

## PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI CANVA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA

Rika Reskyani<sup>1</sup>, Firdha Razak<sup>2</sup>, A. Aztri Fithrayani Alam<sup>3</sup>  
PGSD STKIP ANDI MATAPPA  
E-mail [rikareskyani30111@gmail.com](mailto:rikareskyani30111@gmail.com)

### ARTICLE HISTORY

**Submitted:**  
26-2-2024

**Accepted:**  
20-05-2024

**Published:**  
31-08-2024

**Abstract:** Choosing the right learning media will be interesting attention and motivation of student to actively participate in the learning process. One learning media that is suitable for use is learning media canva-based animated videos because they can display text, animated videos, audio, according to de desired display and attracting student' attention. This research aims to determine the influence of animation-based video media canva on students' learning motivation in science subjects in fourth grade elementary school negeri 55 bontoa. This research uses an experimental approach. Data collection using questonnaires/learning motivation questionnaires. Data analysis use descriptive statistical analysis and statistical analysis inferential, namely normality test, homogeneity test and hypothesis test. Results this research show that: the results. Of descriptive analysis are average the experimental group motivation score was 76,13 and the average class motivation score control 63,60 while the result of inferential test analysis: group normality test the experiment obtained 0,563 while the control group obtained 0,398 meaning  $\alpha$  ( $0,563 > 0,05$  and  $0,398 > 0,05$ ) and the hypothesis test was obtained from a sig result of  $0,000 < 0,05$  so it can be concluded that there is asigificant influence  $H_a$  is accepted and  $H_0$  is rejected.

**Keywords:** Animated videos, learning motivation, canva

**Abstrak:** Pemilihan media pembelajaran yang tepat mampu menarik perhatian dan motivasi siswa untuk ikut aktif mengikuti proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang cocok digunakan yaitu media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva karena dapat menampilkan teks, video animasi, audio, sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan menarik perhatian siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media video animasi berbasis aplikasi canva terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Negeri 55 Bontoa. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen, pengumpulan data menggunakan angket/kuesioner motivasi belajar. Analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: hasil analisis statistik deksriptif diperoleh rata-rata skor motivasi kelompok eksperimen 76,13 dan rata-rata skor motivasi kelas kontrol 63,60 sedangkan hasil analisis uji inferensial: uji normalitas kelompok eksperimen di peroleh 0,563 sedangkan kelompok kontrol diperoleh 0,398 berarti  $\alpha$  ( $0,563 > 0,05$  dan  $0,398 > 0,05$ ) dan berdistribusi normal, uji homogenitas diperoleh nilai ( $0,197 > 0,05$ ) dan uji hipotesis diperoleh dari hasil sig  $0,000 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan artinya  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

**Kata Kunci:** Video animasi, motivasi belajar, canva

## PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran sangat penting dalam kehidupan kita. Ini berarti bahwa setiap manusia berhak mendapat dan berharap untuk selalu berkembang dalam pendidikan. Karena pada dasarnya manusia dalam melaksanakan kehidupannya tidak lepas dari Pendidikan. Sebab, Pendidikan berfungsi untuk meningkatkan kualitas manusia itu sendiri. Sebagaimana tertera dalam undang-undang No. 20 tahun 2023 pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar murid secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya Masyarakat, bangsa dan negara Hero & Ermalinda,(2018).

Pada proses pembelajaran, motivasi siswa perlu diperhatikan, guru perlu memberikan siswa motivasi yang kuat agar mendapat hasil belajar yang maksimal karena dengan adanya motivasi dapat menumbuhkan minat, kemauan dan semangat tinggi dalam belajar, karena antara motivasi dan semangat belajar mempunyai hubungan yang sangat erat. Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku. Dorongan ini berada pada diri seseorang yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu sesuai dengan dorongan dalam dirinya. Oleh karena itu perbuatan, seseorang yang didasarkan atas motivasi tertentu mengandung tema sesuai dengan motivasi yang mendasarinya (Uno, 2016). Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil praktik atau penguatan (*reinforced practice*) yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan yang menarik (Uno, 2016). Hasil belajar akan menjadi optimal, kalau ada motivasi makin tepat motivasi yang diberikan makin berhasil pula pembelajaran tersebut (Sardiman, 2014). Dalam pembelajaran motivasi sangat berfungsi untuk mendorong siswa untuk berbuat, menentukan perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai dan menyeleksi perbuatannya dan harus dikerjakan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV A dan kelas IV B SD Negeri 55 Bontoa Kelurahan Bontoa, Kecamatan Minasatene, Kabupaten Pangkep dapat diperoleh informasi sebagai berikut: (a) Kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran karena guru masih dominan menggunakan metode pembelajaran ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas kepada siswa, karena kurangnya buku dan media pembelajaran (b) kurangnya tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas dan memahami materi ajar yang disampaikan oleh guru (c) siswa tidak bersemangat atau mengantuk saat proses belajar mengajar karena kegiatan belajar tidak menarik (d) sebagian siswa menyontek kepada teman saat mengerjakan tugas tanpa berusaha mengerjakan secara mandiri.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah pembelajaran yang berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penugasan terkait kumpulan pengetahuan berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. pembelajaran IPA sebaiknya dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar (Apriansyah, 2021). Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat akan mampu menarik perhatian siswa untuk ikut aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran akan berusaha mengembangkan segala potensi yang dimilikinya guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, salah satu media pembelajaran yang cocok digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu dengan menggunakan Video Animasi berbasis Aplikasi Canva, karena Canva terpilih sebagai aplikasi yang akan dipakai sebagai media yang membantu guru-guru membuat desain presentasi media ajar yang menarik. Menurut Resmini dkk, (2021) Canva merupakan aplikasi yang hadir dalam ramainya dunia teknologi. Aplikasi ini merupakan program desain *online* yang menyediakan berbagai macam peralatan diantaranya presentasi, resume, pamflet, brosur, spanduk, dan jenis lainnya yang tersedia di aplikasi Canva. Dalam pemanfaatannya membuat media ajar, Canva menyediakan jenis presentasi salah satunya presentasi dalam Pendidikan.

Sedangkan menurut Hapsari dan Zulherman, (2021) penggunaan media pembelajaran Canva dapat mempermudah guru menjelaskan materi pembelajaran, media Canva juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami Pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video animasi, audio dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik lebih fokus memperhatikan Pelajaran karena tampilannya yang menarik.

## METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang kita ingin dan kita ketahui (Thoifah, 2015). Pendekatan kuantitatif dipilih karena peneliti ingin mendapatkan informasi lebih mendalam berupa data-data menarik terhadap hasil penelitian yang dilakukan, kemudian menguraikan kesimpulan yang didasari oleh angka yang diolah menggunakan metode statistik.

Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen, yaitu metode penelitian yang bersifat validation atau menguji, yaitu menguji pengaruh satu atau lebih variabel lain (Hamdi, 2014). Penelitian eksperimen bertujuan untuk menyelidiki hubungan sebab akibat, dengan cara mengekspos satu atau lebih kelompok eksperimental (Siregar, 2013). Penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi experimental, dalam penelitian ini terdapat kelompok eksperimen yang akan diberi perlakuan media pembelajaran berupa Video Animasi dan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan yang akan dibandingkan hasilnya dengan perlakuan eksperimen. Jadi metode eksperimen ini merupakan metode kuantitatif yang mempunyai ciri khas tersendiri terutama dengan adanya kelompok kontrol. Dalam hal ini, peneliti menggunakan quasi experimental. Jenis penelitian ini dipilih untuk mengetahui apakah media pembelajaran video animasi mempunyai pengaruh terhadap motivasi belajar IPA siswa.

Subjek dalam penelitian ini menggunakan 31 subjek penelitian yang merupakan siswa kelas IV A yang terdiri dari 16 siswa kelas eksperimen dan siswa kelas IV B yang terdiri dari 15 siswa kelas kontrol, yang berlokasi di SD Negeri 55 Bontoa, Kelurahan Bontoa, Kecamatan Minasate, Kabupaten Pangkep. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2023. Bentuk desain penelitian ini menggunakan desain penelitian oleh Grinnel, dkk (2016) yaitu *comporison group posttest only design*. Pengujian sebab akibat ini dilakukan dengan membandingkan hasil perubahan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah melakukan proses pembelajaran. Hasil dari perlakuan tersebut akan diukur melalui motivasi belajar siswa kemudian akan dibandingkan ada atau tidaknya pengaruh motivasi belajar IPA siswa dari kedua perlakuan. Desain penelitian ini dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1.** Desain Penelitian

R	X <sub>1</sub>	O <sub>1</sub>
R	X <sub>2</sub>	O <sub>2</sub>

### Keterangan:

- R : Random Sampling  
X<sub>1</sub> : Kelas IV A / Eksperimen yang diberi perlakuan Media Video Animasi  
X<sub>2</sub> : Kelas IV B / Kontrol tidak diberi perlakuan  
O<sub>1</sub> : Motivasi belajar IPA dari kelompok eksperimen  
O<sub>2</sub> : Motivasi belajar IPA dari kelompok kontrol

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil

Data yang diperoleh dan dianalisis menggunakan Statistical program for social science (SPSS) merupakan skor angket motivasi belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sesuai dengan instrumen yang diberikan siswa kelas IV A dan IV B SD Negeri 55 Bontoa.

1. Analisis Statistik Deskriptif
  - a. Deskriptif motivasi belajar IPA dengan menggunakan media pembelajaran video animasi (kelas eksperimen)

**Tabel 2** Angket Motivasi Belajar Menggunakan Video Animasi Pada Kelas Eksperimen

Statistik	Nilai Kelas Eksperimen
Jumlah Sampel	16
Mean	76,13
Median	76,00
Modus	80
Standar devisi	3.052
Range	9
Nilai minimum	71
Nilai maksimum	80
Jumlah keseluruhan	1218

(Sumber: Data Hasil Penelitian, 2023)

**Tabel 3** Distribusi Angket Motivasi Belajar menggunakan video animasi Pada Kelas Eksperimen

Interval Skor	Kategori	Eksperimen	
		Frekuensi	Presentase
78-80	Tinggi	6	38%
75-77	Sedang	5	31%
72-74	Rendah	3	19%
<71	Sangat Rendah	2	13%
<b>TOTAL</b>		16	100%

(Sumber: Data Hasil Penelitian 2023)

- b. Deskriptif motivasi belajar IPA dengan pelaksanaan pembelajaran konvensional (kelas kontrol)

**Tabel 4** Angket Motivasi Belajar Pelaksanaan Pembelajaran Konvensional Pada Kelas Kontrol

Statistik	Nilai kelas kontrol
Jumlah sampel	15
Mean	63,60
Median	65,00
Modus	65
Standar Deviasi	4.372
Range	16
Nilai Minimum	56
Nilai Maksimum	72
Jumlah keseluruhan	954

(Sumber: Data Hasil Penelitian 2023)

**Tabel 5** Distribusi angket motivasi belajar pelaksanaan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol

Interval Skor	Kategori	Kontrol	
		Frekuensi	Presentase
69-72	Tinggi	2	13%
68-65	Sedang	6	40%
64-61	Rendah	4	27%
<60	Sangat Rendah	3	20%
<b>TOTAL</b>		15	100%

(Sumber: Data Hasil Penelitian, 2023)

2. Analisis Statistik Inferensial

Untuk analisis peneliti melakukan uji prasyarat analisa data yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data-data yang digunakan bersifat normal atau tidak dengan taraf signifikan yang digunakan yaitu  $\alpha = 0,05$ . Data dalam penelitian ini menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dengan menggunakan SPSS

**Tabel 6** uji normalitas angket motivasi belajar siswa  
*One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*

		Eksperimen	Kontrol	
N		16	15	
<i>Normal Parameters<sup>a,b</sup></i>	<i>Mean</i>	76.1250	63.6000	
	<i>Std. Deviation</i>	3.05232	4.37199	
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	.139	.159	
	<i>Positive</i>	.102	.092	
	<i>Negative</i>	-.139	-.159	
<i>Test Statistic</i>		.139	.159	
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)<sup>c</sup></i>		.200 <sup>d</sup>	.200 <sup>d</sup>	
<i>Monte Carlo Sig. (2-tailed)<sup>e</sup></i>	<i>Sig.</i>	.550	.385	
	<i>99% Confidence Interval</i>	<i>Lower Bound</i>	.537	.373
		<i>Upper Bound</i>	.563	.398

Pada tabel 6 dapat dilihat bahwa uji normalitas dari kedua kelas berdistribusi normal. Selanjutnya ialah uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua sampel yang digunakan memiliki varian yang relatif sejenis atau taraf signifikan yang digunakan yaitu  $\alpha = 0,05$ . Kriteria pengujian data dengan taraf signifikan ( $\text{sig}$ ) < 0,05 maka dinyatakan bahwa varian dari kedua kelas adalah tidak homogen dan jika ( $\text{sig}$ ) > 0,05 maka dinyatakan bahwa varian dari dua kelas adalah sama atau homogen.

**Tabel 7** Uji homogenitas angket motivasi belajar siswa

		Levene	df1	df2	Sig.
		<i>Statistic</i>			
Angket motivasi belajar	<i>Based on Mean</i>	1.744	1	29	.197
	<i>Based on Median</i>	1.112	1	29	.300
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	1.112	1	22.344	.303
	<i>Based on trimmed mean</i>	1.737	1	29	.198

Hasil uji normalitas dan uji homogenitas pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu didapatkan data yang berdistribusi normal dan homogen. Maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis digunakan untuk menguji dan mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun hasil uji hipotesis data angket motivasi belajar menggunakan SPSS dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 8** Uji hipotesis angket motivasi belajar siswa

		<i>Coefficients<sup>a</sup></i>				
<i>Model</i>		<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>	<i>T</i>	<i>Sig</i>
		<i>B</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Beta</i>		
1	(Constant)	-	-	-	-	
	Eksperimen	.196	.393	.137	.498	.000

Berdasarkan tabel 4.8 uji hipotesis kelas eksperimen dan kelas kontrol maka diperoleh nilai

Sig = 0,000 sedangkan nilai alpha penelitian 5%. Artinya nilai sig ( $0,000 < 0,05$ ) maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan artinya  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

### Pembahasan

Motivasi belajar siswa di SD NEGERI 55 BONTOA dikategorikan sedang hal ini dapat dibuktikan dari dilakukannya observasi wawancara sebagai teknik *sampling* langkah observasi yang dilakukan yaitu memperhatikan cara pembelajaran guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran. Serta hasil wawancara yang dengan guru kelas IV A dan IV B dapat diperoleh informasi bahwa kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran karena guru masih dominan menggunakan metode pembelajaran ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas kepada siswa, karena kurangnya buku dan media pembelajaran, kurangnya tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas dan memahami materi ajar yang disampaikan oleh guru, siswa tidak bersemangat atau mengantuk saat proses belajar mengajar karena kegiatan belajar tidak menarik, sebagian siswa menyontek kepada teman saat mengerjakan tugas tanpa berusaha mengerjakan secara mandiri. Melalui cara seperti ini diperoleh ketentuan mengenai kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Setelah dilaksanakan penelitian tersebut maka perhitungan capaian motivasi belajar menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis canva dapat dilihat pada tabel 2 dan tabel 5.

Berdasarkan pada tabel 3 didapatkan hasil dari 16 orang siswa yang diajar menggunakan media video animasi berbasis canva ada 6 orang siswa berada pada kategori tinggi, 5 orang siswa berada pada kategori sedang, 3 orang siswa berada pada kategori rendah, dan 2 orang siswa berada pada kategori sangat rendah. Sedangkan pada tabel didapatkan hasil dari 15 orang siswa dalam pelaksanaan pembelajaran konvensional ada 2 orang siswa berada pada kategori tinggi, 6 orang siswa berada pada kategori sedang, 4 orang siswa berada pada kategori rendah dan 3 orang siswa berada pada kategori sangat rendah. Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang diberi perlakuan memiliki motivasi belajar yang tinggi disbanding kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan.

Sesuai dengan hasil perhitungan data rata-rata (mean) angket motivasi belajar diperoleh pada kelas eksperimen 76,13 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol 63,60 dapat dilihat pada tabel 6 dan 4.3. maka penggunaan media video animasi dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Hal ini dikarenakan video animasi memberikan penjelasan yang mendetail bukan hanya menampilkan audio saja tetapi disertai dengan visualnya sehingga siswa bisa melihat langsung apa yang sedang dijelaskan atau suatu proses tanpa berangan-angan tentang apa yang sedang dijelaskan. Apalagi saat ini dimana proses pembelajaran banyak dilakukan secara online media video ini dapat membantu proses pembelajaran selain siswa yang hanya disuruh mencatat saja. Untuk melihat apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen (yang diberi perlakuan) dan kelas kontrol (yang tidak diberi perlakuan). Maka selanjutnya dilakukan uji analisis statistik inferensial, uji normalitas kelompok eksperimen diperoleh 0,563 sedangkan kelompok kontrol diperoleh 0,398 berarti  $\alpha$  ( $0,563 > 0,05$  dan  $0,398 > 0,05$ ) dan berdistribusi normal, uji homogenitas diperoleh dengan nilai ( $0,197 > 0,05$ ), uji hipotesis di peroleh dari hasil sig  $0,000 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan artinya  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak sehingga rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen (yang diberi perlakuan) lebih baik dari kelas kontrol (yang tidak diberi perlakuan).

Hal ini disebabkan pada pembelajaran yang menggunakan video animasi berbasis canva proses belajar lebih menarik karena selama pembelajaran berlangsung siswa fokus memperhatikan video pembelajaran yang ditampilkan. Siswa merasa lebih bersemangat memperhatikan materi pembelajaran karena video dilengkapi dengan suara dan animasi yang menarik sehingga perhatian

siswa terfokus saat mengikuti pembelajaran, serta siswa terlihat tertarik dan aktif dalam berkomentar dan menjawab pertanyaan, setelah menyaksikan video pembelajaran yang disajikan. Berbeda dalam metode pembelajaran konvensional yang diterapkan di kelas kontrol siswa tidak terlibat secara optimal dan cenderung pasif saat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan. Keterlibatan siswa hanya sebatas mendengarkan, mencatat konsep-konsep yang diberikan, siswa tidak diberi gambaran, animasi atau video yang dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi. Dengan demikian siswa belajar dengan cara hafalan dan cenderung kurang memahami materi. Rosmiati (2019) juga menyatakan bahwa animasi interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Hapsari & Zulherman,(2021) terlihat bahwa 9 dari 10 guru menyatakan media pembelajaran dalam bentuk video animasi yang dibuat dengan menggunakan canva sangat menarik serta guru juga merasa perlu dan setuju untuk memakai media pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi canva dalam menyampaikan materi IPA. Kemudian hasil dari analisa yang sama ditunjukkan oleh siswa yaitu 91,4% siswa menyampaikan bahwa media pembelajaran dalam bentuk video animasi tersebut sangat menarik serta 83,4% siswa menyatakan bahwa membutuhkan penggunaan media pembelajaran dalam bentuk video animasi dengan menggunakan aplikasi canva dalam proses pembelajaran IPA.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional serta hasil penelitian ini selaras dengan hipotesis  $H_a$  bahwa pengaruh media pembelajaran video animasi berbasis canva terhadap motivasi belajar IPA kelas IV SD Negeri 55 Bontoa.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media video animasi berbasis canva mempengaruhi motivasi belajar siswa, karena dengan adanya penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis canva yang tepat dan sesuai dengan isi materi yang disampaikan pada saat proses pembelajaran maka siswa akan termotivasi untuk menerima pembelajaran dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket motivasi belajar yang diperoleh pada kelas eksperimen berada pada kategori sedang dan kelas kontrol berada pada kategori rendah.

Berdasarkan hasil penelitian maka penulis dapat memberikan saran sebagai berikut; (1) Bagi guru, harus memiliki wawasan yang lebih luas tentang media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran, agar media pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar; (2) Bagi siswa, hendaknya lebih aktif, lebih semangat dan lebih fokus dalam melakukan pembelajaran demi meningkatkan motivasi dan hasil belajar; (3) Bagi peneliti selanjutnya dapat melaksanakan penelitian menggunakan media video animasi pada materi yang berbeda mengukur aspek lain atau jenjang sekolah yang berbeda

## DAFTAR PUSTAKA

- Apriansyah, A. (2021). Pengaruh Penerapan Media Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Di MI AL 'ADLI PALEMBANG. *Skripsi*, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Negeri (Uin) Raden Fatah. Palembang
- Grinnel, R, M (Eds). (2016) *Program Evaluation For Social Workers: Foundation Of Evidence-Based Program*. New York: Oxford University Press.
- Hamdi, A, S, & Bahruddin, S. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*, Dipublish, Yogyakarta.
- Hapsari, Gita Permata P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*. 5(4) 2384-2394
- Hero H., & Ermalinda M. (2018). Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar Inpres Iligetang. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. 01 (02). 129-239

- Resmini', S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Sliwangi*, 04(02), 335–343.
- Rosmiati, M. (2019) animasi interaktif sebagai media pembelajaran menggunakan metode ADDIE. Paradigma. *Jurnal computer dan informatika*. Vol XXI No.2
- Sardiman. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo
- Siregar, S. (2013). *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Dengan Perhitungan Manual Dan Aplikasi SPSS Versi.17*, Bumi Aksara, Jakarta.
- Thoifah, I. (2015). *Statistika Pendidikan Dan Metode Penelitian Kuantitatif*, Madani, Malang.
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara