitas *pretest* dan *post-test* motivasi belajar siswa diperoleh harga *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,200 dan 0,200 yang artinya lebih besar dari nilai α = 0,05 sehingga didapatkan bahwa soal *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal.

Hasil analisis statistik deskriptis hanya melibatkan atau menunjukkan nilai pada *pretest* dan *posttest* yang diberikan hanya pada satu kelas ekperimen yaitu kelas V SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar yang diberikan perlakuan penerapan strategi *movie learning* dan bukan untuk menguji hipotesis (dugaan sementara yang masih harus diuji kebenarannya) maka hal tersebut sudah memasuki kawasan statistik inferensial. Ini berarti bahwa statistik deskriptif berupaya melukiskan dan menganalisis kelompok yang diberikan tanpa membuat atau menarik kesimpulan tentang populasi atau kelompok yang lebih besar. Statistik inferensial berhubungan dengan pengambilan keputusan. Statistik inferensial berdasar pada statistik deskriptif.

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan statistik inferensial menunjukan adanya pengaruh penerapan strategi *movie learning* terhadap motivasi belajar pada siswa kelas V SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Pengambilan keputusan pada pengujian hipotesis dilakukan dengan dua cara yaitu membandingkan ttabel  dan thitung serta membandingkan nilai probabilitas. Dari hasil statistik menggunakan perhitungan manual untuk uji-t dua sampel *dependent* (*paired sample t-test)* yang dipadukan dengan program SPSS 20.0 diperoleh nilai ttabel untuk N (24) = 2,069 sedangkan thitung hasil jawaban angket siswa 10,388, thitung (10,388) > ttabel (2,069) sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Sedangkan dengan cara membandingkan nilai probabilitas, diperoleh nilai signifikansi hasil jawaban angket *pretest* dan *posttest* sig (2-*tailed)* 0,000 < α (0,05), berarti Ho ditolak dan Ha diterima. Jadi ada pengaruh yang signifikan antara penerapan strategi *movie learning* terhadap motivasi belajar IPA pada siswa kelas V SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

Strategi *movie learning* merupakan strategi yang dapat membantu guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran serta memudahkan siswa memahami materi pelajaran. Penggunaan media film pembelajaran meruapakan salah satu alternatif dalam memanfatkan perkembangan teknologi secara postif di zaman yang modern ini. Olehnya itu, seorang guru harus mampu membaca situasi perkembangan khususnya merancang pembelajaran dalam kelas sebermakna mungkin.

Chatib (2014) menyatakan bahwa ketika energi dan fokus guru diarahkan untuk model aktivitas yang kreatif-inovatif, proses pembelajaran akan menarik minat dan menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar dengan antusias dan *enjoy*. Pengalaman belajar seperti ini secara otomatis akan masuk dalam memori jangka panjang.

Berlandasakan tersebut, jelaslah diperlukan kreativitas seorang guru dalam mengelola kelas. Penggunaan strategi pembelajaran yang dapat mengaktifkan kecerdasan intrapersonal siswa dan dipadukan dengan media pembelajaran yang menarik dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Penerapan strategi yang tepat juga dapat menjadi pendorong utama dalam menumbuhkan kemampuan anak dalam memahami serta memaknai pembelajaran. Jadi, Penerapan strategi *movie learning* dalam proses pembelajaran akan menciptakan suasana belajar yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta membuat siswa merasa nyaman bersemangat dalam kelas.