
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR

Ria Puspita Sari¹, Muhammad Sofwan², Desy Rosmalinda³
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Jambi, Indonesia
e-mail: *¹riapuspita12052002@gmail.com, ²muhammad.sofwan@unja.ac.id,
³desyros@unja.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis canva terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V SDN 55/ I Sridadi Tahun Pelajaran 2023/2024 pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN 55/I Sridadi tahun Pelajaran 2023/2024. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian menggunakan *nonequivalent control group design*. Metode pengumpulan data pada penelitian ini dengan observasi dan angket (kuesioner). Teknik pengumpulan data diperoleh dengan cara mengisi lembar observasi, dan memberikan lembar kuesioner berbentuk pernyataan kepada peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis canva di kelas eksperimen SDN 55/I Sridadi berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Dilihat dari rata-rata nilai observasi akhir setelah pemberian perlakuan adalah 38,57 artinya lebih dari rata-rata nilai observasi awal sebelum pemberian perlakuan yakni sebesar 30,81 dibandingkan dengan kelas kontrol observasi awal mendapati rata-rata 33,24 dan sedikit meningkat pada observasi akhir yakni dengan rata-rata 33,95 dengan penerapan model konvensional yang tidak menggunakan treatment tertentu. Diperoleh hasil analisis nilai signifikansi dari tabel *Coeficient* sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel X berpengaruh terhadap variabel Y.

Kata kunci: *Motivasi Belajar, Media Pembelajaran, Video Animasi, Canva*

ABSTRACT

This research aims to see the effect of using Canva-based animated video learning media on the learning motivation of class V students at SDN 55/I Sridadi for the 2023/2024 academic year in Pancasila education subjects. This research was conducted in class V of SDN 55/I Sridadi in the 2023/2024 academic year. This research is a quantitative research with a research design using a nonequivalent control group design. The data collection method in this research was observation and questionnaires. Data collection techniques were obtained by filling in observation sheets and giving questionnaires in the form of statements to students. Based on the research results, it shows that the use of Canva-based animated video learning media in the experimental class at SDN 55/I Sridadi has an effect on students' learning motivation. Judging from the average final observation value after giving treatment, it is 38.57, meaning it is more than the average initial observation value before giving treatment, namely 30.81 compared to the control class. Initial observations found an average of 33.24 and a slight increase in observation. The final result is an average of 33.95 with the application of a conventional model that does not use certain treatments. The results obtained from the analysis of the significance value from the Coeficient table were $0.000 < 0.05$, so it can be concluded that variable X has an effect on variable Y.

Keywords : *Learning Motivation, Learning Media, Animation Video, Canva*

PENDAHULUAN

Perubahan era yang ada sekarang sangat berpengaruh bagi kehidupan manusia. Sugiarto (2019) berpendapat bahwa teknologi yang berkembang telah berada di era perubahan (cepat) industri. Berkembangnya teknologi tersebut tentu tidak hanya di bagian industri, melainkan pada seluruh bidang termasuk pada dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan ini harus diikuti seiring berkembangnya zaman, yang nantinya akan memberikan perubahan pada kegiatan pendidikan. Biasanya hal tersebut terlihat pada metode belajar, kepribadian peserta didik, dan perangkat ajar yang perlu dilakukannya pembaharuan dengan adanya bantuan teknologi dalam pendidikan.

Upaya pembaharuan dalam kegiatan pembelajaran bisa di lihat dari tugas pendidik yang sekurang-kurangnya mampu menggunakan alat berupa teknologi yang bersifat *simple* terlebih dahulu dalam kegiatan pembelajaran guna tercapainya tujuan pendidikan yang diharapkan. Guru harus lebih banyak berfungsi sebagai tempat bernaung peserta didik dalam belajar, menggabungkan alat-alat TIK sebagai media ke dalam pembelajaran untuk digunakan secara aktif guna menunjang terlaksananya tugas-tugas dalam aktivitas belajar. Salah satunya dalam penggunaan media pembelajaran pada aktivitas belajar mengajar di dalam kelas. Usaha peningkatan hasil belajar peserta didik harus dilakukan oleh guru agar menghasilkan manusia-manusia yang tanggap dalam melawan tantangan teknologi yang sedang berkembang.

Media yang dimanfaatkan dalam kegiatan belajar biasanya berfungsi untuk memikat perhatian peserta didik

agar timbul motivasi, bahan ajar pembelajaran akan lebih jelas maksudnya jadi mudah untuk dipahami, metode mengajar akan lebih beraneka ragam. Menurut Faqih (2021: 29), media pembelajaran sebagai perangkat ajar yang berupa alat yang dipakai oleh pendidik saat melaksanakan aktivitas belajar, pendidik dituntut agar pembuatan media dapat bersifat efisien, baru, dan menarik, nantinya peserta didik dapat tertarik mengikuti aktivitas belajar yang sedang berlangsung. Namun, kenyataannya guru masih banyak yang menggunakan gaya mengajar seperti pada zaman sebelum munculnya teknologi yang mumpuni. Dengan demikian, peserta didik saat ini tidak bisa disamakan dengan peserta didik yang ada di zaman nenek moyang, karena intelektual anak-anak sekarang sudah sangat berkembang apabila menjumpai teknologi. Artinya, peserta didik akan cepat tanggap jika guru mampu memadukan penggunaan teknologi dengan materi ajar dalam aktivitas belajar.

Penting bagi pendidik serta institusi pendidikan memberikan dorongan dan membangun motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran. Amelia & Nugraheni, (2021) mendefinisikan inspirasi belajar merupakan suatu daya atau perubahan tenaga yang mendorong atau menggerakkan siswa untuk melakukan aktivitas belajar yang digambarkan dengan munculnya rasa dan tanggapan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Maula (2022: 14) mengatakan bahwa terdapat tiga manfaat motivasi, diantaranya menekankan manusia untuk bertindak, untuk menentukan jalannya tindakan tersebut, dan memilih tindakan mana yang tepat untuk dilakukan selanjutnya.

Perdana (2019:85) berpendapat bahwa peserta didik yang berpartisipasi aktif pada aktivitas pembelajaran dapat mengembangkan kemampuannya dan belajar untuk menganalisis serta memecahkan kesulitan dalam kehidupan sehari-hari. Motivasi peserta didik dapat dikatakan sangat penting dalam mempengaruhi tingkat keterlibatan dan hasil belajar mereka. Guru perlu mengamati dan memahami kebutuhan motivasi peserta didik secara individual untuk mewujudkan kondisi belajar yang optimal. Keaktifan peserta didik diperlukan untuk mengkonstruksi pemahaman dan makna dari informasi yang mereka terima.

Sebagai upaya guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik, telah dilakukannya beberapa penelitian mengenai bagaimana cara pendidik meningkatkan keantusiasan belajar peserta didik di sekolah dengan menggunakan media berbasis Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK). Solfiah dkk (2021), menyatakan bahwa terlihat perbedaan antara pendidik yang menggunakan dan tidak menggunakan TIK untuk mengajar. Penggunaan TIK oleh pendidik mampu memberikan efek pengalaman belajar yang lebih kepada peserta didik dan mendorong perkembangan anak menuju arah lebih baik dibandingkan pendidik yang hanya menggunakan buku cetak.

Sebagai bentuk kehebatan teknologi yang semakin berkembang cepat. Banyak aplikasi yang dibuat tidak hanya sekedar digunakan untuk hiburan dalam bermedia sosial saja. Banyak pihak yang memanfaatkan peluang tersebut untuk bekerja dan mengembangkan informasi-informasi terbaru sebagai pendukung kegiatan sehari-hari, salah satunya pada

kegiatan pembelajaran. Aplikasi Canva banyak dipilih oleh tenaga pendidik sebagai salah satu teknologi pendidikan yang dapat diterapkan untuk membantu mempermudah mendesain berbagai bentuk media pembelajaran, seperti gambar, tulisan berjalan, video animasi, dan lain sebagainya.

Menurut Restu & Titin (2023), penggunaan aplikasi Canva memberikan kemudahan bagi pendidik dalam melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan keterampilan dan kreativitas teknologi. Media pembelajaran berbasis Canva juga dapat mengurangi waktu guru dalam merancang materi pembelajaran dan memberikan kemudahan dalam menyampaikan materi. Desain dari aplikasi Canva mampu menambah daya tarik peserta didik dalam proses belajar melalui penyajian bahan ajar yang bervariasi. Biasanya desain video animasi banyak digunakan oleh pendidik untuk menerangkan materi yang efektif menarik perhatian peserta didik.

Nailiah & Saputra (2022: 10) menyatakan video animasi termasuk media yang berisi informasi tentang pengetahuan yang ditampilkan berupa gambar, gambar bergerak, tulisan, maupun suara yang telah diatur sedemikian rupa. Melalui video, materi dapat divisualisasikan dengan cukup baik sehingga mampu mendukung guru dalam menyampaikan materi yang kreatif kepada peserta didik karena tampilannya kaya akan gambar yang berwarna bahkan dapat bergerak, sehingga nantinya bisa timbul motivasi belajar yang berkelanjutan. Penggunaan video animasi mampu memberikan suasana baru sekaligus menyenangkan. Biasanya, media video animasi ini dapat ditayangkan dengan

bantuan layar LCD proyektor di depan kelas agar dapat terlihat oleh seisi peserta didik di dalam kelas.

Berdasarkan kondisi nyata hasil observasi di sekolah, ditemukan bahwa guru kurang menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik dalam menggunakan media ajar yang menarik saat aktivitas belajar mengajar di kelas, khususnya masalah penggunaan media pembelajaran berbasis TIK. Dari 30 guru yang ada di sekolah, hanya 3 guru (10%) yang sering mengoperasikan penggunaan media berbasis TIK di kelas, selebihnya guru kurang tepat untuk memilih media ajar yang bisa digunakan, seperti dengan memanfaatkan teknologi yang tersedia di sekolah, sehingga motivasi untuk belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran tersebut rendah. Keadaan tersebut dilihat dari kondisi nyata berlangsungnya kegiatan pembelajaran di kelas saat observasi, yang menyebabkan 15 dari 20 peserta didik (75%) cenderung tidak fokus, diam disertai melamun, dan terkadang bermain-main tidak teratur saat jam pelajaran. Kondisi seperti ini tentunya sangat mengganggu proses pembelajaran peserta didik yang ingin sungguh-sungguh belajar. Hal ini disebabkan penggunaan media pembelajaran oleh guru belum tepat terhadap peserta didik. Guru hanya terfokus pada buku cetak yang digunakan sehingga peserta didik tidak tertarik dan bosan saat belajar. Kondisi tersebut setara dengan penelitian Susanti (2020) yang memperlihatkan pemanfaatan teknologi memang belum banyak digunakan secara maksimal oleh guru, dimana banyak pendidik belum dapat memanfaatkan teknologi sebagai media dalam menerangkan materi pembelajaran. Keadaan

tersebut menyebabkan peserta didik menjadi kurang bahkan tidak antusias untuk mengikuti kegiatan belajar di kelas, seperti kurang menanggapi materi, lambat dalam mengerjakan tugas, bahkan bisa menimbulkan keinginan mencontek pekerjaan teman.

Penelitian dari Tullah dkk., (2022) Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Rumak Tahun Ajaran 2021/2022. Pada uji coba penggunaan media tersebut saat pembelajaran, peserta didik menunjukkan minat belajar yang tinggi. Media ajar video animasi dapat membantu peserta didik dalam memperjelas pemahaman mereka mengenai materi yang bersifat abstrak yang nantinya mampu mengatasi keterbatasan kondisi, waktu, serta tenaga saat terlaksananya kegiatan belajar, dan menaikkan keinginan peserta didik untuk belajar baik pada pembelajaran tatap muka maupun tatap muka. Terlebih lagi jika kita mampu memanfaatkan teknologi aplikasi-aplikasi terbaru seperti canva yang sangat mudah dioperasikan secara gratis.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen di sekolah agar dapat melihat seberapa berpengaruh media pembelajaran Video Animasi berbasis Canva terhadap motivasi belajar peserta didik di dalam kelas sekolah dasar. Karena dari observasi awal penelitian yang dilakukan terlihat adanya perbedaan kondisi kelas antara guru yang menggunakan media video animasi dengan guru yang hanya

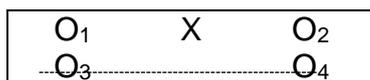
mengandalkan buku cetak saat pembelajaran. Dalam hal ini peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis

Canva Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar”.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 55/I Sridadi yang berlokasi di Jl. Tembesi – Jambi, Sridadi, Kecamatan Muara Bulian, Kabupaten Batang Hari, 36614. Waktu yang dipergunakan dalam penelitian ini dari pengajuan judul dalam kisaran waktu kurang lebih terhitung sejak Januari 2023 – Mei 2024 yang meliputi konsultasi pengajuan judul, observasi, dan penelitian.

Jenis pendekatan yang dipergunakan pada penelitian ini ialah pendekatan kuantitatif berupa metode eksperimen. Pendekatan kuantitatif dalam penelitian dimanfaatkan sebagai metode guna mengeksplorasi populasi atau pengujian (sampel) yang dipilih, dengan menganalisis informasi yang sifatnya statistik atau berbentuk angka-angka guna menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Metode penelitian uji coba (eksperimen) dilakukan untuk memperhatikan dampak yang diperoleh dari treatment (perlakuan) yang diberi dengan sengaja. Penelitian dilakukan dengan menguji pengaruh diantara faktor *independen* dan faktor *dependen*. Metode uji coba yang dipergunakan ialah *Quasi Experimental Design* berupa desain *Non-equivalent Control Group Design* sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian

Keterangan:

- O₁ dan O₃ = Kondisi awal kedua kelompok yang belum diberi perlakuan
- O₂ = Kondisi akhir kelompok setelah diberi perlakuan
- O₄ = Kondisi akhir kelompok

yang tidak diberi perlakuan
= Treatment yang diberikan di kelas eksperimen

X

Kegiatan yang dilaksanakan pada penelitian ini yaitu pengamatan (observasi) pada kelas uji coba yang diberi tindakan (*treatment*) dan kelas kontrol yang tidak diberikan tindakan, dengan demikian hasil yang didapat dari *treatment* tersebut lebih tepat karena peneliti mampu menganalisis hasil dari sekelompok yang diberi tindakan dengan sekelompok yang tidak diberi tindakan. Perbedaan diantara O₁ dan O₂ untuk melihat efek pengaruh X. Jika O₂ > O₁ dengan signifikan, berarti bisa diputuskan jika perbedaan tersebut diakibatkan oleh tindakan (X). Variabel *independen* pada penelitian ini yaitu media pembelajaran video animasi berbasis Canva dengan variabel *dependen* yaitu motivasi belajar dan keaktifan peserta didik.

Populasi pada penelitian termasuk sesuatu yang sangat penting, karena merupakan salah satu sumber informasi. Amin, dkk., (2023: 16) mengatakan populasi adalah seluruh komponen penelitian yang memuat objek dan subjek beserta ciri dan kualitas yang dimiliki. Pada dasarnya populasi adalah semua individu dari suatu kelompok, baik manusia, makhluk, peristiwa atau benda yang hidup masing-masing di suatu tempat secara teratur sehingga mereka dapat menjadi tujuan akhir dari simpulan hasil sebuah penelitian.

Teknik pengumpulan data yang dipergunakan pada penelitian ini adalah observasi dan angket (kuesioner). Aktivitas observasi dimaksudkan untuk peneliti mengamati serta ikut berperan (berpartisipasi)

dalam aktivitas belajar di kelas kontrol ataupun kelas uji coba (eksperimen). Peneliti harus merancang dengan demikian rupa atas apapun yang dilihat, kapan dilaksanakan, dan dimanapun tempat pengamatan. Dalam hal ini peneliti melaksanakan pengamatan dengan memanfaatkan instrumen penelitian yang telah diuji validitas serta reliabilitasnya (Sugiono, 2022: 137-146).

Sebuah penelitian harus mengikuti standar penelitian, agar keputusan penelitian dapat berupa simpulan yang tepat. Salah satu siklus yang harus dilalui adalah uji validitas dalam mengumpulkan dan mengukur informasi (data). Slamet & Wahyuningsih (2022: 51) mengatakan uji validitas dilakukan guna melihat sah atau tidak sebuah *instrument* untuk memperkirakan suatu variabel penelitian, contohnya kuesioner. Peneliti menggunakan lembar observasi dan kuesioner pada pengambilan data sepanjang penelitian. Perhitungan keabsahan ini memanfaatkan rumus *product moment*, karena biasanya perhitungan ini untuk menguji validitas suatu item dalam kuesioner, dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum x)^2][n \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan Y

n = jumlah keseluruhan responden

$\sum x$ = jumlah skor butir soal

$\sum y$ = jumlah skor total soal

$\sum x^2$ = jumlah skor kuadrat butir soal

$\sum y^2$ = jumlah skor total kuadrat butir soal

Penelitian ini menggunakan pengukuran *inferensial* karena peneliti

ingin membuat simpulan untuk populasi. Statistik *inferensial* bisa disebut dengan statistik *induktif* (statistik *probabilitas*), karena dimanfaatkan untuk analisis informasi sampel dan hasilnya diterapkan pada populasi. Pengukuran *inferensial* terbagi pula menjadi dua bagian, yaitu statistik parametris dan statistik nonparametris. Analisis perhitungan data pada penelitian ini dilaksanakan berbantuan program *SPSS 22 for windows* dan *Microsoft Excel 2010*.

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dalam penelitian ini dipergunakan untuk menguji normalnya data kelas uji coba. Perhitungan data dilakukan dengan memanfaatkan *SPSS 22 for windows* dengan pengujian Kolmogorov-Smirnov pada taraf sig <0,05, berarti data tidak memiliki distribusi yang normal, namun jika taraf sig >0,05 berarti data berdistribusi normal.

2. Uji homogenitas

Uji homogenitas biasanya dilakukan guna melihat keberagaman variansi data dari beberapa kelompok yang memiliki sifat sama (homogen) atau berbeda (heterogen). Data yang bersifat serupa bukan termasuk persyaratan mutlak pada pengujian *Independent Sample T-Test*, namun sifatnya penting. Interpretasi dari uji homogenitas yaitu apabila nilai Sig > 0,05 berarti sifatnya sama. Namun, jika nilai Sig < 0.05 berarti sifatnya tidak serupa.

3. Uji Linieritas

Model regresi dapat dikatakan baik apabila memenuhi syarat linier. Uji linieritas pada penelitian dipergunakan untuk melihat hubungan yang linier diantara satu variabel bebas terhadap satu variabel terikat yang nantinya membentuk pola garis linier. Apabila kedua variabel tidak bersifat linier maka

akan berdampak pada ketidakakuratan hasil regresi yang diujikan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *SPSS 22 for windows* untuk melakukan analisis regresi linier sederhana. Berikut langkah-langkahnya:

- 1) Bukalah *SPSS*, lalu pilih *Variable View*, lanjutkan di kolom *Name* baris pertamanya tulis huruf yang melambangkan variabel yang di maksud, seperti X untuk variabel bebas, baris keduanya tulis Y untuk variabel terikat. Pada kolom *Label* baris awal tulis variabel independennya, kemudian baris kedua tulis variabel dependen [pilihan lainnya tetap biarkan default]
- 2) Selanjutnya pilih *Data View* (pada lembar *Data View* tampak dua nama variabel yaitu X dan Y)
- 3) Apabila sudah dipastikan telah di input secara tepat, berikutnya pilih menu *Analyze*, lalu pilih *Regression*, kemudian pilih *Linear*.
- 4) Setelahnya akan terlihat kotak dialog *Linear Regression*, masukkan variabel bebas [X] ke kotak *Independent*, kemudian masukkan variabel terikat [Y] ke kotak *Dependent*, dengan cara memilih tanda panah yang ada. Berikutnya, di bagian *Method*: pilihlah *Enter* (pilihan lain bisa diabaikan)
- 5) Langkah akhir, pilih *ok* untuk menyudahi arahan yang nantinya akan muncul *output SPSS regresi linear sederhana*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengukuran awal yang dilakukan peneliti saat pertama kali penelitian adalah menilai tingkat motivasi belajar peserta didik di awal-awal pembelajaran sebelum menerapkan *treatment* pertama di kelas uji coba dan menggunakan metode mengajar konvensional di kelas pembandingan. Kegiatan pembelajaran pada kelas kontrol hanya terfokus pada buku cetak yang disediakan di kelas, yang hanya berisikan aktivitas membaca dan mengisi soal yang ada di buku. Pengukuran akhir di kelas uji coba dilakukan pada pertemuan kedua dengan memberikan tindakan penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis canva sebagai alat yang membantu guru dalam menyampaikan materi.

A. Uji Prasyarat

Uji prasyarat analisis biasanya dilakukan sebelum melakukan analisis hasil yang lebih lanjut, agar nantinya pengujian dapat diyakini kebenarannya. Jika peneliti mendapati salah satu syarat tidak tercapai, maka keputusan analisis tidak bisa dinyatakan baik. Dalam uji analisis Regresi Linear Sederhana, terdapat beberapa uji prasyarat yang harus terpenuhi diantaranya uji normalitas, uji homogenitas, dan uji linieritas.

1. Uji Normalitas

Adapun data hasil uji normalitas kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Statis tic	Sig	D f	Keterangan
Eksperimen	0,105	0,200	21	Normal
Kontrol	0,184	0,062	21	Normal

2. Uji Homogenitas
Hasil pengujian homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas Observasi Akhir Kedua Kelompok

Uji Levene's	Sig	df 1	df 2	Keterangan
0,146	0,705	1	4	Homogen

3. Uji Linieritas
Berikut hasil dari uji linieritas penelitian pada SPSS 22 for Windows 10:

Tabel 3. Hasil Uji Linieritas Media Pembelajaran (X) terhadap Motivasi Belajar (Y)

Deviation from Linearity	df	Mean square	F	Sig
	9	24,468	0,736	0,672

Berdasarkan tabel 3. nilai uji linieritas *Sig Deviation from linearity* sebesar 0,672 > 0,05, artinya bisa diputuskan mendapatkan hubungan yang linear antara media pembelajaran video animasi dengan motivasi belajar peserta didik.

B. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis yang memanfaatkan model Regresi Linier Sederhana melalui pemrograman SPSS 22 for windows 10 memiliki kriteria signifikansi <0,05 maka H0 tidak diterima dan H1 diterima, dapat diamati pada tabel keputusan pengujian hipotesis sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

Model	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta	
1 (Constant)	11,603	3,986	2,911	,009
Media	,313	,046	,842	,670

Bersumber dari tabel keputusan pengujian hipotesis, mendapati nilai *Constant* (a) sebesar 11,603, dengan nilai media (b/ *koefisien regresi*) sebesar 0.313, maka dari itu persamaan regresi bisa ditulis sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 11,603 + 0,313X$$

Persamaan yang tertera dapat diterjemahkan dengan:

- Konstanta sebesar 11,603, berarti nilai konsistensi variabel motivasi yakni 11,603.
- Koefisien regresi X sebesar 0,313 menyatakan disetiap peningkatan 1% nilai media, maka nilai motivasi mengalami kenaikan sebesar 0,313. Data tersebut mendapati koefisien regresi yang bernilai positif, dapat disimpulkan bahwa arah pengaruh variabel X pada variabel Y bernilai positif pula.

Pengambilan hasil keputusan pada uji regresi sederhana oleh peneliti yaitu diperoleh nilai signifikansi dari tabel *Coefficient* sebesar 0,000 < 0,05, maka mendapat kesimpulan bahwa variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Jika didasarkan pada nilai t,

diketahui nilai t_{hitung} sebesar 6,793 > t_{tabel} 2,093, maka bisa ditarik kesimpulan bahwa variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Maka keputusan akhir H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis canva memberikan pengaruh positif dan signifikansi terhadap motivasi belajar peserta didik

C. Pembahasan Hasil Analisis Data

Bersumber dari hasil analisis pengujian normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov pada program SPSS 22 for windows, terlihat bahwa nilai signifikansi observasi awal di kelas uji coba yaitu 0,200 > 0,05 dan observasi akhir di kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi 0,067 > 0,05, artinya motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas uji coba memiliki distribusi normal. Sugiyono (2019) berpendapat bahwa jika suatu nilai sebuah data tidak normal, maka statistik parametrik tidak bisa dipergunakan, untuk itu digunakannya statistik non parametrik.

Pengujian homogenitas oleh peneliti menggunakan uji homogeneity of variance dari program SPSS 22 for windows. Hasil uji homogenitas menyatakan inspirasi belajar peserta didik dari observasi awal dan observasi akhir pada kelas uji coba memperoleh nilai sig 0,594 > 0,05 yang artinya data tersebut menyatakan homogen. Pengujian homogenitas pada data ditujukan guna mengetahui jika dua ataupun lebih kelompok data sampel yang bersumber dari populasi yang sifatnya serupa.

Uji hipotesis dilakukan untuk membuktikan data yang dikumpulkan menghasilkan informasi yang

diinginkan. Salah satu bentuk dari uji hipotesis analisis regresi ini adalah Regresi Linier Sederhana (RLS). Pengujian hipotesis yang memanfaatkan analisis regresi linear sederhana mendapati nilai signifikansi $0,000 < \text{nilai probabilitas } 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya bahwa setelah penerapan media pembelajaran video animasi berbasis canva memberi pengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Dengan menggunakan media ajar berupa video animasi, kegiatan belajar mengajar di ruangan menjadi efektif dan mampu membangun motivasi belajar peserta didik untuk memperhatikan penjelasan materi yang diberikan, sehingga mereka menyukai pembelajaran pendidikan pancasila.

Kondisi yang ditemukan di lapangan saat penelitian yaitu banyaknya peserta didik yang merasa pembelajaran di kelas cukup membosankan, sehingga mereka kerap kali menyepelkan guru yang sedang mengajar di dalam ruangan. Peneliti menggunakan media pembelajaran video animasi untuk membuktikan apakah metode tersebut memiliki pengaruh terhadap inspirasi belajar peserta didik.

Adapun kendala saat penelitian memang pada awalnya peserta didik sulit dikondisikan, namun setelah diputarkan video pembelajaran dan didukung dengan penggunaan buku cetak sebagai sumber utama materi, peserta didik menjadi terbantu dalam mencermati, memahami materi belajar dengan baik. Bersumber dari hasil analisis tersebut, dapat dikatakan bahwa penerapan penggunaan media ajar video animasi berbasis canva mampu memberi pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini terbukti relevansi dengan

teori dari dengan penelitian Tullah dkk., (2022) Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Rumak Tahun Ajaran 2021/2022. Peningkatan motivasi belajar peserta didik bisa didukung dengan penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis canva terhadap pembelajaran yang dilihat dari hasil observasi saat kegiatan belajar berlangsung, dimana tampaknya antusiasme peserta didik dalam menerima dan menanggapi materi pembelajaran.

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis canva memberi pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi Keberagaman Indonesia di SDN 55/I Sridadi. Analisis pada proses hitung rata-rata nilai observasi akhir setelah pemberian perlakuan adalah 38,57 artinya lebih dari rata-rata nilai observasi awal sebelum pemberian perlakuan yakni sebesar 30,81 dibandingkan dengan kelas kontrol observasi awal mendapati rata-rata 33,24 dan sedikit meningkat pada observasi akhir yakni dengan rata-rata 33,95 dengan penerapan model konvensional yang tidak menggunakan treatment tertentu. Diperoleh hasil analisis nilai signifikansi dari tabel *Coeficient* sebesar $0,000 < 0,05$, maka dari itu mendapati keputusan variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Berdasarkan nilai t, diketahui nilai t_{hitung} sebesar $6,793 > t_{tabel}$ 2,093, memberikan kesimpulan bahwa variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Maka keputusan akhir H_0 ditolak dan H_a diterima. Berarti penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis canva

memberikan pengaruh positif dan signifikansi terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran pendidikan pancasila SDN 55/I Sridadi.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, R. R., & Nugraheni, B. I. (2021). Motivasi Belajar, Prestasi Belajar, Dan Keaktifan Siswa Di Kelas Ditinjau Dari Keikutsertaan Siswa Dalam Program Bimbingan Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Akuntansi*, 14(2), 1–10.
<https://doi.org/10.24071/jpea.v14i2.4621>
- Amin, dkk. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Pilar*, 14(1), 15–31.
- Faqih, M. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 27–34.
<https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4556>
- Hadih Tullah, Nanda, I Ketut Widiada, and Muhammad Tahir. 2022. "Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Rumak Tahun Ajaran 2021/2022." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7(2c): 821–26.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.587>
- Indah Mafazatin Nailiah, dan Erwin Rahayu Saputra. 2022. "Pengembangan Media Ict

- Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sd.” *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)* 6(1): 8–15. <https://doi.org/10.36928/jipd.v6i1.976>
- Kurnia & Titin. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(3), 15–56. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579>
- Maula, S. (2022). *Desain Didaktis pada Materi Pecahan dan Pengaruh terhadap Kemampuan Problem Solving*. 14.
- Perdana, Fani J. (2019). Pentingnya Kepercayaan Diri dan Motivasi Sosial Dalam Keaktifan Mengikuti Proses Kegiatan Belajar. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Ekonomi*. Vol 7(2):70-87. <http://dx.doi.org/10.24235/edu.eksos.v8i2.5342>
- Restu Kurnia, Ira, dan Titin Sunaryati. 2023. “Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa.” *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9(3): 1357–63. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579>
- Saputra, N. &. (2022). *Pengembangan Media Ict Berbasis Video Animasi*. 6(1), 8–15. <https://doi.org/10.36928/jipd.v6i1.976>
- Slamet, R., & Wahyuningsih, S. (2022). Validitas Dan Reliabilitas Terhadap Instrumen Kepuasan Ker. *Aliansi: Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 17(2), 51–58. <https://doi.org/10.46975/aliansi.v17i2.428>
- Solfiah, Yeni, Hukmi Hukmi, and Febrialismanto Febrialismanto. 2021. “Games Edukatif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6(3): 2146–58. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.910>
- Sugiarto, M. A. (2019). Efektifitas Penggunaan Media LCD dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 2(1), 1–7. <https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.569>
- Sugiono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (2013th ed.). ALFABETA, CV.