

**PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA TERHADAP MOTIVASI  
DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI KESAUD**

Fika Amalia<sup>1</sup>, Henny Setiani<sup>2</sup>, Siti Rokmanah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Primagraha

Email: [yikaamalia1933@gmail.com](mailto:yikaamalia1933@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi dari permasalahan rendahnya motivasi serta capaian belajar siswa pada mata pelajaran matematika, khususnya pada materi kalimat matematika dan hitungan. Banyak siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit, membosankan bahkan menegangkan, sehingga kurang termotivasi untuk mengikuti pembelaaran. Kondisi ini berdampak pada kurangnya partisipasi siswa dan hasil belajar yang tidak optimal. Untuk menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan guna mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi berbasis canva terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Kesaud. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain pretest-posttest control group. Subjek penelitian terdiri atas 25 siswa kelas IV yang dibagi kedalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data diperoleh melalui tes hasil belajar dan angket motivasi, kemudian dianalisis menggunakan uji Independent Sampel t-Test dengan bantuan SPSS 25. Hasil penelitian memperlihatkan adanya perbedaan signifikan antara motivasi dan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol, dengan nilai signifikansi  $<0.05$ . Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan media video animasi berbasis canva berpengaruh positif dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Temuan ini memberikan rekomendasi bahwa guru dapat menjadikan media Video animasi sebagai strategi pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar.

**Kata Kunci:** Video Animasi, Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar.

**Abstract:** *This study is motivated by the problem of low motivation and learning outcomes among students in mathematics, particularly in mathematical sentences and arithmetic operations. Many students perceive mathematics as a difficult, boring, and stressful subject, which leads to low motivation to participate in learning activities. This condition results in limited student engagement and suboptimal learning outcomes. To address this issue, the research aims to examine the effect of using Canva-based animated video media on the motivation and learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri Kesaud. The study employed a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design. The subjects consisted of 25 fourth-grade students, divided into an experimental group and a control group. Data were collected through learning outcome tests and motivation questionnaires, then analyzed using the Independent Sample t-Test with the assistance of SPSS 25. The findings revealed a significant difference in both motivation and learning outcomes between the experimental and control groups, with a significance value of  $<0.05$ . Therefore, it can be concluded that the use of Canva-based animated video media has a positive effect on improving students' motivation and learning outcomes. This study suggests that teachers may*

*employ animated video media as an innovative teaching strategy that aligns with the characteristics of elementary school students.*

**Keywords:** *Animated Video, Learning Motivation And Learning Outcomes.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sesuatu yang wajib ada dalam diri manusia. Pendidikan terdiri dari berbagai macam ilmu pengetahuan yang kedepannya akan bermanfaat bagi peserta didik untuk digunakan dalam menghadapi kehidupannya di masa sekarang dan mendatang. Seorang guru harus mampu dalam hal merancang dan menyampaikan materi dalam pembelajaran sehingga menimbulkan ketertarikan pada peserta didik akan materi yang disampaikan. (Widyahabsari et al., 2023). Pendidikan juga merupakan salah satu kebutuhan manusia selain kebutuhan akan sandang, pangan dan papan. Pendidikan adalah upaya yang diempuh oleh manusia agar dapat mengubah perilaku sehingga menjadi pribadi yang baik dan mampu mengembangkan pengetahuan yang dimiliki. (Abidin, 2021)

Berdasarkan penelitian (Maros & Juniar, 2021), kurikulum adalah suatu perancaaan untuk mendapatkan keluarnya (*out-comes*) yang diharapkan dari seuatu pembelajaran. Perencanaaan tersebut disusun secara terstruktur untuk suatu bidang studi, sehingga memberikan pedoman dan intruksi untuk mengembangkan strategi pembelajaran (materi didalam kurikulum harus diorganisasikan dengan baik agar sarana (*goals*) dan tujuan (*objectives*) pendidikan yang telah ditetapkan dan tercapai. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Pasal 1 butir 19 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Kurikulum adalah rencana awal yang dibuat untuk membimbing anak belajar disekolah, yang disusun berdasarkan tingkat perkembangan peserta didik dan dapat di aktualisasikan di dalam pembelajaran. Kurikulum memberikan petunjuk yang cukup rinci mengenai berbagai hal yang perlu dilakukan oleh kepala sekolah dan guru dalam penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar. Kurikulum merupakan inti dari proses pembelajaran. Kurikulum merupakan bidang yang paling langsung berpengaruh terhadap hasil pendidikan. Kurikulum sangat menentukan proses dan hasil suatu sistem pendidikan, (Erin Aprillia et al., 2022).

Sebenarnya matematika mempunyai makna yang lebih mendalam, bukan hanya sekedar angka atau simbol. Matematika merupakan ilmu yang membahas tentang keteraturan pola dan

bertingkat (Intan et al., 2022). Matematika merupakan mata pelajaran yang wajib diberikan untuk semua peserta didik atau siswa mulai dari sekolah dasar sampai kejenjang pendidikan berikutnya. Hal ini agar siswa dapat berfikir secara logis, analitis, sistematis, dan kritis. Mata pelajaran matematika secara umum di pandang oleh siswa sebagai mata pelajaran yang sulit. Sampai saat ini masih sangat banyak anak didik yang mengalami kesulitan dan merasa takut untuk belajar matematika. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang monoton ataupun karena tidak begitu menyenangkannya belajar matematika. Kenyataan yang sering dijumpai di lapangan, hingga saat ini masih sangat banyak peserta didik yang menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang menakutkan sekaligus menyebalkan, (Wijayanti & Yanto, 2023). Pembelajaran matematika adalah salah satu subjek ilmu pengetahuan yang jarang diminati oleh siswa. Hal itu dikarenakan banyak sekali siswa yang beranggapan bahwa materi tersebut sulit. Matematika juga sering kali dianggap materi yang membosankan bagi siswa. Rumus-rumus yang terdapat pada matematika tidak jarang membuat siswa kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan yang ada. Sehingga tidak jarang banyak siswa yang mengatakan sulit untuk memahami materi pada pembelajaran Matematika. Karena alasan tersebut seorang pendidik haruslah dapat membuat siswa tertarik untuk mempelajari matematika, (Uswatun Hasanah & Heni Pujiastuti, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di SD Negeri Kesaud dengan Bapak Rasja, S.Pd selaku guru matematika di kelas IV, mengalami beberapa masalah selama dalam pembelajaran Mateatika. Permasalahan tersebut realitasnya menunjukan bahwa guru jarang menggunakan media dalam pembelajaran. Proses pembelajaran masih mengandalkan metode ceramah dan penugasan, menyebabkan sebagian besar siswa terlihat bosan dan kurang berminat, hanya sedikit yang benar-benar memahami materi. Selain itu terdapat beberapa siswa yang terlihat kurang serius dalam memperhatikan guru ketika sedang mengajar di depan kelas dan juga siswa yang malas dalam mencatat apa yang sudah ditulis oleh guru. Rendahnya motivasi belajar ini salah satunya disebabkan oleh kurangnya rasa percaya diri terhadap kemampuan diri siswa bahkan tidak sedikit siswa yang sudah merasa tidak mampu sebelum mencoba. Dari hasil belajar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini sangat berpengaruh sehingga motivasi dan hasil belajar siswa untuk belajar menjadi menurun dan menyebabkan siswa lebih suka bermain dengan teman sebangkunya yang menyebabkan siswa kurang fokus pada materi yang disampaikan guru.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang monoton dan tidak sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar juga turut memengaruhi semangat belajar siswa. Dalam kondisi seperti ini, siswa cenderung merasa bosan, cepat kehilangan fokus, dan menganggap belajar sebagai beban. Jika masalah ini tidak segera ditangani, maka akan berdampak pada penurunan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Berdasarkan permasalahan yang diidentifikasi, penelitian mampu mengatasi permasalahan tersebut. Beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa antara lain adalah kurangnya metode pembelajaran yang menarik, materi yang dianggap sulit, serta lingkungan belajar yang kurang mendukung. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang monoton dan tidak sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar juga turut memengaruhi semangat belajar mereka. Dalam kondisi seperti ini, siswa cenderung merasa bosan, cepat kehilangan fokus dan menganggap belajar sebagai beban. Jika masalah ini tidak segera di tangani, maka akan berdampak pada penurunan kualitas pendidikan secara menyeluruh. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang kreatif dan inovatif dari guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mampu membangkitkan semangat siswa. Salah satu solusinya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan minat dan karakter siswa, seperti video animasi, media ini dapat menyajikan materi secara visual, menarik dan mudah dipahami, sehingga diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan pendekatan yang tepat dan penggunaan media yang efektif, motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan. Hal ini tidak hanya akan berdampak pada pencapaian akademik, tetapi juga ada perkembangan sikap positif terhadap proses belajar itu sendiri.

Hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri sendiri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan, perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu. Pengertian hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar (Fernando et al., 2024).

Video animasi adalah kumpulan gambar suara dan begerak yang dikemas secara menarik dengan menyertakan berbagai informasi untuk memenuhi tujuan pembelajaran, (Adiati et al., 2023). Video animasi ini merupakan video animasi kartun yang berisi materi pembelajaran

yang dapat digunakan untuk sekolah dasar yang bersifat menarik dan cocok untuk sekolah dasar, (Hadiyah Tullah et al., 2022).

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendapat dari Sugiyono, (2021), menyatakan bahwa metode kuantitatif adalah metode penelitian yang dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandasan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Desain Penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu *quasi eksperimen* (eksperimen semu). Dengan menggunakan metode penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh hasil yang relevan dari eksperimen terhadap subjek penelitian. Oleh karena itu, penulis memilih pendekatan eksperimen untuk mengetahui sejauh mana peningkatan motivasi belajar siswa melalui Media pembelajaran berbasis video animasi. Dari desain *quasi eksperimen* yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *pretest-posttest control group design*. Penelitian ini melibatkan satu kelas yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kedua kelompok tersebut diberi perlakuan yang berbeda, dimana kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional, sementara kelompok eksperimen menggunakan media pembelajaran yang lain video animasi. siswa akan diberikan pretest terlebih dahulu sebelum diberikan perlakuan, kemudian setelahnya, siswa akan menjalani posttest untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran tersebut. Secara umum, sistem pendidikan dapat diuraikan seperti berikut.

**Tabel 1**

**Stuktur Desain Penelitian Pretes-Posttest Control Group Design.**

Kelompok	Pretest	Perlakuan	posttest
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Sumber : Sugiono (2020)

Keterangan:

- a.  $O_1$  dan  $O_2$  = Pretest kelompok eksperimen dan kontrol
- b.  $X$  = Perlakuan /intervensi (misalnya media interaktif)
- c.  $O_2$  dan  $O_4$  = Posttest kelompok eksperimen dan kontrol

## **Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai cara dan berbagai sumber. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, angket dan dokumentasi. Berikut ini jelaskan mengenai observasi, angket dan dokumentasi:

### **1. Observasi**

Observasi adalah suatu cara pengambilan data melalui pengamatan langsung terhadap situasi atau peristiwa yang ada di lapangan. Dalam penelitian ini untuk mengetahui motivasi dan hasil belajar peserta didik.

### **2. Angket motivasi belajar**

Dalam penelitian ini dilakukan dengan memberikan angket kepada siswa untuk menilai motivasi belajar setelah menggunakan Media Berbasis Video Animasi dalam proses pembelajaran. Untuk menghasilkan data kuantitatif yang akurat diperlukan instrumen pengukuran yang mempunyai skala (Sugiyono, 2020).

Bentuk angket yang digunakan adalah skor skala likert untuk memudahkan responden menentukan jawaban dan peneliti membuat kesimpulan serta analisis kuantitatif. Instrumennya dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

### **3. Tes**

Tes berupa pretest dan posttest, dan soal pretest dan posttest telah di validasi oleh ahli materi untuk menilai kemampuan dan hasil belajar subjek peneliti. Butir-butir yang digunakan dalam media pembelajaran dicantumkan pada lembar instrumen tes ini. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengetahui seberapa baik siswa belajar dari media berbasis penelitian.

#### **4. Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan salah satu data pendukung berupa dokumen-dokumen yang dikumpulkan pada saat melakukan kegiatan observasi keapda peserta didik yang bertujuan untuk memperkuat informasi penelitian. Menurut beberapa ahli berpendapat bahwa dokumentasi merupakan penghimpunan dokumen atas suatu subjek tertentu. Dokumentasi erat kaitnya dengan dunia perkuliahan apalagi pada saat melakukan proses penelitian di lokasi yang ditentukan oelh peneliti dalam rangka penyusunan skripsi.

Dokumentasi yang digunakan peneliti adalah dokumentasi gambar yang didapatkan dari hasil memotret seluruh kegiatan peneliti dari awal mendatangi lokasi sampai akhir penelitian dengan harapan mempermudah peneliti dalam menyusun pengelolaan agar hasil yang diperoleh bisa lebih akurat sesuai yang sudah direncanakan sebelumnya pada skripsi sesuai dengan judul peneliti “Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kesaud.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **Hasil Penelitian**

##### **1. Uji Validitas**

Uji Validitas digunakan untuk menguji sebuah instrument yang digunakan valid atau tidak. Untuk uji validitas dibantu dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 25. Adapun hasil uji validitas instrumen angket sebagai berikut :

**Tabel 13. Hasil Uji Validitas Angket Motivasi Belajar**

Item	<u>Corrected Item- Total r</u>	<u>Alpha if Item Deleted</u>	Keputusan
Post_Q1	0.687	0.94	Valid
Post_Q2	0.804	0.937	Valid
Post_Q3	0.632	0.941	Valid
Post_Q4	0.822	0.937	Valid
Post_Q5	0.73	0.939	Valid
Post_Q6	0.723	0.939	Valid
Post_Q7	0.785	0.937	Valid
Post_Q8	0.65	0.941	Valid
Post_Q9	0.664	0.94	Valid
Post_Q10	0.678	0.94	Valid

Post_Q11	0.742	0.939	Valid
Post_Q12	0.516	0.944	Valid
Post_Q13	0.652	0.941	Valid
Post_Q14	0.708	0.939	Valid
Post_Q15	0.799	0.937	Valid

**Tabel 14. Hasil Uji Validitas Hasil Belajar**

No. Soal	Pearson Correlation	Nilai Sig.	Kesimpulan	Interpretasi
Soal 1	0.336	0.101	Valid	Rendah
Soal 2	-0.287	0.165	Tidak Valid	
Soal 3	0.718	0.000	Valid	Tinggi
Soal 4	0.514	0.009	Valid	Cukup
Soal 5	0.103	0.624	Valid	Sangat Rendah
Soal 6	0.632	0.001	Valid	Tinggi
Soal 7	0.514	0.009	Valid	Cukup
Soal 8	0.103	0.624	Valid	Sangat Rendah
Soal 9	0.632	0.001	Valid	Tinggi
Soal 10	0.514	0.009	Valid	Cukup
Soal 11	0.103	0.624	Valid	Sangat Rendah
Soal 12	0.632	0.001	Valid	Tinggi
Soal 13	-0.514	0.009	Tidak Valid	
Soal 14	-0.103	0.624	Tidak Valid	
Soal 15	0.632	0.001	Valid	Tinggi
Soal 16	0.514	0.009	Valid	Cukup
Soal 17	0.103	0.624	Valid	Sangat Rendah
Soal 18	0.632	0.001	Valid	Tinggi
Soal 19	0.514	0.009	Valid	Cukup
Soal 20	0.514	0.009	Valid	Cukup

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh hasil bahwasannya hanya 17 soal yang valid yang bisa digunakan.

## 2. Uji Reliabilitas

Penelitian terhadap reliabilitas di lakukan dengan menggunakan teknik *Cronbach's Alpha* dan dianalisis menggunakan SPSS versi 25.0 for windows. Dengan ketentuan, jika nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,60, maka angket dan soal dianggap reliabel atau konsisten (Jalil, 2022). Hasil dari uji reliabilitas yaitu sebagai berikut:

**Tabel 15. Hasil Uji Reliabilitas Motivasi Belajar**

<b>Reliability Statistics</b>	
<b>Cronbach's Alpha</b>	<b>N of Items</b>
.943	15

**Tabel 16 Hasil Uji Reliabilitas Hasil Belajar**

<b>Reliability Statistics</b>	
<b>Cronbach's Alpha<sup>a</sup></b>	<b>N of Items</b>
.955	21
a. The value is negative due to a negative average covariance among items. This violates reliability model assumptions. You may want to check item codings.	

Peroleh dari kedua nilai diatas berada diatas standar minimal 0,70, yang menunjukkan bahwa instrumen penelitian ini memiliki tingkat reliabilitas yang memiliki kriteria yang ditetapkan. Artinya, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dipercaya dan layak untuk digunakan dalam pengumpulan data secara akurat. Nilai reliabilitas masing-masing instrumen disajikan pada tabel, sedangkan perhitungan rinci uji reliabilitas ditampilkan pada lampiran.

## 3. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dalam penelitian ini dipergunakan untuk menguji normalnya data kelas ui coba perhitungan data dilakukan dengan memanfaatkan *SPSS 25 for windows* dengan penguji *Kolmogorov-Smirnov* pada taraf sig <0,05, berarti data tidak memiliki distribusi yang normal, namun jika taraf sig >0,05 berarti data berdistribusi normal. Adapun data hasil uji normalitas kelas eksperimen dapat diihat pada tabel berikut:

**Tabel 17 Hasil Uji Normalitas**

**Tests of Normality**

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasi pretest	A	.128	25	.200*	.950	25	.247
1 (eksperimen)							
posttest	A	.190	25	.021	.940	25	.151
(eksperimen)							
pretest B (kontrol)		.129	25	.200*	.974	25	.745
posttest B (kontrol)		.154	25	.127	.944	25	.187

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

(sumber: SPSS versi 25)

Berdasarkan hasil uji *Kolmogorov-Smirnov* yang ditampilkan pada tabel di atas, diketahui bahwa seluruh nilai signifikansi (Sig.) pada keempat kelompok data lebih besar dari 0,05. Secara rinci: Pre-Test kelas eksperimen memiliki Sig. = 0,200, Post-Test kelas eksperimen memiliki Sig. = 0,021, Pre-Test kelas kontrol memiliki Sig. = 0,200, dan Post-Test kelas kontrol memiliki Sig. = 0,127. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa suatu kelompok data berdistribusi normal. Hal ini berarti asumsi normalitas telah terpenuhi sehingga analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji statistik parametrik dengan tahapan berikutnya yaitu uji homogenitas.

#### 4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui kesamaan varians antar kelas. Pengujian ini dilakukan dengan bantuan software IBM SPSS versi 25. Kriterianya, jika nilai signifikansi  $\geq 0,05$ , maka data dinyatakan homogen, sedangkan jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka data dikategorikan tidak homogen. Berikut merupakan hasil uji homogenitas yang diperoleh dengan bantuan software IBM SPSS versi 25

**Tabel 18. Hasil uji homognitas**

**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi_Belajar	Based on Mean	2.845	1	48	.098
	Based on Median	3.143	1	48	.083
	Based on Median and with adjusted df	3.143	1	47.677	.083
	Based on trimmed mean	2.956	1	48	.092

(sumber: SPSS vers 25)

Dapat dilihat bahwa hasil uji homogenitas data Posttest yang diperoleh adalah 0,098. Dikarenakan nilai signifikansi tersebut  $\geq 0,05$ , maka kedua data tersebut dinyatakan homogen.

Setelah data Posttest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol telah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, data ini menunjukkan bahwa keduanya berdistribusi normal dan berdistribusi homogen.

## 5. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah uji yang dilakukan untuk menguji hipotesis yang diajukan oleh peneliti. Langkah berikutnya adalah melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji T (T-Test). Tujuan ujian ini adalah untuk membandingkan motivasi dan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media video animasi berbasis canva dengan mereka yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) (konfisional).

**Tabel 19. Hasil Uji Hipotesis**

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
Nilai	Equal variances assumed	2.845	.098	7.343	48	.000	15.600	2.124	11.328 19.872
	Equal variances not assumed			7.343	44.665	.000	15.600	2.124	11.320 19.880

(sumber: SPSS vers 25)

Berdasarkan hasil uji *Independent Sampel t-Test* pada tabel diatas, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti lebih keciol dari 0,05, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

## **Pembahasan**

### **Bagaimana Pengaruh Media Video Animasi berbasis canva terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Kesaud?**

Berdasarkan hasil pengamatan, hasil dan angket yang diberikan kepada siswa, diketahui bahwa motivasi dan hasil belajar siswa terhadap pelajaran matematika, khususnya materi kalimat matematika dan perhitungan, masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan dari kurangnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, adanya kecenderungan bosan ketika guru menjelaskan materi, serta rendahnya keterlibatan siswa dalam mengerjakan soal secara mandiri. Sebagian siswa juga menyatakan bahwa mereka menganggap pelajaran matematika sulit, abstrak, dan membutuhkan konsentrasi tinggi sehingga membuat mereka kurang termotivasi untuk belajar lebih mendalam. Seperti yang dikatakan Nurhayati & , Langlang Handayani, (2021) bahwa matematika adalah mempunyai ojek yang bersiat abstrak. Sifat abstrak ini menyebabkan banyak siswa mengalami kesulitan dalam belajar matematika.

Hasan et al., (2021) yang menyatakan bahwa Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif. Shinta & Rina, (2024) Juga mendukung pandangan ini dengan menyatakan bahwa media pembelajaran adalah hal yang penting dalam proses pembelajaran karena pendidik dapat dengan mudah menyampaikan materi kepada siswa. Pendidik tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceram tetapi dapat membawa siswa untuk lebih memaami materi yang disampaikan.

Sejalan dengan itu, pedapat dari Putra et al., (2023) bahwa media video adalah salah satu media yang menggunakan gambar dan suara untuk menjadikan peserta didik merasa tertarik dan senang memperhatikan penjelasan guru.

Penggunaan canva dalam pembelajaran Matematika materi pecahan sederhana di sekolah dasar memberikan dampak positif yang signifikan. Media animasi yang dihasilkan mampu memberikan ilustrasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman mereka sendiri. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tetapi juga memberikan motivasi tambahan untuk belajar. Selain itu, penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis canva terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, karena materi yang disampaikan lebih mudah dicerna dan diingat.

Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan canva sebagai alat untuk membuat media pembelajaran juga berkontribusi pada pengembangan kreativitas siswa. Dengan desain yang menarik dan visualisasi yang interaktif, siswa didorong untuk berpikir kreatif dan memahami konsep-konsep dengan cara yang lebih menyenangkan. Pendidik juga dapat lebih mudah menyesuaikan konten pembelajaran dengan kebutuhan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih personal dan efektif.

Secara keseluruhan, penggunaan media video animasi, khususnya yang dibuat dengan Canva, telah terbukti memberikan berbagai manfaat dalam proses pembelajaran. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga meningkatkan motivasi dan konsentrasi mereka dalam belajar. Dengan memanfaatkan teknologi dan alat desain grafis seperti Canva, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan mendalam bagi siswa. Penelitian ini mendukung pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran untuk menciptakan metode yang lebih inovatif dan efektif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Rasja, S.Pd selaku guru matematika kelas IV SD Negeri Kesau, diperoleh informasi bahwa pembelajaran masih banyak menggunakan metode ceramah dan penugasan tanpa didukung media yang bervariasi. Akibatnya, siswa cenderung bosan, kurang berminat, dan hanya sedikit yang memahami materi. Beberapa siswa bahkan terlihat tidak fokus, enggan mencatat, dan kurang percaya diri terhadap kemampuan mereka. Kondisi ini membuat motivasi belajar menurun dan hasil belajar belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu, media pembelajaran yang monoton dan tidak sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar juga memperburuk semangat belajar siswa, yang pada akhirnya berdampak pada rendanya kualitas hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri Kesau bersama guru matematika kelas IV, diperoleh gambaran bahwa proses pembelajaran masih banyak menggunakan metode ceramah dan penugasan. Hal ini menyebabkan sebagian besar siswa terlihat bosan, kurang berminat, serta hanya sedikit yang benar-benar memahami materi. Sebagian siswa juga tampak kurang serius memperhatikan penjelasan guru dan malas mencatat. Rendahnya motivasi belajar ini dipengaruhi oleh kurangnya rasa percaya diri siswa, bahkan beberapa sudah merasa tidak mampu sebelum mencoba. Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang monoton dan kurang sesuai dengan karakteristik anak

usia sekola dasar membuat siswa cepat kehilangan fokus dan menggap belajar sebagai beban.

Berdasarkan hasil penelitian setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media video animasi berbasis canva di kelas eksperimen, terjadi peningkatan baik segi motivasi maupun hasil belajar siswa, pada tes awal (*pre-test*), nilai siswa dikelas eksperimen masih relatif rendah, namun setelah mendapatkan pembelajaran dengan media video animasi, hasil *pos-test* menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan kelas kontrol yang hanya menggunakan metode konvensional. Selain itu, berdasarkan angket motivasi, siswa kelas eksperimen lebih antusias, aktif bertanya, dan menunjukkan semangat belajar yang lebih tinggi. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media video animasi berbasis canva mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar siswa.

Jadi dapat di simpulkan bahwa penggunaan media video animasi berbasis canva terbukti memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Kesaud, siswa menjadi lebih aktif, antusias, serta menunjukkan minat dan perhatian lebih besar dalam proses pembelajaran. Hasil evaluasi pos-test juga memperlihat peningkatan signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, interaktif, dan mudah dipahami sehingga mampu meningkatkan motivasi sekaligus capaian belajar siswa.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran terbukti memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Media video animasi membantu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mudah dipahami.

### **Saran**

1. Guru disarankan untuk lebih kreatif dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran berbasis animasi agar siswa tidak merasa bosan.
2. Pihak sekolah diharapkan memberikan pelatihan kepada guru terkait pemanfaatan aplikasi pembuat video animasi seperti Canva.

3. penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan cakupan materi dan jenjang sekolah yang berbeda untuk memperkuat hasil penelitian ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abidin, A. M. (2021). Pendidikan Moral Dan Relevansinya Dengan Pendidikan Islam. *Jurnal Paris Langkis*, 2(1), 57–67. <https://doi.org/10.37304/paris.v2i1.3282>
- Adiati, C. C., Firdaus, R., & Nurwahidin, M. (2023). Efektivitas Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Akademika*, 12(01), 69–81. <https://doi.org/10.34005/akademika.v12i01.2663>
- Erin Aprillia, Cut Nurhayati, & Anjani Putri Belawati Pandiangan. (2022). Perubahan Kurikulum Pada Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 1(4), 402–407. <https://doi.org/10.58540/jipsi.v1i4.78>
- Fernando, Y., Islam, U., Sjech, N., Djambek, M. D., Andriani, P., Islam, U., Sjech, N., Djambek, M. D., Syam, H., Islam, U., Sjech, N., & Djambek, M. D. (2024). *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 2(3), 61–68.
- Hadiyah Tullah, N., Widiada, I. K., & Tahir, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Rumak Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 821–826. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.587>
- Intan, F., Pra, F., & Dewi, U. (2022). Matematika dan Tata Bahasa : Analisis Filsafat Matematika dan Penerapannya dalam Pembelajaran Matematika. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 5, 36–43. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Maros, H., & Juniar, S. (2021). EVALUASI KURIKULUM PENDIDIKAN “jurnal tawadhu” Vol.5 no.2,2021.” *Jurnal Tawadhu*, Vol.5 No.2 , 2021, 5(2), 218–229.
- Uswatun Hasanah, & Heni Pujiastuti. (2022). THE Perception Of High School Students About Mathematics Learning Educational Content In Tiktok Applications. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 30–39. <https://doi.org/10.30605/proximal.v5i2.1817>
- Widyahabsari, D., Aka, K. A., & Zaman, W. I. (2023). Media Video Animasi Materi Bangun Ruang. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran*, 587–594. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/3856/2702>
- Wijayanti, A., & Yanto, A. (2023). Pembelajaran Matematika Menyenangkan di SD Melalui

# **Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Teknologi Modern**

<https://jurnal.fexaria.com/j/index.php/jiptm>

Vol. 9, No. 4, Oktober 2025

---

Permainan. *Polinomial : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 18–23.  
<https://doi.org/10.56916/jp.v2i1.316>