

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA MATERI TATA SURYA PADA PEMBELAJARAN IPA DI KELAS IV MIS AMALIYAH TANJUNG TIGA KABUPATEN LANGKAT

Muhammad Fadhillah Firmansyah¹, M. Baihaqi², Irhamuddin³

¹STIT Al-Washliyah Binjai

Email : mfadhilahfirmansyah@gmail.com

²STIT Al-Washliyah Binjai

Email : mbaihaqi@stitaw-binjai.ac.id

³STIT Al-Washliyah Binjai

Email : irhamuddin@stitaw-binjai.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh penggunaan media video animasi berbasis canva terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada materi pelajaran tata surya di MIS Amaliyah Tanjung Tiga. Rumusan Masalah pada jurnal ini meliputi: 1). Bagaimana pemahaman siswa di kelas IV MIS Amaliyah Tanjung Tiga terhadap materi tata surya pada mata pelajaran IPA? 2). Apa saja kesulitan yang dialami siswa dalam memahami konsep-konsep tata surya di kelas IV MIS Amaliyah Tanjung Tiga? 3). Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media video animasi berbasis canva terhadap motivasi belajar siswa materi tata surya pada pembelajaran IPA di kelas IV MIS Amaliyah Tanjung Tiga Kabupaten Langkat?. Tujuannya: 1). Untuk mengetahui bagaimana pemahaman siswa di kelas IV MIS Amaliyah Tanjung Tiga terhadap materi tata surya pada mata pelajaran IPA. 2). Untuk mengetahui apa saja kesulitan yang dialami siswa dalam memahami konsep-konsep tata surya di kelas IV MIS Amaliyah Tanjung Tiga. 3). Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penggunaan media video animasi berbasis canva terhadap motivasi belajar siswa materi tata surya pada pembelajaran IPA di kelas IV MIS Amaliyah Tanjung Tiga Kabupaten Langkat. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan metode eksperimen, teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes soal pilihan ganda dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan rumus F fisher untuk uji homogenitas dan uji chi kuadrat untuk uji normalitas dan uji t untuk uji hipotesis. Hasil penelitian dapat dilihat dari hasil posttest Siswa kelas IV yang menggunakan media video animasi berbasis canva yaitu dalam kategori sedang, sebanyak 9 orang siswa (45%) mendapatkan nilai antara 69,86 sampai 76,14. Dan motivasi belajar siswa kelas IV yang tidak menggunakan media yaitu dalam kategori sedang, sebanyak 4 orang siswa (20%) mendapatkan nilai antara 60,96 sampai 67,04. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh Media video animasi berbasis canva terhadap hasil belajar siswa pada materi pelajaran tata surya di MIS Amaliyah Tanjung Tiga. Berdasarkan analisis data di dapatkan bahwa nilai terhadap kedua kelompok, diperoleh $t_{hitung} = 3,286$ sedangkan t_{tabel} dengan df 40 pada taraf signifikan 5% yaitu 2,021. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,286 > 2,021$).

Kata Kunci : Video Animasi Berbasis Canva; Motivasi Belajar; Tata Surya

ABSTRAC

This study aims to determine the effect of using canva-based animated video media on the learning motivation of fourth-grade students on solar system subject matter at MIS Amaliyah Tanjung Tiga. The formulation of the problem in this journal includes: 1). How is the understanding of students in fourth-grade MIS Amaliyah Tanjung Tiga on solar system material in science subjects? 2). What are the difficulties experienced by students in understanding solar system concepts in fourth-grade MIS Amaliyah Tanjung Tiga? 3). Is there a significant influence of the use of canva-based animated video media on students' learning motivation on solar system material in science learning in fourth-grade MIS Amaliyah Tanjung Tiga, Langkat Regency?. The objectives: 1). To determine how is the understanding of students in fourth-grade MIS Amaliyah Tanjung Tiga on solar system material in science subjects. 2). To determine what are the difficulties

experienced by students in understanding solar system concepts in fourth-grade MIS Amaliyah Tanjung Tiga. 3). To determine the significant influence of the use of canva-based animated video media on students' learning motivation on solar system material in science learning in fourth-grade MIS Amaliyah Tanjung Tiga, Langkat Regency. This type of research is quantitative research with an experimental method approach, data collection techniques using observation, multiple choice questions and documentation. The data analysis technique uses the F fisher formula for the homogeneity test and the chi square test for the normality test and the t test for the hypothesis test. The results of the study can be seen from the posttest results of fourth grade students who use canva-based animated video media, namely in the moderate category, as many as 9 students (45%) get scores between 69.86 to 76.14. And the learning motivation of fourth grade students who do not use media is in the moderate category, as many as 4 students (20%) get scores between 60.96 to 67.04. The results of the study can be concluded that there are differences in the influence of canva-based animated video media on student learning outcomes in the solar system subject matter at MIS Amaliyah Tanjung Tiga. Based on the data analysis, it was found that the values for both groups, obtained t count = 3.286 while t table with df 40 at a significant level of 5% is 2.021. Thus t count > t table (3.286 > 2.021).

Keywords: Canva-Based Animated Video; Learning Motivation; Solar System

PENDAHULUAN

Globalisasi merupakan proses perubahan tatanan masyarakat secara global yang dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perubahan ini mendorong manusia untuk terus beradaptasi, khususnya dalam bidang pendidikan. Teknologi informasi dan komunikasi menjadi faktor utama dalam arus globalisasi dan erat kaitannya dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Dalam konteks pembelajaran, perubahan ini menuntut peserta didik dan guru untuk menyesuaikan gaya belajar dan metode pengajaran. Guru dituntut mampu mendesain media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman agar proses belajar mengajar lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022)

Dalam suatu pembelajaran terdapat proses komunikasi yang terjadi antara guru dan peserta didik. Guru bertugas menyampaikan pesan kepada peserta didik. Agar pesan tersebut dapat tersampaikan dengan baik, maka diperlukan sebuah sarana penyampai pesan yang disebut media. Media pembelajaran berbentuk fisik ataupun teknis yang bisa digunakan guru pada proses pembelajaran guna mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik agar tujuannya tercapai. Media ialah segala sesuatu yang dipakai untuk penyampaian informasi dalam proses pembelajaran. Dari pendapat di atas kesimpulannya media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dipakai guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik guna memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran. (Fatmawati et al., 2018)

Penggunaan media dalam pembelajaran seharusnya sesuai dengan materi pelajaran, karena tidak semua media dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dengan baik kepada siswa. Tujuan pembelajaran bisa tidak tercapai karena menggunakan media pembelajaran yang tidak sesuai. Selain menyesuaikan dengan materi ajar, penggunaan media juga perlu memperhatikan tujuan pembelajaran, jumlah peserta didik dan sarana prasarana yang digunakan di sekolah tersebut. (FransiskaPandingan et al., 2022)

Menciptakan sebuah Pendidikan yang bermutu berasal dari sekolah yang memiliki kualitas yang baik juga sehingga nantinya terwujud kualitas dan hasil belajar yang baik, oleh karena itu sekolah menjadi hal utama bagi Pendidikan yang maju dan bermutu. Melakukan upaya-upaya yang berkompeten dan memiliki visi misi yang baik serta pembelajaran-pembelajaran yang berkualitas sehingga hasil belajar dapat meningkat dengan pesat dan kualitas pembelajaran akan lebih baik, maka dengan hal ini dapat dilihat bahwa sekolah memiliki peranan yang sangat berpengaruh bagi kualitas Pendidikan serta pembelajaran di sekolah. (Ahmad Ali Ulan Saniq et al., 2025)

Media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dilakukan untuk merangsang pola pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan dari proses belajar mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar dapat efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Sedangkan manfaat media pembelajaran yaitu menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar serta materi yang akan diajarkan lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa supaya dapat menguasai tujuan pembelajaran. (Fatmawati et al., 2018)

Pembelajaran IPA perlu didukung dengan penggunaan media dan model pembelajaran yang sesuai. Media video animasi dirasa sesuai dalam upaya mendukung pembelajaran. Menurut Agustiningsih banyaknya alat indera yang digunakan dalam pembelajaran akan mempengaruhi tingkat pemahaman siswa, semakin banyak alat indera yang dipergunakan saat memahami materi maka informasi yang didapat semakin banyak pula sehingga media video dirasa cukup efektif untuk membantu siswa memahami materi karena dalam penerapannya siswa memanfaatkan 2 indera secara bersamaan. Penerapan media video animasi di Sekolah Dasar sangat jarang dijumpai. Umumnya guru menggunakan gambar pada buku siswa sebagai media pembelajaran. Salah satu faktor yang mempengaruhi penggunaan media video dalam pembelajaran adalah fasilitas sekolah dan kemampuan guru. Sekolah yang tidak memiliki fasilitas yang cukup untuk menayangkan video di kelas umumnya tidak akan memilih video animasi sebagai pembelajaran. Alat yang dimaksud adalah viewer dan audiooutput. Media video yang dinilai memiliki daya tarik yang luar biasa sangat disayangkan bila tidak dimanfaatkan. (Uroiva et al., 2022)

Video animasi merupakan media tayangan yang berisi gabungan beberapa media berbentuk tulisan, suara, serta tabulasi pada sebuah gerakan. Video animasi ialah media pembelajaran yang berisi sekumpulan gambar yang lengkap dengan audio dan memiliki kesan hidup serta pesan pembelajaran. Video animasi masuk dalam jenis media audio-visual, Media video animasi dianggap menarik karena memiliki manfaat dalam proses pembelajaran. Media video animasi adalah jenis media yang dianggap mampu memberikan peningkatan pemahaman dan aktivitas belajar siswa. Dengan adanya media video animasi mampu membantu dan memudahkan guru saat menyampaikan materi pembelajaran sehingga pembelajaran akan efektif dan tujuan pembelajaran akan tercapai. Penggunaan media video animasi secara tidak langsung dapat memberikan pengalaman bagi peserta didik dan memudahkannya dalam menerima penjelasan yang bersifat konkrit.(Fatmawati et al., 2018)

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi faktor jasmani, rohani, dan psikologi individu seperti kecerdasan siswa, motivasi, minat, dan bakat. Faktor eksternal meliputi faktor keluarga mulai dari bagaimana cara orangtua mendidik, hubungan dengan keluarga, dan dukungan yang diberikan. Faktor sekolah meliputi hubungan dengan temannya, cara mengajar guru, dan sarana prasarana sekolah. Faktor masyarakat meliputi peran individu di masyarakat, hubungan dengan lingkungan dan kondisi lingkungan sekitar.(Fatmawati et al., 2018)

Dari pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam membangun kemajuan suatu negara. Maka dari itu, setiap negara berusaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan agar dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien. Dalam era digital saat ini, media pembelajaran tidak lagi hanya terbatas pada buku, tetapi juga sudah dilengkapi dengan teknologi yang lebih canggih, seperti video animasi berbasis canva. Media ini sangat cocok untuk digunakan dalam pembelajaran IPA materi tata surya karena dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dan memperluas imajinasi mereka. Materi tata surya merupakan salah satu materi yang diajarkan pada siswa kelas IV MIS Amaliyah Tanjung Tiga. Materi ini memerlukan kemampuan visualisasi yang tinggi serta keterampilan motorik halus yang baik. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan.(Rini Maryanti, 2018)

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang di gunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Hadari nawawi menegaskan mengenai konsep dasar penelitian eksperimen bahwa dalam penelitiannya harus mengungkapkan hubungan sebab akibat antar variabel, dan menguji pengaruh dua variabel tersebut. Iskandar menjelaskan pula bahwa penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang menuntut peneliti melihat pengaruh hubungan sebab akibat kepada dua variabel dengan memberikan perlakuan lebih (treatment) kepada kelompok eksperimen dengan yang tidak diberikan perlakuan lebih (treatment) yang biasa di sebut kelompok kontrol.(Jakni, 2016)

Desain penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini ialah eksperimen quasi (Quasi Exsperimental Design) yang merupakan penelitian yang menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, tetapi pada penelitian ini kelompok kontrol tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Pendekatan Quasi Exsperimental Design digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang di gunakan untuk penelitian.(Sugiyono, 2009)

Bentuk desain yang digunakan adalah paradigma ganda dengan dua variabel indevenden, dimana dalam paradigma ini terdapat dua variabel independen dan satu dependen. Hal ini didasarkan pada kedua kelompok penelitian sebagai kelas sampel, yaitu pertama kelas sampel yang menggunakan media video animasi berbasis canva yang di sebut kelas eksperimen, dan yang kedua kelas sampel yang tidak menggunakan video animasi berbasis canva yang di sebut kelas kontrol. Dengan demikian hasil perlakuan diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan yang diberi perlakuan dan keadaan yang tidak diberi perlakuan. Berikut table desain yang digunakan dalam penelitian:

Tabel 2.1 Rancangan Penelitian Eksperimen

Group	Pretest	Treatmen t	Posttest
Kel. Eks	T1	X1	T2
Kel. Kontrol	T2	X2	T2

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan jumlah yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai karakteristik dan kualitas tertentu yang di tetapkan oleh peneliti untuk di teliti dan kemudian di tarik kesimpulannya. Populasi bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karateristik atau yang

Tabel 2.2 Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	IV.A	20
2	IV.B	22
3	IV.C	20
4	IV.D	20
	Jumlah	82

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Menurut Mardalis menyatakan sampel adalah contoh yang di ambil dari sebagian dari populasi penelitian yang dapat mewakili populasi.(Jakni, 2016)

Sedangkan sampel dari penelitian ini, yaitu siswa kelas IV A dan IV C MIS Amaliyah Tanjung Tiga. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini ialah non probability sampling yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Lebih tepatnya teknik yang digunakan ialah purposive sampling yaitu pengambilan anggota sampel berdasarkan pertimbangan tertentu.(Sugiyono, 2009)

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya ialah observasi, tes, dan dokumentasi.

a. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantaranya yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan apabila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila respon yang diamati terlalu besar. Dalam penelitian ini, teknik observasi digunakan untuk memperoleh data nama-nama kelas IV MIS Amaliyah Tanjung Tiga. yang akan menjadi sampel penelitian, dan letak geografisnya dan hal-hal lain yang diperlukan dalam penelitian.(Sugiyono, 2009)

b. Tes

Tes adalah adalah serentetan pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes di berikan kepada anggota sampel penelitian. Adapun metode yang di gunakan dalam pengumpulan data yaitu pretest dan post test. Pretest adalah tes yang di lakukan sebelum belajar mengajar di mulai, sedangkan post test adalah tes yang di lakukan setelah proses pembelajaran selesai.(V.Wiratna Sujarweni, 2014)

Pretest ini di tunjukan kepada kelas control dan kelas eksperimen sebagai sampel penelitian. Hasil pretest ini nanti akan di analisis dengan inferensial berupa uji homogenitas dan uji normalitas data. Uji homogenitas dan normalitas ini nanti nya menjadi acuan penelitian ke tahap selanjutnya. Setelah itu di lakukan post test yang di berikan kepada sampel setelah percobaan dilakukan. Hal ini dilakukan untuk mengukur keberhasilan penggunaan media video animasi berbasis canva pada mata plajaran IPA materi Tata Surya.

c. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar ataupun karya-karya monumental dari seseorang. Terkait dengan penelitian yang dilakukan di MIS Amaliyah Tanjung Tiga, maka dokumentasi digunakan untuk mengabadikan foto-foto dan arsip selama penelitian. Selain itu dokumentasi digunakan sebagai bukti pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian.(Sugiyono, 2009)

4. Teknik Validitas dan Reliabilitas Data

1. Uji Validitas

Validitas instrument adalah ukuran yang menunjukan sejauh mana instrument pengukuran mampu mengukur apa yang di ukur. Instrument yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak di ukur.(Sugiyono, 2009)

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Reliabilitas menunjukkan kemantapan/konsistensi hasil pengukuran. Suatu alat pengukur dikatakan mantap atau konsisten, apabila untuk mengukur sesuatu berulang kali, alat pengukur itu menunjukkan hasil yang sama, dalam kondisi yang sama. (Sugiyono, 2009)

Instrumen dikatakan reliabel jika memberikan hasil yang tetap atau ajek (konsisten) apabila diteskan berkali-kali. Untuk mengetahui reliabilitas soal, peneliti menggunakan pendekatan Single Test-Single Trial dengan menggunakan Formula Spearman-Brown Model Gasal Genap. Untuk mencari (Menghitung) angka indeks korelasi “r” product moment, antara variabel X (item soal yang bernomor ganjil) dengan variabel Y (item soal yang bernomor genap) yaitu r_{xy} dan r_{hh} atau $r_{11/22}$. (Anas Sudijono, 2015)

5. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Statistik parametris bekerja berdasarkan asumsi bahwa data setiap variabel yang akan di analisis berdistribusi normal. Dalam pelaksanaan penelitian ini diperlukan uji normalitas untuk menyelidiki bahwa sampel yang diambil untuk kepentingan penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Setelah diketahui data hasil penelitian berdistribusi normal, maka selanjutnya diadakan pengujian homogenitas. Penguji homogenitas berfungsi apakah kedua kelompok populasi itu bersifat homogen atau heterogen. Yang dimaksud uji homogenitas disini adalah menguji mengenai sama tidaknya variasi-variasi dua buah distribusi atau lebih. Perhitungan hasil homogenitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $dk_{pembilang} = na-1$ dan $dk_{penyebut} = nb-1$. Apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka kedua kelompok data tersebut memiliki varian yang sama atau homogen.

3. Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, maka selanjutnya adalah uji hipotesis penelitian untuk mengetahui ada tidaknya Pengaruh penggunaan media video pembelajaran berbasis canva terhadap hasil belajar siswa kelas IV MIS Amaliyah Tanjung Tiga Mata Pelajaran IPA materi tata surya, digunakan rumus t-tes parametris namun terlebih dahulu mengelompokkan dan di mentabulasikan sesuai dengan variabel masing-masing.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini akan disajikan hasil penelitian berupa tes, dimana ada 2 tes yang dilakukan, yaitu pretest dan posttest, adapun hasil yang diperoleh sebagai berikut:

1. Hasil Pretest

Pretest dilakukan sebelum dilakukannya penelitian dengan penggunaan media berbasis android. Pretest ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan sebagai tolak ukur penentuan sampel dalam penelitian. Adapun hasil pretest terhadap hasil belajar siswa yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Kelas IV (Eksperimen)

Tabel 3.1 Hasil Pretest Kelas IV

No	Nama	Skor	Nilai (X)	X^2	X	x^2	Interpretasi
1	AKF	14	70	4900	29	841	T
2	AIH	11	55	3032	14	196	S
3	AF	4	20	225	-21	441	R
4	AW	9	45	2025	4	16	S
5	AAR	12	60	3600	19	361	T
6	ASS	5	25	625	-16	256	R
7	FDP	9	45	2025	4	16	S
8	GAEP	10	50	2500	9	81	S
9	MNAA	9	45	2025	4	16	S
10	MTA	4	20	400	-21	441	R
11	MAP	2	10	100	-31	961	R
12	MH	11	55	3025	14	196	S
13	NS	5	25	625	-16	256	R
14	NCO	7	35	1225	-6	36	S

15	RAP	6	30	900	-11	121	S
16	SKH	7	35	1225	-6	36	S
17	SZ	12	60	3600	19	361	T
18	SAR	9	45	2025	4	16	S
19	YP	8	40	1600	-1	1	S
20	ZFA	10	50	2500	9	81	S
Jumlah			820	38,175		4,720	

Tabel 3.2 Frekuensi Hasil Pretest Siswa Kelas IV

No	Nilai Pretest	Kategori	Frekuensi	%
1	56,36 ke atas	Atas / Tinggi	3	15 %
2	25,64 – 56,36	Tengan / Sedang	12	60 %
3	25,64 ke bawah	Bawah / Rendah	5	25 %
Jumlah			20	100 %

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas IV, terdapat: 3 siswa dikelompok atas/ tinggi (15%), 12 siswa dikelompok tengah/sedang (60%), dan 5 siswa dikelompok bawah/rendah (25%).

b. Kelas Kontrol

Tabel 3.3 Hasil Pretest Siswa Kelas IV

No	Nama	Skor	Nilai (Y)	Y ²	Y	y ²	Interpretasi
1	AFGH	11	55	3025	18	324	T
2	AFB	4	20	400	-17	289	R
3	AJA	5	25	625	-12	144	R
4	HA	6	30	900	-7	49	S
5	LAN	7	35	1225	-2	4	S
6	MAA	8	40	1600	3	9	S
7	MDWP	6	30	900	-7	49	S
8	MFB	11	55	3025	18	324	T
9	MRJ	7	35	1225	-2	4	S
10	MYJ	8	40	1600	3	9	S
11	NKN	9	45	2025	8	64	S
12	NGR	8	40	1600	3	9	S
13	NSP	10	50	2500	13	169	T
14	PTR	8	40	1600	3	9	S
15	RAR	11	55	3025	18	324	T
16	RMS	3	15	225	-22	484	R
17	RAL	7	35	1225	-2	4	S
18	SA	6	30	900	-7	49	R
19	SS	5	25	625	-12	144	S
20	UL	8	40	1600	3	9	S
Jumlah			780	29,850		2,470	

Tabel 3.4 Frekuensi Hasil Pretest Siswa Kelas IV

No	Nilai Pretest	Kategori	Frekuensi	%
1	53,28 ke atas	Atas / Tinggi	4	20 %
2	24,72 – 53,28	Tengan / Sedang	12	60 %
3	24,72 ke bawah	Bawah / Rendah	4	20 %
Jumlah			20	100 %

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas IV, terdapat: 4 siswa dikelompok atas/tinggi (20%), 12 siswa dikelompok tengah/sedang (60%), dan 4 siswa dikelompok bawah/rendah (20%).

2. Hasil Posttest

Posttest dilakukan pada akhir pembelajaran untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menerima pelajaran yang telah dipelajari atau setelah siswa diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengukur hasil akhir siswa pada pembelajaran kemampuan hitung perkalian. Adapun hasil postes terhadap motivasi belajar siswa yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Kelas IV (Eksperimen)

Tabel 3.5 Perhitungan Posttest Motivasi Belajar Siswa Kelas IV

No	Nama	Skor	Nilai (X)	X ²	X	x ²	Interpretasi
1	AKF	18	90	8100	17	298	T
2	AIH	14	70	4900	-3	9	S
3	AF	11	55	3025	-18	324	R
4	AW	16	80	6400	7	49	T
5	AAR	14	70	4900	-3	9	S
6	ASS	12	60	3600	-13	169	R
7	FDP	15	75	5625	2	4	S
8	GAEP	15	75	5625	2	4	S
9	MNAA	16	80	6400	7	49	T
10	MTA	14	70	4900	-3	9	S
11	MAP	17	85	7225	12	144	T
12	MH	15	75	5625	2	4	S
13	NS	11	55	3025	18	324	R
14	NCO	15	75	5625	2	4	S
15	RAP	12	60	3600	-13	169	R
16	SKH	14	70	4900	-3	9	S
17	SZ	16	80	6400	7	49	T
18	SAR	16	80	6400	7	49	T
19	YP	15	75	5625	2	4	S
20	ZFA	16	80	6400	7	49	T
Jumlah			1460	108,30		1,980	

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan kedalam rumus sebagai berikut :

Tabel 3.6 Frekuensi Motivasi Belajar Posttest Siswa Kelas IV

No	Nilai Posttest	Kategori	Frekuensi	%
1	75,24 ke atas	Atas / Tinggi	7	35 %
2	68,76 – 75,24	Tengan / Sedang	9	45%
3	68,76 ke bawah	Bawah / Rendah	4	20 %
Jumlah			20	100 %

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas IV, terdapat: 7 siswa dikelompok atas/tinggi (35%), 9 siswa dikelompok tengah/sedang (45%), dan 4 siswa dikelompok bawah/rendah (20%).

b. Kelas IV (Kontrol)

Tabel 3.7 Hasil Belajar Posttest Siswa Kelas IV

No	Nama	Skor	Nilai (Y)	Y ²	Y	y ²	Interpretasi
1	AFGH	16	80	6400	16	256	T
2	AFB	14	70	4900	6	36	T
3	AJA	16	80	6400	16	256	T
4	HA	11	55	3025	-9	81	R
5	LAN	15	75	5625	11	121	T
6	MAA	12	60	3600	-4	16	S
7	MDWP	14	70	4900	-6	36	T
8	MFB	10	50	2500	-14	196	R

9	MRJ	10	50	2500	-14	196	R
10	MYJ	12	60	3600	-4	16	S
11	NKN	14	70	4900	-6	36	T
12	NGR	16	80	6400	16	256	T
13	NSP	12	60	3600	-4	16	S
14	PTR	14	70	4900	-6	36	T
15	RAR	11	55	3025	-9	81	R
16	RMS	11	55	3025	--9	81	R
17	RAL	10	50	2500	-14	196	R
18	SA	12	60	3600	-4	16	S
19	SS	15	75	5625	11	121	T
20	UL	11	55	3025	-9	81	R
Jumlah			1280	84050		18,66	

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan kedalam rumus sebagai berikut:

Tabel 3.8 Frekuensi Motivasi Belajar Posttest Siswa Kelas IV

No	Nilai Posttest	Kategori	Frekuensi	%
1	67,04 ke atas	Atas / Tinggi	9	45 %
2	60, 96 - 67,04	Tengan / Sedang	4	20%
3	60, 96 ke bawah	Bawah / Rendah	7	35 %
Jumlah			20	100 %

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas IV, terdapat: 9 siswa dikelompok atas/tinggi (45%), 4 siswa dikelompok tengah/sedang (20%), dan 7 siswa dikelompok bawah/rendah (35%).

Berdasarkan data penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat diketahui bahwa peneliti berperan langsung sebagai guru dikelas IV pada materi tata surya. Pada kelas IV diberikan perlakuan dengan menggunakan media video pembelajaran berbasis canva dan kelas IV tanpa menggunakan media video pembelajaran berbasis canva.

Sebelum diberikan perlakuan penerapan media media video pembelajaran berbasis canva dan tanpa menggunakan media media video pembelajaran berbasis canva di adakan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi Tata Surya. Dalam mengerjakan pretest ini siswa pada umumnya hanya mengerjakan soal sesuai dengan pengetahuan seadanya yang mereka miliki. Adapun hasil yang diperoleh berupa rata-rata kelas IV yaitu, 41 dan kelas IV dengan rata-rata 37 lalu ditentukan kategori atas, tengah, dan bawah. Bila dilihat dari hasil rata-rata hasil kedua kelas tersebut tidak dapat perbedaan yang signifikan (sama). Untuk lebih membuktikannya dilakukan uji homogenitas (uji "F" diperoleh hasil $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ ($1,35 \leq 4,38$), maka varians data pretest bersifat homogeny (sama). Sehingga dapat dikatakan kemampuan kedua kelas sama dan dapat dijadikan sebagai sampel penelitian.

Setelah kemampuan pretest diperoleh, maka langkah selanjutnya adalah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media media video pembelajaran berbasis canva kelas IV dan perlakuan tanpa media media video pembelajaran berbasis canva kelas VI A. Sehingga diperoleh kemampuan posttest pada kelas IV yang menggunakan media berbasis android sebesar 73 bila dilihat dari frekuensi hasil belajar siswa 7 siswa dikelompokkan atas/tinggi (35%), 9 siswa kelompok tengah/sedang (45%), dan 4 siswa kelompok rendah (20%). Sedangkan pada kelas IV memiliki rata-rata 64. Bila dilihat frekuensi hasil belajar terdapat 9 siswa dikelompokkan atas/tinggi (45%), 4 siswa kelompok tengah sedang (20%) dan 7 siswa dikelompokkan rendah (35%).

Untuk lebih membuktikan perbandingan tersebut juga dapat dilihat dari hasil hipotesis dengan menggunakan uji "t" terhadap kedua kelompok dengan hasil yang diperoleh, $t_{hitung} = 3,286$ sedangkan t_{tabel} dengan df 40 pada taraf signifikan 5% yaitu 2,021. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,286 > 2,021$) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima dan (H_0) ditolak, yaitu terdapat pengaruh antara penggunaan media media video pembelajaran berbasis canva terhadap motivasi belajar siswa pada materi pelajaran Tata Surya di MIS Amaliyah Tanjung Tiga.

Dari hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media media video pembelajaran berbasis canva dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik sehingga dalam proses belajar peserta didik merasa senang dan mudah dalam memahami soal mengenai materi Tata surya dengan proses pembelajaran yang ada dan motivasi belajar siswa mengalami peningkatan karena siswa dapat belajar dengan cara menggunakan media media video pembelajaran berbasis canva yang mengandung nilai pelajaran didalamnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media video pembelajaran berbasis canva terhadap motivasi belajar siswa pada materi pelajaran Tata Surya di MIS Amaliyah Tanjung Tiga.

Hasil penelitian dapat dilihat posttest Siswa kelas eksperimen IV yang menggunakan media video pembelajaran berbasis canva yaitu dalam katagori sedang, sebanyak 9 orang siswa (45%) mendapatkan nilai antara 69,86 sampai 76,14. Dan hasil belajar siswa kelas control IV yang tidak menggunakan media video pembelajaran berbasis canva yaitu dalam katagori sedang, sebanyak 4 orang siswa (20%) mendapatkan nilai antara 60,96 sampai 67,04 dan juga berdasarkan dari hasil pengujian uji “t” terhadap kedua kelompok, diperoleh $t_{hitung} = 3,286$ sedangkan t_{tabel} dengan df 40 pada taraf signifikan 5% yaitu 2,021. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,286 > 2,021$). yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima dan (H_0) ditolak, yang berarti terdapat perbedaan pengaruh antara penggunaan media video pembelajaran berbasis canva terhadap hasil motivasi belajar siswa pada materi pelajaran Tata Surya di MIS Amaliyah Tanjung Tiga.

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulisan jurnal ini dapat terselesaikan dengan baik. Jurnal ini berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Canva terhadap Motivasi Belajar Siswa Materi Tata Surya pada Pembelajaran IPA di Kelas IV MIS Amaliyah Tanjung Tiga Kabupaten Langkat”. Saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Pimpinan dan Tim Redaksi Jurnal Cahaya Madrasah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk mempublikasikan karya ilmiah ini.
2. Kepala MIS Amaliyah Tanjung Tiga, yang telah memberikan izin serta dukungan selama proses penelitian berlangsung.
3. Para guru dan siswa kelas IV MIS Amaliyah Tanjung Tiga, yang telah bersedia menjadi subjek penelitian dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.
4. Dosen pembimbing dan rekan-rekan sejawat, yang telah memberikan arahan, masukan, serta semangat dalam proses penulisan jurnal ini.

Semoga tulisan ini dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi serta menjadi referensi yang bermanfaat bagi para pendidik, peneliti, dan pemerhati dunia pendidikan.

Akhir kata, saya menyadari bahwa jurnal ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, saya sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa yang akan datang.

Daftar Pustaka

- Ahmad Ali Ulan Saniq, Mumun Nurmilawati, Novi Nitya Santi, & Farida Nurlaila Zunaidah. (2025). Efektifitas Penggunaan Model Pembelajaran Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Organ Pencernaan. *Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya (JB&P)*, 12(1), 20–25. <https://doi.org/10.29407/jbp.v12i1.25114>
- Anas Sudijono. (2015). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Rajawali Pers.
- Fatmawati, E., Karmin, K., & Sulistiyawati, R. S. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 24–31. <https://doi.org/10.24905/cakrawala.v12i1.959>
- FransiskaPanderingan, E., Pasaribu, E., & Silalahi, M. V. (2022). Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Tema 1 Subtema 2 UPTD SD Negeri 122353 Pematangsiantar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 1707–1715.
- Jakni. (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Penerbit Alfabeta.
- Rini Maryanti. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Kolase Anorganik Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya(SBdP) Pada Kelas IV SD Negeri 74 Kota Bengkulu. *Skripsi*, 10.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*. Hak Cipta.
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Uroiva, A., Agustiniingsih, & Mahmudi, K. (2022). Pengaruh Media Video Animasi Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 188–200. <https://doi.org/10.37329/cetta.v5i2.1712>
- V.Wiratna Sujarweni. (2014). *Metodologi Penelitian*. Pustakabarupress.