PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SEKOLAH DASAR GUGUS IV KECAMATAN GUGUAK PANJANG

Intan Mulia[1], Masniladevi[2], Reinita[3], Yanti Fitiria[4]

[1,2,3,4]*Universitas Negeri Padang*
E-mail : intanmuliaehe@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan guna mengetahui apakah terdapat pengaruh media pembelajaran video animasi berbasis *canva* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Guguak Panjang. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitaif kuasi eksperimen yaitu *Non-Equivalent Control Group Design*, yang memiliki dua grup subjek untuk kelas eksperimen serta kelas kontrol. Melibatkan sebanyak 47 siswa. Teknik pengumpulan data berupa observasi, angket, wawancara serta dokumentasi. Analisi data yakni uji normalitas, uji homogenitas, serta uji *independent sample t-test*. Penggunaan angket motivasi belajar untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada awal dan akhir. Hasil angket motivasi awal kelas kontrol dan eksperimen secara berturut-turut didaptkan nilai rata-rata 69,91 dan 70,54 sedangkan hasil angket motivasi akhir adalah 76,21 dan 90,54. Uji hipotesis yang dilakukan diperoleh bila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. Kesimpulan yang didapat ialah jika ada pengaruh media pembelajaran video animasi berbasis *canva* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Guguak Panjang.

Kata Kunci : *Pengaruh, Video Animasi, Aplikasi Canva*

ABSTRACT

This study aims to determine whether there is an effect of canva-based animated video learning media on student learning motivation in learning Pancasila Education class V Elementary School Gugus IV Guguak Panjang District. This research is a quasi-experimental quantitative research, namely Non-Equivalent Control Group Design, which has two groups of subjects for the experimental class and the control class. Involving as many as 47 students. Data collection techniques are observation, questionnaires, interviews and documentation. Data analysis is normality test, homogeneity test, and independent sample t-test. The use of learning motivation questionnaires to determine student learning motivation at the beginning and end. The results of the initial motivation questionnaire of the control and experimental classes respectively obtained an average value of 69.91 and 70.54 while the results of the final motivation questionnaire were 76.21 and 90.54. Hypothesis testing is done if the tcount> ttable value. The conclusion obtained is if there is an effect of canva-based animated video learning media on student learning motivation in learning Pancasila Education Class V Elementary School Gugus IV Guguak Panjang District.

Keywords : *Influence, Animated Video, Canva Application*

PENDAHULUAN

Di Indonesia tujuan pendidikan ialah terciptanya peserta didik yang dipersiapkan menjadi warga negara yang berakhlak mulia, kritis, cerdas, dan memiliki komitmen kuat untuk berpartisipasi di lingkungan masyarakat (Jaya Wibawa & Suarjana, 2019). Pencapaian tujuan pendidikan terlaksana melalui proses belajar mengajar. Proses pendidikan tentunya memerlukan figure guru yang dapat menjadi perantara dalam proses transfer ilmu pengetahuan di sekolah. Menjadi pengajar tentunya membutuhkan kemampuan yang professional dalam pengajaran dan pembelajaran saat ini guru dituntut untuk dapat menguasai keterampilan kreativitas, kolaborasi, komunikasi dan beripikir kritis (Salmy et.al , 2023).

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan harus diikuti seiring berkembangnya zaman, yang nantinya akan memberikan perubahan pada kegiatan pendidikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Masniladevi et al (2019) bidang pendidikan mendapatkan pengaruh positif dari penggunaan teknologi yang dapat menunjang proses pembelajaran. TPACK (Technological Pedagogic and Contect Knowledge) menjadi kerangka kerja penting untuk mengintegrasikan teknologi. TPACK merupakan kebutuhan wajib yang harus dimiliki oleh guru termasukguru sekolah dasar (Masniladevi, et.al., 2022) Dalam dunia pendidikan saat ini, penggunaan media berbasis teknologi sudah merupakan suatu keharusan.

Penggunaan media dapat mendukung dan memaksimalkan tujuan kegiatan pembelajaran serta keberhasilan dalam proses pembelajaran (Hermawan et al., 2019). Penggunaan media pembelajaran yang baik, benar, dan menarik adalah upaya untuk meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa (Febrita & Ulfah, 2019). Guru sebagai pendidik dapat berupaya menciptakan kreativitas yang dapat diterapkan di dalam kelas seperti memanfaatkan pemakaian media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Widya & Yanti (2021) Media yang mendukung akan membuat siswa menjadi lebih aktif dan mudah mengingat pembelajaran dengan baik. Media pembelajaran berbasis digital adalah media yang digunakan untuk membuat media yang bersifat audio visual (Mariyah, Budiman, Rohayani, & Audina, 2021).

Media pembelajaran yang digunakan saat kegiatan belajar didalam kelas dapat membuat pengalaman belajar siswa menjadi makin menarik dan menyenangkan. Siswa yang menganggap belajar itu menyenangkan dan menarik pasti akan lebih bersemangat untuk belajar. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat menawarkan berbagai variasi baru untuk kegiatan belajar di kelas, yang secara alami meningkatkan kesiapan siswa dalam kegiatan belajar. Guru memilliki peran yang cukup penting saat proses pendidikan, mempengaruhi motivasi dan tingkat ketertarikan siswa terhadap apa yang mereka pelajari (Ambarwati et al., 2023).

Motivasi belajar adalah pendorong internal yang memicu seseorang untuk mengambil inisiatif dalam mempelajari suatu subjek atau topic tertentu (Prabowo et al., 2023). Siswa akan lebih bersemangat untuk mengikuti kegiatan belajar apabila mereka mempunyai motivasi yang kuat untuk belajar (Rismawati & Khairiati, 2021). Menurut Kartini et al. (2020) motivasi belajar didefinisikan sebagai dorongan dan keinginan yang muncul dari seseorang untuk mengambil bagian dalam kegiatan belajar.

Siswa yang termotivasi akan lebih menikmati proses pembelajaran yang dilakukan. Bagi siswa, motivasi belajar sangat penting karena dapat memfasilitasi partisipasi aktif mereka selama proses pembelajaran. Selain itu, motivasi belajar dapat menaikkan kualitas hasil belajar siswa. Namun demikian, tidak dapat dipungkiri bahwa beberapa siswa kurang memiliki antusiasme untuk belajar. Salah satunya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Rendahnya motivasi belajar

siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila mempengaruhi rendahnya pemahaman dan internalisasi nilai Pancasila di sekolah dasar.

Pendidikan Pancasila memiliki peran yang sangat vital dalam pembentukan karakter dan kepribadian siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Mata pelajaran ini mengajarkan siswa mengenai nilai-nilai luhur yang terkandung dalam Pancasila, seperti cinta tanah air, gotong royong, toleransi, keadilan sosial, dan berbagai nilai lain yang mendukung kehidupan bermasyarakat yang harmonis (Magdalena, et al,. 2020). Menurut Nurgiansah, (2022), pembelajaran Pancasila di sekolah dasar merupakan sarana yang sangat penting dalam mengembangkan sikap dan perilaku positif yang akan terus terbawa hingga mereka dewasa. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila seorang guru juga dituntut untuk berinovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan guru ketika aktivitas belajar salah satunya adalah video animasi berbasis *canva*.

Video animasi adalah ilustrasi atau gambar bergerak yang membuat suatu objek seolah-olah hidup dan beraturan (Afifah, 2021). Pengemasan video dalam bentuk animasi bertujuan guna menarik perhatian peserta didik agar giat belajar, materi yang disajikan terlihat menarik dan membuat pelajaran mudah dipahami (Isti et al., 2022). Dalam perkembangannya video animasi tidak hanya dijadikan sebagai tontonan hiburan bagi anak-anak, namun juga menyajikan nilai-nilai pendidikan yang digunakan untuk menunjang proses 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 Kurnia & 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.

Penelitian yang sudah dilakukan Tullah dkk, (2022) Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Rumak Tahun Ajaran 2021/2022. Hasil didapat dari uji *Independent Sampel T-Test* diperoleh F_{hitung} sebesar 79,55 dengan taraf signifikansi 5% yaitu 1,71 dan uji *Effect Size* sebesar 0,68. Hal tersebut menyatakan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak, sehingga mendapat kesimpulan bahwa ada pengaruh penggunaan media video animasi terhadap minat belajar peserta didik kelas IV SDN 3 Rumak. 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 pada pembelajaran tatap maya maupun tatap muka.

Perbedaan penelitian Tullah dkk, (2022) dengan penulis yaitu pada variabel dependen dan subjek penelitian, dalam penelitian Tullah dkk, (2022) variabel dependennya yaitu minat belajar siswa, sedangkan penulis mengenai motivasi belajar siswa. Serta subjek pada penelitian sebelumnya adalah siswa kelas IV SD sedangkan subjek penulis adalah siswa kelas V SD. Dengan begitu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Guguak Panjang".

METODE

Penelitian yang akan dilakukan penulis adalah pnelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah suatu bentuk penelitian yang menggunakan pengumpulan data numerik dan teknik analitik untuk menguji hipotesis, menarik kesimpulan, dan memahami hubungan antar variabel yang diteliti (Susanto, 2024). Desain penelitian ini adalah quasy experiment NonEquivalent Control Group Design, yang memiliki dua grup subjek, kelas eksperimen dan kelas kontrol. Desain penelitian ini membutuhkan dua kelas sampel, yaitu kelas eksperimen dan kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang akan diberikan perlakuan dan kelas kontrol adalah kelas yang tidak diberikan perlakuan. Terhadap kedua kelas tersebut diberikan angket sebelum kegiatan pembelejaran dan diberikan angket lagi setelah kegiatan pembelajaran.

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VA dan VB SDN 16 Tarok Dipo Kota Bukittinggi, pada tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah 24 siswa sebagai kelas eksperimen dan 23 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *Random Sampling Methods* (sampel diambil dengan acak), kelompok kelas uji coba dan pembanding dipilih dengan cara mengundi kedua kelas yang akan ditargetkan menjadi sebagai sampel penelitian. Karena penelitian ini merujuk pada *Quasy Experimental Nonequivalent Control Group Design*, maka anggota dari kelompok uji coba dan kelompok pembanding dipilih secara non-random, dimana anggota tetap berasal dari masing-masing kelas itu sendiri.

Instrumen yang akan di gunakan dalam penerapan media pembelajaran video animasi berbasis *canva* adalah instrumen berbentuk Angket, Angket dapat berupa serentetan pernyataan. Disini peneliti memilih angket dengan pernyataan yang berjumlah 21 butir angket. Angket yang di berikan berupa angket awal yang di berikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Lalu angket akhir yang di berikan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah di terapkan media pembelajaran video animasi berbasis *canva* pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional di kelas kontrol.

Tabel 1. Rancangan Penelitiann Quasi Eksperimen Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

Kelas	Kondisi Awal	Perlakuan	Kondisi Akhir
A	O1	x	O2
B	O3	-	O4

Keterangan:

A : Kelompok eksperimen
B : Kelompok kontrol
O1 : Kondisi awal kelompok eksperimen yang belum diberi perlakuan
O2 : Kondisi akhir kelompok eksperimen yang sudah diberi perlakuan
O3 : Kondisi awal kelompok kontrol yang belum diberi perlakuan
O4 : Kondisi akhir kelompok yang tidak diberi perlakuan
X : Treatment yang diberikan di kelas eksperimen

Teknik analisis data adalah sebuah proses sistematik yang bertujuan untuk menyeleksi, mengkategori, membandingkan, mensintesa, dan menginterpretasi data untuk membangun suatu gambar komprehensif tentang fenomena yang pada objek penelitian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan melakukakan uji prasyarat berupa uji normalitas dengan rumus uji liliefors uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berada dalam sebaran normal. Setelah data berdistribusi normal dilakukan uji homogenitas dengan rumus uji

fisher untuk mengetahui dua kelompok data sudah memiliki varians homogen. Kemudian, peneliti melakukakan uji-t untuk menguji hipotesis, dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S\sqrt{\frac{1}{n_1}+\frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan:

$\bar{x}_1$: nilai rata-rata kelas eksperimen
$\bar{x}_2$: nilai rata-rata kelas kontrol
S : Simpangan baku gabungan
S_1^2 : variansi kelas eksperimen
S_2^2 : variansi kelas kontrol
n_1 : jumlah siswa kelas eksperimen
n_2 : jumlah jumlah siswa kelas kontrol

Dalam taraf signifikasi 5% hasil perhitungan dengan rumus uji-t tersebut dikonsultasikan dengan harga ttabel. Apabila thitung lebih besar daripada ttabel maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis diterima Menurut Lestari & Yudhanegara (2017).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 16 Tarok Dipo pada siswa kelas V. Dalam penelitian ini melibatkan dua kelompok penelitian yaitu kelompok eksperimen pada kelas VA SDN 16 Tarok Dipo yang berjumlah 24 siswa dan Kelas VB SDN 16 Tarok Dipo yang berjumlah 23 siswa sebagai kelompok kontrol. Kelas eksperimen diberikan treatment menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis *canva* yang sudah dirancang oleh peneliti dan kelompok kontrol menggunakan media pembelajaran konvensional berupa buku siswa dan papan tulis.

Setelah uji coba dilakukan dan telah diketahui kelayakannya. Selanjutnya peneliti memberikan angket awal pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian kedua kelompok akan diberikan treatment, kelompok eksperimen menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis *canva* sedangkan kelompok kontrol menggunakan media konvensional berupa buku siswa dan papan tulis. Selanjutnya kedua kelompok diberikan angket akhir, hal ini dilakukan agar mengetahui motivasi belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran yang berbeda.

Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa

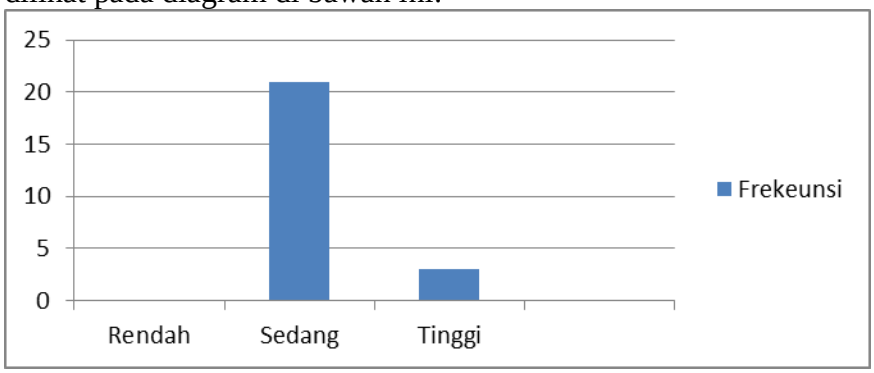
Kelas Eksperimen Kondisi Awal

Hasil data angket motivasi belajar kelas ekperimen pada kondisi awal yang diolah dengan bantuan *SPSS for windows versi 29* diperoleh skor tertinggi motivasi belajar adalah 81 dan skor terendah adalah 62. Berdasarkan hasil perhitungan dengan bantuan *SPSS for windows versi* 29 diperoleh nilai rata-rata = 70,54 , median = 70, modus = 68 , dan standar deviasi = 5,150. Berikut ini adalah gambaran motivasi belajar Pendidikan Pancasila kelas V sebelum menggunakan media video animasi berbasis *canva* yang disajikan dalam bentuk table distribusi frekuensi.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Kelas Ekperimen Awal

No	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	3	13%	Tinggi
2	21	87%	Sedang
3	0	0%	Rendah

Berdasarkan table di atas diketahui bahwa motivasi belajar Pendidikan Pancasila siswa pada kelas eksperimen kondisi awal menunjukkan tidak ada siswa yang termasuk kategori rendah, pada kategori sedang sebanyak 21 siswa dan kategori tinggi sebanyak 3 siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 1. Histogram Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Sebelum Menggunakan Media Video Animasi Berbasis *Canva* Kondisi Awal

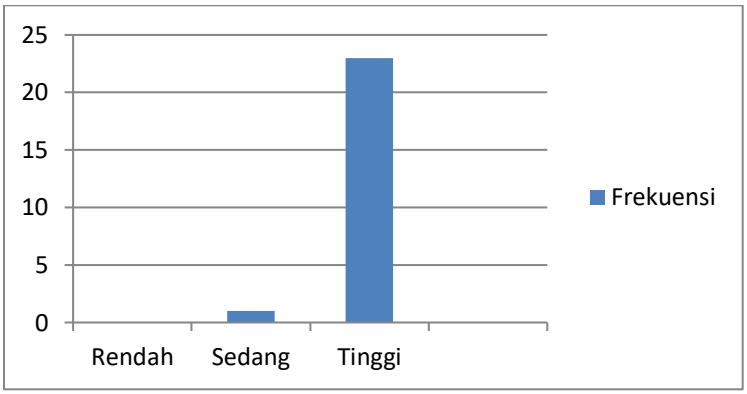
a. Kelas Eksperimen Kondisi Akhir

Hasil data angket motivasi belajar kelas eksperimen pada kondisi akhir yang diolah dengan bantaun *SPSS for windows versi* 29 diperoleh skor tertinggi motivasi belajar adalah 105 dan skor terendah motivasi belajar adalah 72. Berdasarkan hasil perhitungan dengan bantuan *SPSS for windows versi* 29 diperoleh nilai mean = 90, 54, median = 92 , modus = 92, dan standar deviasi = 8, 25. Berikut ini adalah gambaran motivasi belajar Pendidikan Pancasila kelas V setelah menggunakan media video animasi berbasis *canva* yang disajikan dalam bentuk table distribusi frekuensi.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen Akhir

No	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	23	96%	Tinggi
2	1	4%	Sedang
3	0	0%	Rendah

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa motivasi belajar Pendidikan Pancasila siswa pada kelas eksperimen kondisi akhir menunjukkan tidak ada siswa termasuk kategori rendah, pada kategori sedang sebanyak 1 siswa dan kategori tinggi sebanyak 23 siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 2. Histogram Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Dengan Media Video Animasi Berbasis *Canva*.

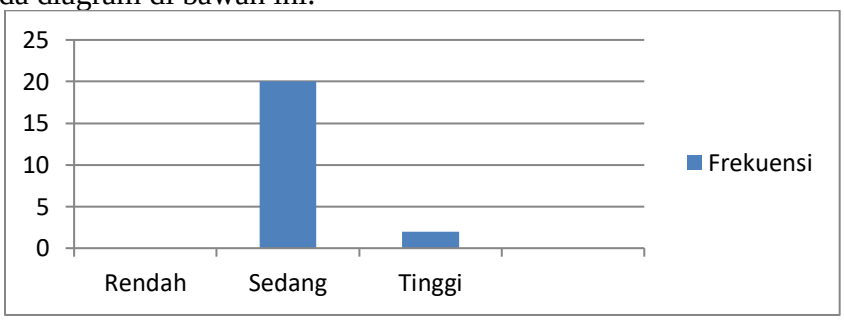
b. Kelas Kontrol Kondisi Awal

Hasil data angket motivasi belajar kelas kontrol pada kondisi awal yang diolah dengan bantuan *SPSS for windows versi* 29 diperoleh skor tertinggi motivasi belajar adalah 96 dan skor terendah motivasi belajar adalah 49. Berdasarkan hasil perhitungan dengan bantuan *SPSS for windows versi* 29 diperoleh nilai mean = 69,91 , median = 70 , modus = 68, dan standar deviasi = 7,273. Berikut ini adalah gambaran motivasi belajar Pendidikan Pancasila kelas V menggunakan media buku cetak yang disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol Awal

No	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	3	13%	Tinggi
2	20	87%	Sedang
3	0	0%	Rendah

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa motivasi belajar Pendidikan Pancasila siswa pada kelas kontrol kondisi awal menunjukkan tidak ada siswa termasuk kategori rendah, pada kategori sedang sebanyak 20 siswa dan kategori tinggi sebanyak 3 siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 3. Histogram Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Dengan Media Buku Cetak Kelas Eksperimen Kondisi Awal.

c. Kelas Kontrol Kondisi Akhir

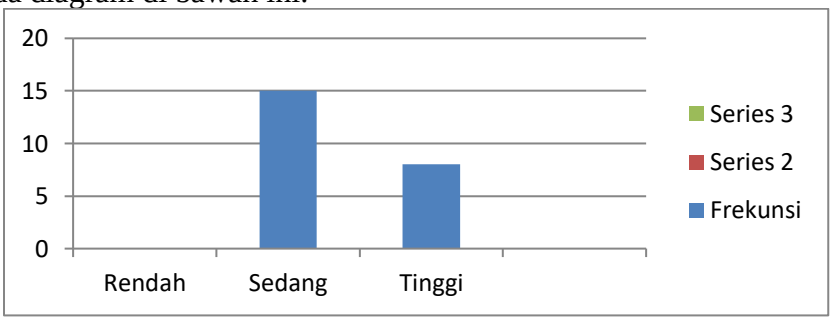
Hasil data angket motivasi belajar kelas kontrol pada kondisi akhir yang diolah dengan bantuan *SPSS for windows versi* 29 diperoleh skor tertinggi motivasi belajar adalah 97 dan skor terendah motivasi belajar adalah 57. Berdasarkan hasil perhitungan dengan bantuan *SPSS for windows versi* 29 diperoleh nilai mean = 76,22 , median = 75 , modus = 75, dan standar deviasi =

9,867 . Berikut ini adalah gambaran motivasi belajar Pendidikan Pancasila kelas V menggunakan media buku cetak yang disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol Akhir

No	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	8	35%	Tinggi
2	15	65%	Sedang
3	0	0%	Rendah

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa motivasi belajar Pendidikan Pancasila siswa pada kelas kontrol kondisi awal menunjukkan tidak ada siswa termasuk kategori rendah, pada kategori sedang sebanyak 15 siswa dan kategori tinggi sebanyak 8 siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 4. Histogram Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Dengan Media Buku Cetak Kelas Eksperimen Kondisi Akhir

Tabel 6. Uji Normalitas Angket Awal

Kelas	L_0	L_{tabel}	N	A	Keterangan
Eksperimen	0,1259	0,1766	24	0,05	Normal
Kontrol	0,1309	0,1789	23	0,05	Normal

Tabel 7. Uji Normaltas Angket Akhir

Kelas	L_0	L_{tabel}	N	A	Keterangan
Eksperimen	0,1239	0,1766	24	0,05	Normal
Kontrol	0,1610	0,1789	23	0,05	Normal

Dari tabel diatas dapat dilihat L0 < Ltabel, maka sampel berdistribusi normal. Hasil uji normalitas data yang digunakan pada kelompok eksperimen dan kontrol dilakukan dengan menggunakan aplikasi excel dengan taraf signifikansi 0,05. Selanjutnya, Uji homogenitas post-test kelas eksperimen dan kontrol menggunakan uji fisher dengan rumus:

$$F_{hitung} = \frac{varian\ terbesar}{varian\ terkecil}$$

Perhitungan uji F angket akhir dengan taraf nyata α = 0,05 dari tabel distribusi F, diperoleh harga $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu: 1,4281 < 2,0246 maka sampel memiliki variansi yang homogeny.

Tabel 8. Tabel Hasil Uji Hipotesis Menggunakan Uji-T

t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
5,4065	1,6794	Berdasarkan Pernyataan Di Atas Dapat Dilihat Thitung > Ttabel Yaitu 5,4065 > 1,6794 Berarti Ha Diterima Dan H0 Ditolak

Dari distribusi t dengan taraf signifikansi 0,05 dan dk = n1 + n2 -2 = , diperoleh ttabel = 1,6794 sedangkan thitung = 5,4065. Berdasarkan pernyataan di atas dapat dilihat thitung > ttabel yaitu 5,4065 > 1,6794 berarti Ha diterima dan H0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat

pengaruh media pembelajaran video animasi berbasis *canva* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Guguak Panjang. Dari hasil uji hipotesis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis *canva* ini memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Bersumber dari hasil analisis tersebut, dapat dikatakan bahwa penerapan penggunaan media pembelajaran video anaimasi berbasis *canva* mampu memberi pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini terbukti relevansi dengan teori dari penelitian Tullah et al., (2022) Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Rumak Tahun Ajaran 2021/2022.

Pelaksanaaan pembelajaran pada kelas eksperimen diberi perlakukan dengan menggunakan media video animasi berbasis *canva* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi sikap cara menghormati, menjaga dan melestarikan keberagaman budaya. Penelitian memberikan perlakuan sebanyak 2 kali dengan masing-masing 2x jam pelajaran (2 x 35 menit). Pelaksanaan pembelajaran dilakukan sebagaimana yang tertera di Modul Ajar. Setiap pertemuan siswa diminta untuk mengerjakan tugas kelompok (LKPD) kelompok dan dilanjutkan dengan mengerjakan soal evaluasi diakhir pembelajaran. Setelah dilaksanakan pembelajaran sebanyak dua kali pertemuan, lalu dilakukanlah pembagian angket akhir setelah pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran pada kelas kontrol pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dilaksanakan dengan tidak menggunakan media video animasi berbasis *canva* tetapi menggunakan media buku cetak. Proses pembelajaran kelas kontrol dilakukan selama 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x jam pelajaran (2x 35 menit). Seperti pada kelas eksperimen, kelas kontrol juga dilaksanakan pembagian angket akhir.

Media pembelajaran memberikan manfaat dalam kegiatan Pendidikan misalnya, media pembelajaran memotivasi siswa untuk mewujudkan pembelajaran menjadi menggembirakan dan tidak membosankan (Yudha & Sundari, 2021). Guna membangun aktivitas belajar lebih menggembirakan dan tidak meletihkan, guru bisa memakai media pembelajaran yang dapat mendukung siswa memperoleh pengetahuan dan menggerakkan mereka untuk berpartisipasi antusias saat proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa yang diajarkan menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis *canva* lebih tinggi dibandingkan dengan motivasi belajar siswa yang diajarkan menggunakan media pembelajaran buku cetak pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Guguak Panjang. Hal tersebut dibuktikan dari hasil *t-test* dengan taraf signifikansi 5% (derajat kepercayaan 95%) diperoleh $t_{hitung} > tt_{abel}$ yaitu 5,406 > 1,697. Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ menunjukkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas berbeda secara signifikan.

Hal tersebut juga didukung dari perbedaan rata-rata setelah pelaksanaan pembelajaran kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Siswa yang menerapkan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan media pembelajaran video animasi berbasis *canva* memiliki rata-rata motivasi sebesar 90,54 sedangkan siswa yang menerapkan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan media pembelajaran buku cetak memperoleh rata-rata sebesar 76,21 sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis *canva* berpengaruh terhadap motivasi belajar

siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Guguak Panjang.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah, U. N. (2021). *Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa V Tahun 2021 HMJ Sastra Arab Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang*.

Ahmad, S., Zen, Z., Masniladevi, M., Kenedi, A. K., & Hendri, S. (2022). Pelatihan peningkatan kemampuan technological pedagogic content knowledge guru Sekolah Dasar pada pembelajaran matematika. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, *7*(2), 950-956.

Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). *Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*.

Hermawan, I., Suharnomo, S., Sartono, S., & Hindrawati, G. (2019). Knowledge-based active interaction as a mediation of social media in establishing work performance: A learning perspective. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, *9*(10), 351-371.

Isti, L. A., Agustiningsih, A., & Wardoyo, A. A. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar, 4(1), 21-28.

Kartini, D., Sabilla, A., Wulandari, D., Dewi, D. A., & Furmasari, Y. F. (2021). Pengimplementasian Model Discovery Learning pada Pembelajaran PKn di SD. *Aulad: Journal on Early Childhood*, *4*(3), 64–73. https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.193

Kurnia, I. R., & Sunaryati, T. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, *9*(3), 1357-1363.

Magdalena, I., Ulfah, M., & Nikmah, S. Z. (2020). Pembelajaran antara Minat Membaca dan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN Karolina. *AS-SABIQUN*, *2*(2), 17-29.

Mariyah, Y., Budiman, A., Rohayani, H., & Audina, W. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Audio Visual: Studi Eksperimen Dalam Pembelajaran Tari. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, *4*(2), 959-967.

Masniladevi, dkk. 2019. Media EdugamesBerbasis Androidterhadap KemampuanPemahaman Konsep Matematis pada Pembelajaran Penyajian Data di Kelas IVSD. ISSN: 2541-3600.

Nurgiansah, T. H. (2022). Pendidikan Pancasila sebagai Upaya Membentuk Karakter Religius. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 7310–7316. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3481

Rismawati, M., Khairiati, E., & Khatulistiwa, S. P. (2020). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika.J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika,2(2), 203-212.

Salmi, J., Setiyanti, A. A., Satya Wacana, K., Universitas, D., Satya, K., & Abstract, W. (2023). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Chatgpt di Era Pendidikan 4.0. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *Oktober*, *2023*(19), 399–406. https://doi.org/10.5281/zenodo.8403233

Tullah, N. H., 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.

Yudha, J. R. P. A., & Sundari, S. (2021). Manfaat Media Pembelajaran YouTube terhadap Capaian Kompetensi Mahasiswa. Journal of Telenursing (JOTING), 3(2), 538– 545. https://doi.org/10.31539/joting.v3i2. 2561