PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SD NEGERI 55 BONTOA

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Dan Kewajiban Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa

Oleh :

RIKA RESKYANI
919862060054

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU
PENDIDIKAN ANDI MATAPPA
2023

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Z9sHliAclaLsSMIv3WpeTA

LEMBAR PENGESAHAN

Judul :PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SD NEGERI 55 BONTOA

Atas Nama Saudara :

Nama : Rika Reskyani

NIM : 919862060054

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Setelah diperiksa/diteliti ulang,telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan dalam ujian skripsi

Pangkajane, Agustus 2023

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
FIRDHA RAZAK,S.Pd.,M.Pd	**A.AZTRI FITHRAYANI ALAM,SH.,S.Pd.,MH**

Diketahui Oleh :

Ketua STKIP Andi Matappa	ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
A.ZAM IMMAWAN ALAM.SH.,MH	**FIRDHA RAZAK,S,Pd.,M.Pd**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Z9sHliAclaLsSMIv3WpeTA

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima Oleh Panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada hari sabtu 11 November 2023

Diketahui Oleh

Ketua sekolah tinggi keguruan dan ilmu Pendidikan
Andi matappa

A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH., MH

Dengan Susunan Panitia Ujian Sebagai Berikut :

Ketua	: Firdha Razak, S.Pd., M.Pd	(.....)
Sekertaris	: A. Aztri Fithrayani Alam, SH., S.Pd., MH	(.....)
Penguji	: 1. Dr. Sri Rahayuningsih, M.Pd	(.....)
	2. Drs. H Muhammad Zaid, M.Pd	(.....)
Pembimbing	: 1. Firdha Razak, S.Pd., M.Pd	(.....)
	2. A. Aztri Fithrayani Alam, SH., S.Pd., MH	(.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Z9sHliAclaLsSMIv3WpeTA

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Rika Reskyani
Npm	: 919862060054
Jurusan/Program Studi	: Ilmu Pendidikan/Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 55 Bontoa

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya sendiri dan segala semuatunya dikemudian hari adalah tanggung jawab saya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata skripsi ini, baik sebagia manapun seluruhnya hasil tiruan atau duplikat, maka saya bersedia maumupun seluruhnya hasil tiruan atau duplikat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesai ketentuan yang berlaku.

Pangkajene, Agustus 2023

Yang membuat pernyataan

Rika Reskyani

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Z9sHliAclaLsSMIv3WpeTA

MOTTO

"Don't be insecure, hanya ada satu Najwa sihab di dunia, dan hanya ada satu orang seperti kamu di dunia. Buatlah diri kamu menjadi versi terbaik untuk dirimu sendiri"

"Berbuat untuk sebuah harapan, yang tidak lagi dikeluhkan tetapi diperjuangkan" (Najwa sihab)

"Susah Tapi Bismlillah"
(Fiersa Besari)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

Allah SWT yang telah memberikan nikmat yang luar biasa
Kepada kedua orang tua saya Bapak Abdul Karim dan Ibu Samsia orang yang hebat yang selalu menjadi penyemangat saya, yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dan selalu memberikan motivasi, terimakasih telah berjuang untuk kehidupan saya, terimakasih semua berkat do'a dan dukungannya sehingga saya bisa berada di titik ini. Sehat selalu dan hiduplah lebih lama lagi bapak & mama harus selalu ada disetiap perjalanan dan pencapaian hidup saya, Iloveyou more more more.
Teman-teman seangakatan di STKIP ANDI MATAPPA yang tidak dapat di sebutkan satu persatu terimakasih atas support, semangat, do'a, dan bantuannya dalam penyususnan skripsi ini.
Almamaterku tercinta.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Z9sHliAclaLsSMIv3WpeTA

ABSTRAK

Rika Reskyani, 2023. *Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 55 Bontoa*. Skripsi Dibimbing oleh Firdha Razak dan Aztri Fitharayani Alam. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). STKIP Andi Matappa

Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan mampu menarik perhatian dan motivasi siswa untuk ikut aktif mengikuti proses pembelajaran dan akan berusaha mengembangkan segala potensi yang dimilikinya guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Salah satu media pembelajaran yang cocok digunakan yaitu media pembelajaran video animasi berbasis canva karena dapat menampilkan teks, video animasi, audio, sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan menarik perhatian siswa. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media video animasi berbasis canva terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 55 Bontoa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen terhadap 31 subjek penelitian yang merupakan siswa kelas IV A yang terdiri dari 16 siswa kelas eksperimen dan siswa kelas IV B yang tediri dari 15 siswa kelas kontrol di SD Negeri 55 Bontoa. Pengumpulan data dengan menggunakan angket/kuesioner motivasi belajar. Analisis data menggunakan analisis statistik deksriptif dan analisis statistik inferensial yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: hasil analisis deskriptif diperoleh rata-rata skor motivasi kelompok eksperimen adalah 76,13 dan rata-rata skor motivasi kelompok kontrol adalah 63,60, sedangkan hasil analisis uji inferensial: uji normalitas kelompok eksperimen diperoleh 0,563 sedangkan kelompok kontrol diperoleh 0,398 berarti α (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.

Kata kunci: video animasi, motivasi belajar

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Z9sHliAclaLsSMIv3WpeTA

KATA PENGANTAR

Asslamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Syukur Alhamdulilah penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dan dirampungkan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi pada prodi PGSD STKIP Andi Matappa

Dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai hambatan dan kesulitan yang pada dasarnya memberikan hikmah tersendiri bagi penulis, walau hanya berbekal kemampuan yang serba terbatas, namun tidak melemahkan semangat dijiwa untuk berusaha menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa semasa kuliah sampai selesainya skripsi ini berkat bantuan, dari berbagai pihak. Oleh karena itu sepantasnya pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih setinggi-tingginya kepada:

1. Hj. Zaorah Zapan,S.Pd selaku Ketua Yayasan Matahari Matappa.
2. A. Zam Immawan Alam,SH., M.H. Selaku Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa.
3. Firdha Razak,S.Pd.,M.Pd Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang telah membantu dalam proses perkuliahan.
4. Firdha Razak,S.Pd.,M.Pd dan A. Aztri Fithrayani Alam, SH., S.Pd., MH masing-masing sebagai pembimbing pertama dan kedua yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memotivasi penulis dalam penyusunan skripsi ini.
5. Segenap Dosen STIKP Andi Matappa, khususnya Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya.
6. Teristimewa diucapkan terimakasih dan penghormatan kepada kedua orang tua saya Bapak Abdul Karim dan Ibu Samsia orang yang hebat yang selalu menjadi penyemangat saya, yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dan selalu memberikan motivasi, terimakasih telah berjuang untuk kehidupan saya, terimakasih semua berkat do'a dan dukungannya sehingga saya bisa berada di

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Z9sHliAclaLsSMIv3WpeTA

titik ini. Sehat selalu dan hiduplah lebih lama lagi bapak & mama harus selalu ada disetiap perjalanan dan pencapaian hidup saya, Iloveyou more more more.

7. Kepada cinta kasih kakak dan kakak ipar saya, Sahrul dan Fitriani. Terimakasih atas segala doa, motivasi dan dukungan yang telah diberikan untuk adikmu ini
8. Rika Reskyani, apresiasi sebesar besarnya kepada diri sendiri karena telah bertanggung jawab untuk mneyelesaikan apa yang telah dimulai. Terimakasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menjalankan setiap prosesnya yang bisa dibilang tidak mudah. Ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri. Terimaksih sudah bertahan.

Semoga budi baik dan bantuan berbagai pihak dapat bernilai ibadah dan memperoleh imbalan yang berlipat ganda di sisi Allah Subhanahu Wa Ta'ala. Dalam kedudukannya sebagai manusia yang tidak lepas dari kahilafan, penulis menyadari skripsi ini masih perlu disempurnakan karenanya, dengan tangan terbuka penulis mengharapkan masukan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan Aamiin.

Pangkajene, Agustus 2023

Rika Reskyani

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Z9sHliAclaLsSMIv3WpeTA

DAFTAR ISI

Lembar Judul.....i

Lembar Persetujuan Pembeimbing.....ii

Pengesahan Ujian Skripsi.....iii

Pernyataan Keaslian Skripsi.....iv

Motto.....v

Abstrak.....vi

Abstract.....vii

Kata Pengantar.....viii

Daftar Isi.....x

Daftar Tabel.....xii

Daftar Gambar.....xiii

Daftar Lampiran.....xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....1
B. Rumusan Masalah.....5
C. Tujuan Penelitian.....6
D. Manfaat Penelitian.....6

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka.....8
B. Kerangka Pikir.....18
C. Hipotesis.....21

BAB III METODE PENELITIAN

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Z9sHliAclaLsSMIv3WpeTA

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....22
B. Variable dan Desain Penelitian.....23
C. Definisi Oprasional Variable.....25
D. Lokasi dan Waktu Penelitian.....26
E. Populasi dan Sampel.....26
F. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data.....28
G. Teknik Analisis Data.....29

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitia.....32
B. Pembahasan.....44

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....48
B. Saran.....48

Daftar Pustaka.....50

Daftar Lampiran.....54

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Z9sHliAclaLsSMIv3WpeTA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian.....24

Tabel 3.2 jumlah populasi seluruh SD Negeri 55 Bontoa.....26

Tabel 3.3 umlah sampel kelas eksperimen.....27

Tabel 3.4 Jumlah sampel kelas kontrol.....27

Tabel 3.5 pedoman penskoran angket.....29

Tabel 3.6 kategori aktivitas siswa.....29

Tabel 4.1 angket motivasi belajar kelas eksperimen.....33

Tabel 4.2 Distribusi Angket Motivasi Belajar menggunakan video animasi Pada Kelas Eksperimen.....34

Tabel 4.3 angket motivasi belajar kelas kontrol.....36

Tabel 4.4 Distribusi angket motivasi belajar pelaksanaan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.....37

Tabel 4.5 perolehan skor angket motivasi belajar perindikator pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.....39

Tabel 4.6 uji normalitas angket motivasi belajar siswa.....41

Tabel 4.7 uji homogenitas angket motivasi belajar siswa.....42

Tabel 4.8 uji hipotesis angket motivasi belajar siswa.....43

Tabel 4.9 uji hasil observasi keterlaksanaan aktivitas siswa kelas eksperimen43

Tabel 4.10 uji hasil observasi keterlaksanaan aktivitas siswa kelas kontrol.....44

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Z9sHliAclaLsSMIv3WpeTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 kerangka pikir.....20

Gambar 4.1 histogram batang angket motivasi belajar menggunakan video animasi kelompok eksperimen.....33

Gambar 4.2 diagram lingkaran distribusi frekuensi pada kelompok eksperimen.....35

Gambar 4.3 histogram batang angket motivasi belajar menggunakan video animasi kelompok kontrol.....36

Gambar 4.4 diagram lingkaran distribusi frekuensi pada kelompok Kontrol.....38

Gambar 4.5 diagram batang perolehan skor angket motivasi belajar perindikator pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.....40

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Z9sHliAclaLsSMIv3WpeTA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 : PERANGKAT PEMBELAJARAN

A. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen.....
B. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol.....

LAMPIRAN 2 : INSTRUMEN PENELITIAN

A. Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen.....
B. Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen.....
C. Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol.....
D. Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol.....
E. Observasi Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen.....
F. Observasi Aktivitas Siswa Kelas Kontrol .....

LAMPIRAN 3 : DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Daftar Nama Siswa kelas IV A dan IV B.....
B. Hasil Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen.....
C. Hasil Angket Motivas Belajar Kelas Kontrol.....
D. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen.....
E. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Kelas Kontrol.....

LAMPIRAN 4 : ANALISIS DATA HASIL PENELITIAN

A. Tabulasi Data Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen.....
B. Tabulasi Data Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol.....

LAMPIRAN 5 : FORMAT VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

A. Format Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
B. Format Validasi Lembar Kerja Siswa (LKS).....
C. Format Validasi Lembar Angket Motivasi Belajar.....
D. Format Validasi Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....

LAMPIRAN 6 : PERSURATAN

A. Surat Keterangan Validasi Instrumen.....
B. Surat Izin Penelitian DPMPTSP.....
C. Surat Keterangan Telah Melaksankan Penelitian.....

LAMPIRAN 7 : DOKUMENTASI

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Z9sHliAclaLsSMIv3WpeTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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 kehidupan nya tidak lepas dari pendidikan. Sebab, pendidikan berfungsi untuk meningkatkan kualitas manusia itu sendiri. Sebagaimana tertera dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 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 dan Ermalinda (2018).

Pendidikan pada hakikatnya adalah proses pematangan kualitas hidup. Melalui proses tersebut diharapkan manusia dapat memahami apa arti hakikat hidup, serta untuk apa dan bagaimana menjalankan tugas hidup dan kehidupan secara benar. Karena itulah fokus pendidikan diarahkan pada pembentukan kepribadian unggul dengan menitikberatkan pada proses pematangan kualitas logika, hati, akhlak, dan keimanan. Puncak pendidikan adalah tercapainya titik kesempurnaan kualitas hidup. Dalam pengertian dasar, pendidikan adalah proses menjadi diri sendiri, yakni menjadikan seseorang menjadi dirinya sendiri yang tumbuh sejalan dengan bakat,

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Z9sHliAclaLsSMIv3WpeTA

watak, kemampuan dan hati nuraninnya secara utuh. Pendidikan tidak dimaksudkan untuk mencetak karakter dan kemampuan peserta didik sama seperti gurunya. Proses pendidikan diarahkan pada proses berfungsinya semua potensi peserta didik secara manusiawi agar mereka menjadi dirinya sendiri yang mempunyai kemampuan dan kepribadian unggul Mulyasa, (2015: 2).

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam kondisi dan suasana keilmuan baik disekolah maupun ditempat-tempat lain. Tujuan pembelajaraan ini adalah untuk menyebarluaskan informasi pengetahuan kepada khalayak ramai yang sesuai dan memerlukan informasi tersebut. Hamalik, (2014:57) menyatakan pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan,dan prosesdur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam 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 yang 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 yang sesuai dengan dorongan dalam dirinya. Oleh karena itu, perbuatan seseorang yang didasarkan atas motivasi tertentu mengandung tema sesuai dengan motivasi yang mendasarinya Uno, (2016:1).

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Z9sHliAclaLsSMIv3WpeTA

canva, karena canva terpilih sebagai aplikasi yang akan di pakai 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 bermacam peralatan diantaranya presentasi, resume, pamflet, brosur, spanduk, dan jenis lainnya yang tersedia di aplikasi canva. Dalam pemanfaatannya untuk membuat media ajar, canva menyediakan jenis presentasi salah satunya adalah presentasi dalam Pendidikan. Sedangakan 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 di karenakan media ini dapat menampilkan teks, video animasi, audio, dan lain lain sesuai dengan tampilan yang dinginkan dan dapat membuat peserta didik lebih fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin mengetahui apakah penerapan media video animasi berbasis canva dapat meningkatkan motivasi belajar ipa melalui penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar IPA Kelas IV SDN. 55 BONTOA”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah: “Apakah ada pengaruh media pembelajaran video animasi berbasis canva terhadap motivasi belajar IPA kelas IV SD NEGERI 55 BONTOA?”

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Z9sHliAclaLsSMIv3WpeTA

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran video animasi berbasis canva terhadap motivasi belajar IPA kelas IV SD NEGERI 55 BONTOA

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini, peneliti uraikan dalam dua bagian yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis penilitian ini di harapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan sumber informasi dalam menjawab permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran terutama dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam Penerapan media video animasi berbasis canva pada mata pelajaran IPA, Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan dan alternatif untuk menyempurnakan pelaksanaan pembelajaran di sekolah pada umumnya dalam pembelajaran IPA.

2) Manfaat Praktis

Secara praktis penilitian ini dapat bermanafaat:

a) Siswa

Dalam hasil penelitian ini diharapkan nantinya dapat berdampak positif bagi pembelajaran dikelas serta dapat menciptkan kondisi kelas yang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Z9sHliAclaLsSMIv3WpeTA

kondusif disertai dengan partisipasi siswa dalam pembelajaran sebagai salah satu pengalaman pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik

b) Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *Canva* terhadap motivasi belajar IPA serta menciptakan kondisi belajar yang menarik dan menyenangkan.

c) Sekolah

- Meningkatkan motivasi belajar siswa di SD NEGERI 55 BONTOA
- penelitian ini bermanfaat bagi sekolah karena dapat memberikan masukan atau sumbangan penelitian bagi peneliti yang lain yang melakukan penelitian eksperimen atau penelitian kuantitatif.
- Video animasi pembelajaran berbasis canva menjadi referensi untuk menciptakan video pembelajaran pada mata pelajaran lainnya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Z9sHliAclaLsSMIv3WpeTA

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Motivasi Belajar

Indriani. (2016) Motivasi berasal dari kata “motif” yang artinya daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan didalam subyek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Berawal dari kata “motif”, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan atau mendesak.

Motivasi merupakan sebuah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan sesuai dengan tujuan tertentu. Dari pengertian ini dapat dikatakan bahwa dalam dunia pendidikan motivasi belajar merupakan sebuah spirit yang perlu dimiliki oleh setiap peserta didik. Jika seorang anak (peserta didik) memiliki motivasi belajar yang baik maka ia akan terdorong untuk tekun dan giat dalam belajar **(**Hero dan Ermalinda 2018).

Susanti (2020) Motivasi belajar adalah usaha yang disadari oleh pihak guru untuk menimbulkan motif-motif pada diri perserta didik yang menunjang kegiatan kearah tujuan pembelajaran. Artinya motivasi belajar adalah respon atau dorongan yang terjadi pada diri peserta didik atau yang diterima oleh peserta didik terhadap proses pembelajaran. maka berikut menurut para tokoh mengenai motivasi belajar, yaitu,

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Z9sHliAclaLsSMIv3WpeTA

menurut Uno (2017:23) motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal kepada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Sedangkan menurut Sardiman (2018:75) Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual, peranan yang luas dalam hal menimbulkan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar, siswa yang memeliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan semangat belajar yang muncul dalam diri maupun dari luar siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Febyanita & Ayu (2020) ada tiga fungsi motivasi dalam belajar yaitu, mendorong manusia untuk berbuat, yaitu motivasi sebagai motor penggerak dari setiap kegiatan yang dikerjakan, menentukan arah perbuatan, yaitu kearah tujuan yang hendak dicapai, menyeleksi perbuatan, yaitu motivasi menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan guna mencapai tujuan pembelajaran yang bermanfaat.

Adapun unsur-unsur motivasi belajar menurut Emda, (2017: 177) Motivasi belajar bukanlah sesuatu yang siap jadi, tetapi diperoleh dan dibentuk oleh lingkungan. Beberapa hal yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu: 1). cita-cita atau aspirasi, siswa Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar siswa baik intrinsik maupun ekstrinsik, 2). kemampuan siswa, keinginan seorang anak perlu dibarengi dengan kemampuaan dan kecakapan dalam pencapaiannya, 3). kondisi siswa, kondisi siswa yang meliputi kondisi jasmani dan rohani. Seorang siswa yang sedang sakit akan menggangu perhatian dalam belajar, 4). Kondisi lingkungan siswa

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Z9sHliAclaLsSMIv3WpeTA

Lingkungan siswa dapat berupa lingkungan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya dan kehidupan bermasyarakat.

Indikator motivasi belajar menurut Uno (2014) Dalam penelitiannya Indikator motivasi belajar meliputi adanya hasrat dan keinginan berhasil**,** adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar**,** adanya harapan dan cita-cita masa depan**,** adanya penghargaan dalam belajar**,** adanya kegiatan yang menarik dalam belajar**,** adanya situasi belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik. Sedangkan menurut Suprihatin (2015) motivasi belajar memiliki indikator sebagai berikut, Tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa)**,** menunjukan minat terhadap bermacam-macam masalah orang dewasa, lebih senag bekerja mandiri**,** cepat bosan pada tugas rutin**,** dapat mempertahankan pendapatnya

Dari Pendapat tersebut memiliki persamaan yaitu indikator motivasi belajar meliputi adanya ketekunan dalam belajar, ulet dalam menghadapi kesulitan, adanya minat dalam belajar, mandiri dalam belajar, adanya keinginan untuk berprestasi.

2. Media Pembelajaran Video Animasi

Menurut Tofanao (2018) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Seandangkan menurut Krisnawati, (2013:2) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan pembelajaran secara efisien dan efektif. Dari pengertian diatas media pembelajaran dimaksudkan mempermudah dalam proses

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Z9sHliAclaLsSMIv3WpeTA

pembelajaran sebaiknya disesuaikan baik dengan karakteristik dari peserta didik atau dengan tujuan dari pembelajaran.

4. Penelitian Relefan

Hapsari & Zulherman, (2021) Menulis Skripsi Yang Berjudul **"**Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa" penelitian ini di lakukan menggunakan metode pengembangan *Research and Development* (R&D) penelitian ini menunjukan bahwa Media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva pada materi gaya dan gerak layak digunakan pada proses pembelajaran. Guru dapat menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva pada materi sistem gaya dan gerak sebagai referensi atau alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva ini dapat digunakan tidak hanya sekali, melainkan dapat digunakan dalam waktu yang berkepanjangan.

Warni (2021), menulis skripsi yang berjudul "Penggunaan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV Mis Lamgugob Kota Banda Aceh" Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindikan kelas (PTK), Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS ini dibuktikan dalam setiap siklus mengalami peningkatan pada nilai siswa.

B. Kerangka Pikir

Fakta yang terjadi dilapangan bahwa pembelajaran masih di dominasi oleh guru saja, media yang minim digunakan sehingga menyebabkan kurangnya keaktifan siswa dalam pelajaran yang menyebabkan kondisi kelas yang pasif dan membosankan. Dengan demikian dalam proses pembelajaran seharusnya bisa

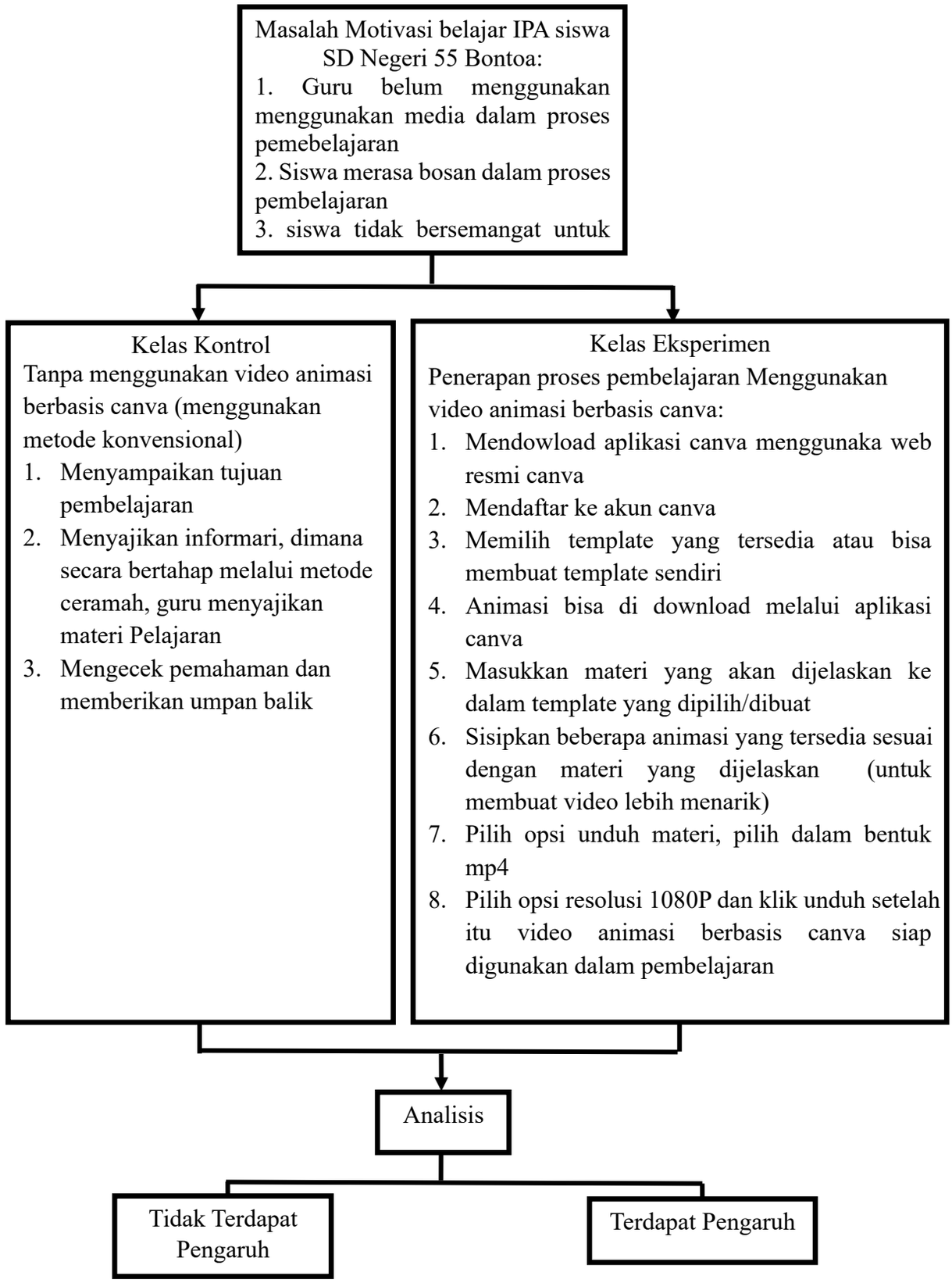
Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Z9sHliAclaLsSMIv3WpeTA

membangkitkan semangat siswa atau memotivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran jika sudah termotivasi ada kemungkinan juga akan menigkatkan hasil siswa itu sendiri.

Untuk mendapatkan hasil yang baik, di perlukan proses pembelajaran yang baik pula. Salah satunya dapat menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis canva karena dengan fitur-fitur yang menarik media ini dapat membantu siswa untuk lebih fokus dan lebih mudah menerima materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media video animasi juga dapat menghemat waktu dan tenaga dalam menyampaikan materi guru tidak perlu menghadirkan benda konkretnya.

Untuk mempermudah dalam pemahaman ini maka alur kerangka berpikir digambarkan secara praktis mengenai **"**pengaruh media pembelajaran video animasi berbasis canva terhadap motivasi belajar IPA kelas IV SD NEGERI 55 BONTOA**"** pada bagan berikut ini:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Z9sHliAclaLsSMIv3WpeTA



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Z9sHliAclaLsSMIv3WpeTA

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan Sugiyono (2018:63) mengemukakan landasan teori itu adalah sesuatu yang masih kurang dari sebuah kesimpulan pendapat. Pada prinsipnya, pengujian hipotesis ini adalah membuat kesimpulan sementara untuk melakukan penyanggahan dan atau pembenaran dari permasalahan yang akan ditelah.

1. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian dan kerangka berfikir diatas, maka dapat dirumuskan yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut: “Ada pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar IPA Kelas IV SD NEGERI 55 BONTOA”.

2. Hipotesis Statistik

Adapun hipotesis statistik yang peneliti ajukan dalam penelitian ini yaitu:

$H_o : \mu 1 = \mu 2$ Tidak ada pengaruh media pembelajaran video animasi berbasis canva terhadap motivasi belajar IPA kelas IV SD Negeri 55 Bontoa

$H_a : \mu 1 \neq \mu 2$ Ada pengaruh media pembelajaran video animasi berbasis canva terhadap motivasi belajar IPA kelas IV SD Negeri 55 Bontoa

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Z9sHliAclaLsSMIv3WpeTA

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Peneliian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui Thoifah, (2015:155). Pendekatan kuantitatif dipilih, karena peneliti ingin mendapatkan informasi lebih mendalam berupa data-data numerik terhadap hasil penelitian yang dilakukan, kemudian menguraikan kesimpulan yang didasari oleh angka yang diolah dengan 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 terhadap variabel lain Hamdi, (2014:8). Penelitian eksperimen bertujuan untuk menyelidiki hubungan sebab akibat, dengan cara mengekspos satu atau lebih kelompok eksperimental Siregar, (2013:11). Eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental*, dalam penelitian ini terdapat kelompok eksperimen yang akan diberi perlakuan *Media Pembelajaran 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.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Z9sHliAclaLsSMIv3WpeTA

Dalam hal ini, peneliti menggunakan *quasi eksperimental*. Jenis penelitian ini dipilih untuk mengetahui apakah *Media Pembelajaran Video Animasi* mempunyai pengaruh terhadap motivasi belajar IPA siswa.

B. Variabel dan Desain Penelitian

1. Variabel penelitian

Variabel merupakan sesuatu yang menjadi objek pegamatan penelitian, sering juga disebut sebagai faktor yang berperan penting dalam penelitian atau gejala yang akan diteliti. Hamdi (2014:19) menyatakan bahwa "variabel adalah segala yang berbentuk apa saja, yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya". Dari pernyataan tersebut diketahui bahwa variabel merupakan obyek penelitian yang akan diperoleh informasinya. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu:

a. Variabel bebas (*independent*) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependen*). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas (*independent*) adalah *Media Pembelajaran Video Animasi* yang di simbolkan dengan (X).
b. Variabel terikat (*dependen*) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (*independent*). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat (*dependen*) adalah motivasi belajar IPA siswa kelas IV di SD Negeri 55 Bontoa yang disimbolkan dengan (Y).

2. Desain penelitian

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Z9sHliAclaLsSMIv3WpeTA

Desain penelitian ini menggunakan desain penelitian oleh Grinnel, dkk (2016) yaitu comparison group *post-test only design*. Desain penelitian ini terdapat dua kelompok sampel yang diberi perlakuan berbeda satu kelompok dinamakan kelompok eksperimen yang akan diberi perlakuan berupa proses pembelajaran IPA menggunakan *Media Pembelajaran Animasi Video* dan satu lagi dinamakan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Pengujian sebab akibat ini dilakukan dengan membandingkan hasil perubahan antara kelompok eksperimen dan kelompok 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 3.1 dibawah ini:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

R	X_1	O_1
R	**X_2**	**O_2**

Keterangan :

R : Random Sampling

X_1 : Kelas IV A / Eksperimen yang diberi perlakuan *Media Video Animasi*

X_2 : Kelas IV B / Kontrol yang tidak diberi perlakuan

O_1 : Motivasi belajar ipa hasil dari kelompok eksperimen

O_2 : Motivasi belajar ipa hasil dari kelompok kontrol

C. Definisi Operasional Variabel

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Z9sHliAclaLsSMIv3WpeTA

Untuk menghindari terjadinya interpretasi yang berlainan antara peneliti dan pembaca, maka perlu untuk merumuskan definisi operasional variabel secara operasional, sebagai berikut:

1. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah serangkaian dorongan yang berasal dari dalam diri seseorang maupun di luar diri seseorang yang dapat menimbulkan kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan itu demi mencapai suatu tujuan. Indikator motivasi belajar meliputi adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, adanya dorongan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, adanya lingkungan belajar yang kondusif.

2. Media Pembelajaran Video Animasi

Media pembelajaran berbasis video animasi merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara pecakapan atau dialog dan suara-suara lainnya. Media pembelajaran video animasi ini dapat ditayangkan dengan bantuan layar LCD proyektor di depan kelas dan dapat terlihat seisi kelas. Media pembelajaran video animasi dapat dijadikan sebagai salah satu solusi dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA . Video animasi adalah media terbaru yang digunakan dalam pembelajaran di

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Z9sHliAclaLsSMIv3WpeTA

kelas. Media ini bisa meningkatkan motivasi belajar dan memberi wawasan lebih terhadap peserta didik.

D. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini di laksanakan di SD Negeri 55 Bontoa yang beralamat di Bontoa, Kelurahan Bontoa Kecamatan. Minasatene, Kabupaten. Pangkajene & Kepulauan. Penelitian di laksanakan pada bulan agustus tahun 2023

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Istilah populasi digunakan untuk menyatakan pengertian kelompok yang menjadi asal dari mana sebuah sampel. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya Sugiyono, (2015:117). Dengan kata lain, populasi adalah himpunan semua individu yang dapat memberikan data dan informasi suatu penelitian Kadir, (2015:118). Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Negeri 55 Bontoa

Tabel 3.2 Jumlah Populasi Seluruh Siswa SD Negeri 55 Bontoa

No.	Kelas	Jumlah Siswa		
		P	L	Jumlah Siswa
1.	Kelas I	16	11	27
2.	Kelas II	17	16	33
3.	Kelas III AB	19	15	34
4.	Kelas IV AB	14	17	31
5.	Kelas V AB	17	17	34
6.	Kelas VI	16	18	34
Jumlah		98	95	193

Sumber: Data Siswa SD NEGERI 55BONTOA Tahun 2023

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Z9sHliAclaLsSMIv3WpeTA

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Analisis Statistik Dekskriptif

Pada bab ini membahas tentang hasil penelitian yang menunjukkan motivasi belajar IPA menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis canva pada kelas eksperimen, dan motivasi belajar IPA melalui pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Data dari penelitian ini adalah data yang diperoleh dari hasil pengukuran motivasi belajar menggunakan angket yang terdiri dari 22 pertanyaan yang digunakan dalam penelitian.

a. Deksriptif motivasi belajar IPA dengan menggunakan media pembelajaran video animasi (Kelas Eksperimen)

Data motivasi belajar siswa kelas eksperimen dengan menggunakan angket motivasi belajar sesuai dengan instrument yang diberikan setelah pembelajaran IPA di kelas IV SD Negeri 55 Bontoa. Adapun analisis statistik deksriptif yang telah di olah menggunakan *SPSS* diperoleh data sebagai berikut:

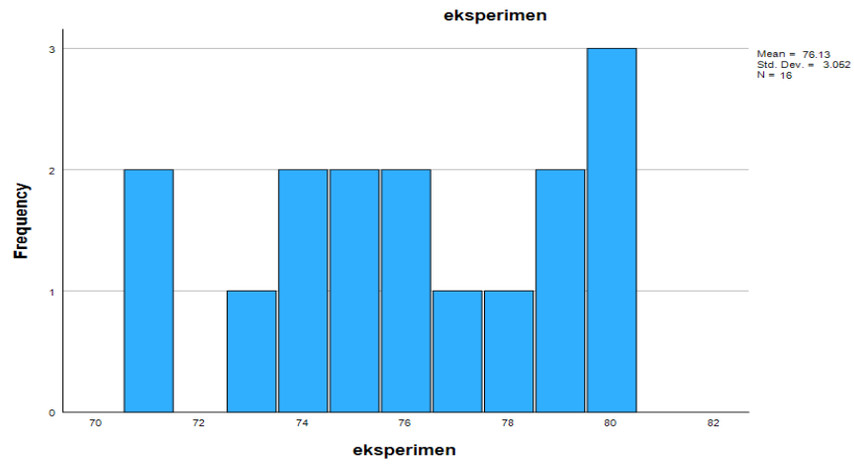
Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Z9sHliAclaLsSMIv3WpeTA

Tabel 4.1 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 Deviasi	3.052
Range	9
Nilai Minimum	71
Nilai Maksimum	80
Jumlah keseluruhan	1218

(Sumber: Data Hasil Penelitian 2023)

Berikut ini penyajian histogram batang dengan menggunakan video animasi pada kelas eksperimen :



Gambar 4.1 Histogram Batang Angket Motivasi Belajar Menggunakan Video Animasi Pada Kelas Eksperimen

pada tabel histogram di atas menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas IV A di SD Negeri 55 Bontoa pada kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran video animasi diperoleh mean atau skor rata-rata 76,13 dari skor ideal 100 dengan standar devisi 3.052 skor minimum yang diperoleh siswa adalah 71 dan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Z9sHliAclaLsSMIv3WpeTA

skor maksimum yang diperoleh siswa adalah 80 dengan rentan skor 9 dengan interval 5. Modus atau skor yang paling sering muncul adalah 80 sedangkan nilai median atau titik tengah menunjukkan angka 76,13 yang artinya setengah dari jumlah sampel memperoleh nilai 76 ke bawah dan setengahnya lagi memperoleh nilai 76 ke atas.

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa motivasi belajar siswa kelas eksperimen nilai tertinggi di peroleh 80 dan nilai terendah adalah 71. Jumlah interval ditentukan dengan rumus K = 1+(3,3) log 16 hasilnya 4,98 di bulatkan menjadi 5. Range (jangkauan) di peroleh dari 80 – 71 = 9, sedangkan panjang kelas didapatkan dari range dibagi dengan jumlah interval (9/5 = 1,8) di bulatkan menjadi 2. Berdasarkan hasil rekapitulasi dapat dibuat tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

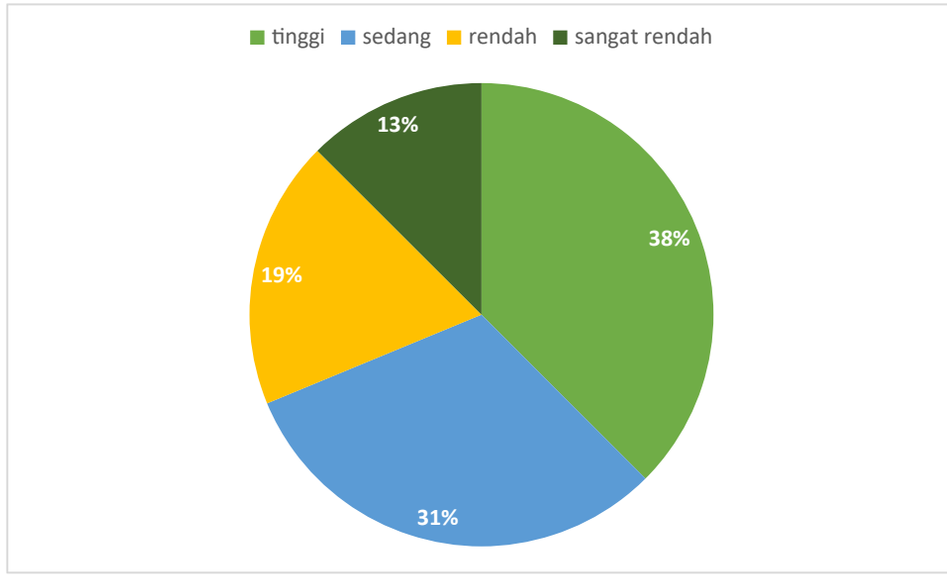
Tabel 4.2 Distribusi Angket Motivasi Belajar menggunakan video animasi Pada Kelas Eksperimen

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%
	TOTAL	16	100%

(Sumber: Data Hasil Penelitian 2023)

Berikut ini penyajian kategori motivasi belajar kelas eksperimen dalam bentuk diagram lingkaran:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Z9sHliAclaLsSMIv3WpeTA



Gambar 4.2 Diagram Lingkaran Distribusi Frekuensi Pada Kelas Eksperimen

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi dan diagram lingkaran diatas maka dapat diketahui bahwa terdapat 6 (38%) siswa memiliki motivasi belajar tinggi, 5 (31%) siswa memiliki motivasi belajar sedang, 3 (19%) siswa memiliki motivasi belajar rendah, 2 (13%) siswa memiliki motivasi belajar sangat rendah.

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

Data motivasi belajar siswa kelas kontrol dengan menggunakan angket motivasi belajar sesuai dengan instrument yang diberikan setelah pembelajaran IPA di kelas IV B SD Negeri 55 Bontoa. Adapun analisis statistik deksriptif yang telah di olah menggunakan *SPSS* diperoleh data sebagai berikut:

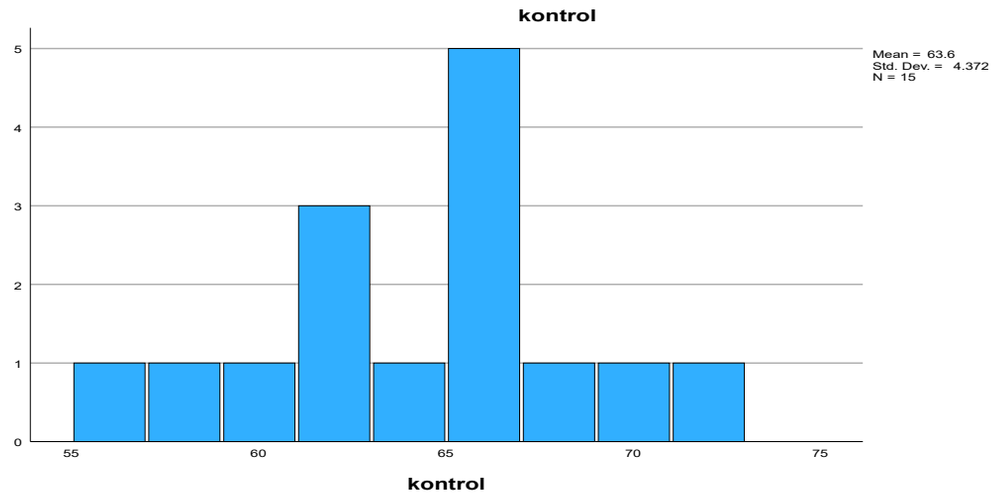
Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Z9sHliAclaLsSMIv3WpeTA

Tabel 4.3 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)

Berikut ini penyajian histogram batang dengan menggunakan video animasi pada kelas eksperimen



Gambar 4.3 histogram batang angket motivasi belajar pelaksanaan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol

Pada tabel histogram di atas menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas IV B di SD Negeri 55 Bontoa pada kelas kontrol dengan pelaksanaan pembelajaran konvensional diperoleh mean atau skor rata-rata 63,60 dari skor ideal 100 dengan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Z9sHliAclaLsSMIv3WpeTA

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan judul "pengaruh media pembelajaran video animasi berbasis canva terhadap motivasi belajar IPA kelas IV SD Negeri 55 Bontoa" di peroleh 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 denga isi materi yang disampaikan pada saat proses pembelajaran maka seorang siswa akan termotivasi untuk menerima pembelajaran dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket motivasi belajar yang diperoleh pada kelas eksperimen berada kategori sedang dan kelas kontrol berada pada kategori rendah.

B. Saran

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.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Z9sHliAclaLsSMIv3WpeTA

3. Bagi penenliti selanjutnya dapat melaksanakan penelitian menggunakan media video animasi pada materi yang berbeda mengukur aspek yang lain atau jenjang sekolah yang berbeda.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Z9sHliAclaLsSMIv3WpeTA

DAFTAR PUSTAKA

Andriana Dkk, (2014). Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Menyimak Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. Jurnal Of Mechanical Engineering Education. Vol.1, No.1.

Angreiny, D., Muhiddin., & Nurlina. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Bontoramba. *Jurnal Pendidikan*. 4(1), 42-49.

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, Fakutas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Negeri (Uin) Raden Fatah. Palembang

Azizah, N. (2021). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Pangkep. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Makassar.

Darsana, Wayan. Dkk, (2014), Penerapan Pembelajaran Ikuiri Berbantuan Media Audiovisual Untuk Menignkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD No. 3 Tibubeneng, Kuta Utara. E-Jurnal Mimbar PGSD. Vol : 2 No : 1.

Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. Jurnal.Lantanida. Vol. 5 No. 2.

Endaryono dkk, (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Jurnal Pengabdian

Febyanita, F & Wardhani, D, A, P, (2020). Pengembangan Media Ppuzzle Materi Siklus Air Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*. Vol. 1 No.6

Grinnel, R, M (Eds). (2016) *Program Evaluation For Social Workers: Foundation Of Evidence-Based Program*. New York: Oxford University Press.

Hamalik, Oemar . 2014. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara

Hamdi, A, S, & Bahruddin, S. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*, Deepublish, Yogyakarta.

Hapsari, Gita Permata P., & Zulherma. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*. 5(4)

Harsyad, F. (2016). Studi Komparasi Penggunaan Ice Breaking Dan Brain Gym Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VI SD Negeri 12 Pare-

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Z9sHliAclaLsSMIv3WpeTA

Pare. Skripsi, Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah & Keguruan, UIN Alauddin Makassar. Makassar.

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

Husni Padilatul. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Madrasah Sanawiyah Negeri 5 Jambi. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sulthan Syaifuddin Jambi. Jambi

Jezya Reza Langit dkk, (2023). Karakteristik Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Mata Pelajaran Matematika di MI PUI Hegarmanah. eminar Nasional Teknologi Pendidikan). Vol 3 No 1

Kadir. (2015). Statistika Terapan: Konsep, Contoh Dan Analisis Data Dengan Program SPSS/Lisrel Dalam Penelitian, Raja Grafindo Persada, Jakarta.

Krisnawati, Ari. 2013.Penggunaan Media Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar.JPGSD.Vol : 01 No: 02.

Kurniawan, T. D. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Se-Kecamatan Gedangsari Gunung kidul Tahun Ajaran 2015/2016. Jurnal Pendidikan Ke-Sdan, 3(1), 21–26. Https://Core.Ac.Uk/Reader/230377630

Muhson, Ali. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. VIII. No. 2.

Mulyasa, (2015). Pengantar Pendidikan. Prenada.Media Jakarta.

Rahmayanti, Laily. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. JPGSD. Volume 06 No. O4

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.

Sardiman (2018). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.

Sardiman. (2014). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Raja Grafindo

Sari Septia Lesta &Siti Fatonah. (2022). Pengaruh Media Pembejalaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas IV. Jurnal Pendidikan Tambusai. Vol. 6 No. 1

Siregar, S. (2013). Statistik Paramentrik Untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Dengan Perhitungan Manual Dan Aplikasi SPSS Versi.17, Bumi Aksara, Jakarta.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Z9sHliAclaLsSMIv3WpeTA

Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D, Alfabeta, Bandung.

Sugiyono. (2016). Metode Penelitian. Alfabeta, Bandung.

Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D, Alfabeta, Bandung.

Suprihaatin, S. (2015). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro. Vol 3 No. 1, 73-82

Susanti, D. (2020). Pengaruh Motivasi Dan Kreativitas Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa pada mata Pelajaran Fiqih Di Madrasahaliyah 1 Pekanbaru. Tesis. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Riau

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan. Vol. 2 No.2

Thoifah, I. (2015). Statistika Pendidikan Dan Metode Penelitian Kuantitatif, Madani, Malang.

Uno, H. B. (2014). Teori Motivasi dan Pengukurannya: (Analisis di Bidang Pendidikan). Jakarta Bumi Aksara

Uno, H. B. (2016). Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta: Bumi Aksara

Uno, H. B. (2017). Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan. Bumi Aksara

Warni, L. (2021) Penggunaan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas IV MIS Lamgugob Kota Banda Aceh. Skripsi. Universitas Islam Negeri Ar- Raniry. Banda Aceh

Widoyoko, E, P. (2012). Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian, Pustaka Pelajar,Yogyakarta

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Z9sHliAclaLsSMIv3WpeTA

DOKUMENTASI



Proses pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol

Dipindai dengan CamScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Z9sHliAclaLsSMIv3WpeTA

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/Z9sHliAclaLsSMIv3WpeTA