

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS VIDEO
ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS IV UPT SPF SDN PANNARA**

Anista Tiku^{1*}, Muh.Khaedar², Armin Arif³, Satriawati⁴

^{1,2,3,4} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Megarezky, Makassar,
Indonesia

¹anistatiku1@gmail.com, ²khaedar.muh32@gmail.com, ³arif.armin98@gmail.com,
⁴satriawati.01@gmail.com

ABSTRACT

Low learning motivation remains a persistent challenge in elementary Indonesian language instruction, primarily due to the predominance of conventional teaching media that fail to promote engaging and interactive learning experiences. This study investigated the effect of Canva-based animated video learning media on the learning motivation of fourth-grade elementary school students. A quantitative approach employing a quasi-experimental design with a nonequivalent control group was adopted. The participants comprised 67 students, including 34 in the experimental group and 33 in the control group. Data were collected through learning motivation questionnaires, classroom observations, and documentation, and analyzed using descriptive statistics and an independent-samples t-test following normality and homogeneity testing. The findings revealed that students exposed to the Canva-based animated videos demonstrated higher learning motivation than those receiving conventional instruction (80.39 vs. 78.35). Inferential analysis indicated a statistically significant difference between the two groups ($t = 7.079$, $p < .001$), confirming the positive effect of the intervention on students' learning motivation. These findings provide empirical support for multimedia learning theory and suggest that pedagogically designed animated videos constitute an effective instructional strategy for enhancing student engagement and learning motivation in elementary Indonesian language education.

Keywords: *animated video, Canva, elementary education, Indonesian language, learning motivation*

ABSTRAK

Rendahnya motivasi belajar peserta didik sekolah dasar masih menjadi tantangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama akibat dominasi penggunaan media konvensional yang kurang mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh media pembelajaran berbasis video animasi yang dikembangkan menggunakan Canva terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-experimental nonequivalent control

group. Sampel terdiri atas 67 peserta didik yang terbagi dalam kelas eksperimen ($n = 34$) dan kelas kontrol ($n = 33$). Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar, lembar observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif serta independent samples t-test setelah memenuhi uji normalitas dan homogenitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik pada kelas eksperimen memperoleh motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (80,39 vs. 78,35). Analisis inferensial menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok ($t = 7,079$; $p < 0,001$), yang mengindikasikan bahwa penggunaan video animasi berbasis Canva berpengaruh positif terhadap motivasi belajar. Temuan ini memperkuat teori pembelajaran multimedia dan menunjukkan bahwa integrasi video animasi yang dirancang secara pedagogis dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kata Kunci: Bahasa Indonesia; Canva; motivasi belajar; sekolah dasar; video animasi

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar memegang peranan strategis dalam membangun fondasi kualitas sumber daya manusia, karena merupakan tahap awal pembentukan pengetahuan, sikap, dan kebiasaan belajar peserta didik secara sistematis. Pada jenjang ini, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter dan kesiapan belajar sepanjang hayat (Aswatun et al., 2025). Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik agar berlangsung secara kontekstual, konkret, dan menarik (Arif et al., 2026).

Perkembangan teknologi digital telah mendorong transformasi signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pada tingkat sekolah dasar. Teknologi dimanfaatkan untuk memperoleh bahan ajar, memperluas wawasan, serta membangun komunikasi interaktif dalam proses pembelajaran (Nofita et al., 2025; Arif et al., 2024). Pemanfaatan media digital seperti video animasi memungkinkan penyajian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga berpotensi meningkatkan keterlibatan peserta didik. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian informasi agar mampu merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian peserta didik (Choirina et al., 2025).

Motivasi belajar merupakan faktor psikologis yang menentukan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Peserta didik dengan motivasi tinggi cenderung aktif terlibat dalam kegiatan belajar, menunjukkan ketekunan, dan memiliki orientasi keberhasilan. Sebaliknya, motivasi rendah ditandai dengan sikap pasif, kurang fokus, dan rendahnya partisipasi (Lukluk Roudhotul Jannah, 2024). Berbagai penelitian mengungkap bahwa rendahnya motivasi belajar sering disebabkan oleh pembelajaran yang monoton serta penggunaan media yang kurang variatif dan tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik (Mumtazah & Muslim, 2026; Amelia et al., 2025).

Hasil observasi awal di UPT SPF SD Negeri Pannara menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih tergolong rendah. Indikasi tersebut tampak dari kurangnya partisipasi aktif, rendahnya antusiasme, serta kecenderungan peserta didik kehilangan fokus selama proses pembelajaran. Sikap pasif, minimnya inisiatif bertanya, dan kurangnya keterlibatan dalam menjawab pertanyaan guru menjadi fenomena yang teramati secara

konsisten. Kondisi ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional, seperti buku teks dan papan tulis, tanpa dukungan media variatif yang mampu menarik perhatian peserta didik secara optimal (Afrilia et al., 2022).

Secara ideal, pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV menuntut peserta didik untuk aktif, fokus, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Capaian pembelajaran pada fase B (kelas III dan IV) dalam Kurikulum Merdeka menuntut peserta didik mampu memahami informasi dari teks serta menggunakannya untuk menyampaikan ide secara bertahap dan sesuai konteks (Kemendikdasmen, 2024/2025). Sedangkan, pembelajaran bahasa Indonesia adalah pembelajaran keterampilan berbahasa yaitu keterampilan-keterampilan yang ditekankan pada keterampilan reseptif dan keterampilan produktif (Khaedar et al., 2023). Kesenjangan antara kondisi ideal dan realitas di lapangan mengindikasikan perlunya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu menjembatani kebutuhan tersebut.

Media video animasi relevan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar karena menggabungkan unsur visual dan audio yang menarik serta mudah dipahami secara interaktif dan menyenangkan. Teori Multimedia Learning dari Mayer (2002) menegaskan bahwa pemahaman peserta didik akan lebih optimal ketika informasi disajikan melalui kombinasi unsur verbal dan visual yang saling mendukung. Video animasi mampu memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret, membantu menjelaskan materi secara efektif, dan menjaga perhatian peserta didik (Putra et al., 2024). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, video animasi membantu pemahaman teks, penguasaan kosakata, dan pemaknaan pesan melalui dukungan visual (Ulfa & Oktaviana, 2024).

Tinjauan literatur sistematis menunjukkan bahwa video animasi memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi, minat, keterlibatan, dan pemahaman konsep peserta didik (Kurnia et al., 2025; Choirina et al., 2025). Penelitian Afrilia et al. (2022) menemukan peningkatan motivasi belajar yang signifikan setelah penerapan video animasi

pada kelas IV sekolah dasar. Temuan serupa dilaporkan oleh Jamaludin et al. (2023) yang menyimpulkan bahwa media video animasi layak diterapkan dan mampu meningkatkan minat, keterlibatan aktif, serta antusiasme peserta didik. Penelitian Nurwinda et al. (2022) juga mengonfirmasi bahwa penggunaan media video berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar, yang sekaligus mengindikasikan peningkatan semangat dan motivasi belajar.

Meskipun berbagai penelitian telah mengungkap manfaat video animasi, masih terdapat kesenjangan antara kondisi ideal dan realitas di sekolah dasar. Kondisi ideal menuntut guru mampu memanfaatkan media pembelajaran yang variatif dan relevan agar pembelajaran berlangsung efektif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan (Reza Fitriyani Sari et al., 2025). Namun, keterbatasan fasilitas, rendahnya kreativitas pendidik dalam penggunaan media, serta dominasi pendekatan konvensional masih menjadi hambatan. Kajian literatur juga menegaskan bahwa efektivitas video animasi sangat dipengaruhi oleh kesiapan sarana, kompetensi guru,

dan integrasi pedagogis yang terencana (Literatur et al., 2025).

Penelitian ini memiliki posisi kebaruan (*novelty*) dibandingkan studi sebelumnya. Pertama, penelitian ini secara spesifik menguji pengaruh video animasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva—sebuah platform yang mudah diakses dan ramah pengguna—dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV sekolah dasar, yang masih jarang dieksplorasi secara empiris. Kedua, penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen dengan kelompok kontrol, sehingga mampu mengisolasi pengaruh perlakuan secara lebih akurat dibandingkan studi *one-group pre-test post-test* yang umum dilakukan. Ketiga, penelitian ini mengintegrasikan pendekatan pedagogis yang melibatkan observasi aktivitas guru dan siswa secara simultan untuk memahami proses implementasi media secara holistik. Keempat, konteks lokal di UPT SPF SD Negeri Pannara memberikan kontribusi pada pemahaman tentang efektivitas video animasi pada populasi dengan karakteristik spesifik di wilayah Indonesia timur.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1)

mendeskrripsikan motivasi belajar peserta didik kelas IV sebelum penggunaan media video animasi; (2) mendeskripsikan motivasi belajar peserta didik setelah penggunaan media video animasi; dan (3) menguji pengaruh media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis video animasi terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas IV UPT SPF SD Negeri Pannara.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian kuasi eksperimen (*quasi-experimental design*). Desain yang diterapkan adalah *nonequivalent control group design*, yang melibatkan dua kelompok: kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa randomisasi subjek. Pemilihan desain ini didasarkan pada kondisi sekolah yang tidak memungkinkan pengacakan kelas, sehingga kelas yang sudah ada digunakan secara langsung sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain penelitian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian Nonequivalent Control Group Design

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
-------	---------	-----------	----------

Eksperimen (IV B)	O ₁	X	O ₂
Kontrol (IV A)	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

O₁ = *pretest* kelompok eksperimen;

O₂ = *posttest* kelompok eksperimen;

O₃ = *pretest* kelompok kontrol;

O₄ = *posttest* kelompok kontrol;

X = perlakuan media video animasi berbasis Canva.

Penelitian dilaksanakan di UPT SPF SD Negeri Pannara, yang beralamat di Jalan Antang Raya No. 26, Kelurahan Antang, Kecamatan Manggala, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan, pada tahun ajaran 2025/2026. Pelaksanaan penelitian berlangsung selama enam kali pertemuan: satu pertemuan untuk *pretest*, empat pertemuan untuk perlakuan, dan satu pertemuan untuk *posttest*.

Variabel penelitian terdiri atas variabel bebas (*independent variable*) yaitu media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis video animasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva, dan variabel terikat (*dependent variable*) yaitu motivasi belajar peserta didik. Media video animasi didefinisikan secara operasional sebagai media audiovisual yang menampilkan materi

Bahasa Indonesia dalam bentuk animasi bergerak disertai narasi suara, dirancang menggunakan Canva, dan ditayangkan melalui perangkat laptop, LCD proyektor, dan speaker. Motivasi belajar didefinisikan sebagai tingkat dorongan belajar peserta didik yang diukur menggunakan angket berdasarkan indikator ketekunan, ulet menghadapi kesulitan, minat, kemampuan mempertahankan pendapat, dan kesenangan memecahkan masalah (Sardiman, 2018).

Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV UPT SPF SD Negeri Pannara yang berjumlah 67 orang, terdiri atas kelas IV A (33 siswa) dan IV B (34 siswa). Sampel ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan pertimbangan bahwa kedua kelas memiliki karakteristik yang relatif homogen berdasarkan hasil observasi awal dan rekomendasi guru kelas. Kelas IV B ditetapkan sebagai kelompok eksperimen (34 siswa) dan kelas IV A sebagai kelompok kontrol (33 siswa).

Instrumen penelitian terdiri atas tiga jenis. Pertama, lembar observasi aktivitas guru yang digunakan untuk menilai keterlaksanaan proses

pembelajaran mengacu pada teori pembelajaran yang digunakan. Kedua, lembar observasi aktivitas siswa untuk mencatat tingkat keterlibatan dan respons siswa selama pembelajaran. Ketiga, angket motivasi belajar yang disusun berdasarkan indikator motivasi (Sardiman, 2018) dengan skala Likert empat alternatif jawaban (Sangat Setuju=5, Setuju=4, Kurang Setuju=3, Tidak Setuju=2, Sangat Tidak Setuju=1) (Sugiyono, 2021). Angket terdiri atas 20 pernyataan (15 positif dan 5 negatif) yang telah melalui validasi isi dan konstruk sebelum digunakan. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian.

Teknik pengumpulan data dilaksanakan melalui tiga tahap. Tahap persiapan meliputi penyusunan modul ajar, penyiapan media video animasi, penyusunan instrumen, dan penyiapan observer. Tahap pelaksanaan mencakup pemberian *pretest* (angket awal), pemberian perlakuan selama empat pertemuan dengan menayangkan video animasi yang memuat materi Bahasa Indonesia, dan pemberian *posttest* (angket akhir). Tahap akhir meliputi pengumpulan seluruh data dan analisis

Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan data motivasi belajar melalui nilai rata-rata, skor minimum, maksimum, dan persentase peningkatan. Aktivitas guru dan siswa dianalisis menggunakan persentase skor dengan kriteria interpretasi (Purwanto, 2002). Analisis inferensial diawali dengan uji prasyarat: uji normalitas menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* dengan kriteria signifikansi $\geq 0,05$ untuk data berdistribusi normal, dan uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* dengan kriteria signifikansi $\geq 0,05$ untuk data homogen. Ujihipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample t-test* pada taraf signifikansi 5% dengan bantuan SPSS versi 25 for Windows. Hipotesis penelitian (H_1) menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis video animasi terhadap motivasi belajar peserta didik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan selama enam pertemuan dengan melibatkan 67 peserta didik kelas IV. Data penelitian diperoleh melalui angket motivasi belajar (*pretest* dan *posttest*), lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta dokumentasi. Hasil analisis disajikan secara bertahap.

1. Aktivitas guru dan siswa

Observasi aktivitas guru selama empat pertemuan menunjukkan peningkatan skor secara konsisten. Pada pertemuan pertama, skor aktivitas guru mencapai 4,17 (kategori baik); pertemuan kedua 4,47 (sangat baik); pertemuan ketiga 4,52 (sangat baik); dan pertemuan keempat 4,64 (sangat baik). Nilai rata-rata keseluruhan aktivitas guru adalah 4,45 dengan kategori sangat baik. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan guru dalam mengimplementasikan media video animasi dalam pembelajaran mengalami peningkatan seiring dengan pengalaman dan penyesuaian selama proses penelitian.

Observasi aktivitas siswa menunjukkan pola yang serupa. Skor aktivitas siswa pada pertemuan pertama mencapai 4,17 (baik);

pertemuan kedua 4,41 (sangat baik); pertemuan ketiga 4,47 (sangat baik); dan pertemuan keempat 4,70 (sangat baik). Rata-rata keseluruhan aktivitas siswa adalah 4,43 dengan kategori sangat baik. Peningkatan aktivitas siswa dari pertemuan ke pertemuan menunjukkan bahwa peserta didik semakin terbiasa dan antusias mengikuti pembelajaran dengan media video animasi.

2. Motivasi Belajar

Data motivasi belajar diperoleh dari angket yang diberikan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan. Ringkasan statistik deskriptif disajikan pada Tabel 2 dan Tabel 3.

Tabel 2. Statistik Deskriptif *Pretest* Motivasi Belajar

Statistik	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
N (Valid)	33	34
Rata-rata	69.79	35.61
Nilai Minimum	45	27
Nilai Maksimum	81	47

Berdasarkan Tabel 2, nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol (69.79) dan kelas eksperimen (35.61). Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa kemampuan awal siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak relatif sama, karena terdapat perbedaan nilai rata-rata yang cukup besar.

Tabel 3. Statistik Deskriptif *Posttest* Motivasi Belajar

Statistik	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
N (Valid)	33	34
Rata-rata	78.35	80.39
Nilai Minimum	71	60
Nilai Maksimum	85	101

Tabel 3 menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen (80.39) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (78.35). Kelas eksperimen juga memiliki nilai maksimum yang lebih tinggi (101) dibandingkan kelas kontrol (85), serta tidak terdapat peserta didik pada kategori kurang setelah perlakuan. Pada kelas kontrol, tidak terdapat peserta didik yang mencapai kategori sangat baik, sedangkan pada kelas eksperimen terdapat 1 peserta didik (2,9%) pada kategori sangat baik.

Distribusi frekuensi kategori motivasi belajar hasil *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, 1 peserta didik (2,9%) berada pada kategori sangat baik dan 33 peserta didik (97,1%) berada pada kategori baik. Tidak ada peserta didik yang berada pada kategori cukup, kurang, maupun kurang sekali. Pada kelas kontrol, tidak ada peserta didik yang berada pada kategori sangat baik. Sebanyak

20 peserta didik (60,6%) berada pada kategori baik dan 13 peserta didik (39,4%) berada pada kategori cukup. Tidak ada peserta didik yang berada pada kategori kurang maupun kurang sekali.

3. Uji Prasyarat Analisis

Sebelum uji hipotesis, dilakukan uji normalitas dan homogenitas. Hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk* disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest*

Uji	Kategori	Statistic	df	Sig.	Ket.
<i>Pretest</i>	<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	.956	33	.203	Normal
<i>Posttest</i>	<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	.963	33	.320	Normal
<i>Pretest</i>	<i>Pretest</i> Kelas Kontrol	.975	33	.631	Normal
<i>Posttest</i>	<i>Posttest</i> Kelas Kontrol	.977	33	.696	Normal

Seluruh nilai signifikansi $> 0,05$, sehingga data berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas menggunakan *Test of Homogeneity of Variances* menunjukkan nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,250 dan *posttest* sebesar 0,250 (keduanya $> 0,05$), yang mengindikasikan bahwa varians data kedua kelas homogen

4. Uji Hipotesis

Penguji hipotesis Independent Samples t-test pada diperoleh nilai t sebesar 7,079, dengan derajat

kebebasan (df) sebesar 65 dan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol pada hasil posttest. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis video animasi berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis video animasi memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV. Hasil ini selaras dengan kerangka teoritis yang dikemukakan oleh Mayer (2002) dalam *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, yang menyatakan bahwa kombinasi unsur visual dan audio dalam pembelajaran memfasilitasi pemrosesan informasi melalui dua saluran (verbal dan visual), sehingga meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik. Video

animasi dalam penelitian ini menyajikan materi Bahasa Indonesia dengan visualisasi yang menarik, narasi yang jelas, serta ilustrasi yang kontekstual, yang secara kolektif mendukung proses kognitif peserta didik dalam membangun representasi mental yang bermakna.

Peningkatan motivasi belajar pada kelompok eksperimen dapat dijelaskan melalui pemenuhan aspek-aspek motivasional dalam kerangka ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*). Video animasi berhasil menarik perhatian (*attention*) peserta didik melalui tampilan visual yang dinamis dan warna yang cerah. Relevansi (*relevance*) materi terjaga karena video menyajikan konteks yang dekat dengan pengalaman peserta didik. Kepercayaan diri (*confidence*) tumbuh karena peserta didik lebih mudah memahami materi yang divisualisasikan. Kepuasan (*satisfaction*) diperoleh melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Temuan ini konsisten dengan penelitian Afrilia et al. (2022) dan Choirina et al. (2025) yang melaporkan peningkatan motivasi

belajar setelah penggunaan video animasi.

Peningkatan aktivitas guru dan siswa dari pertemuan ke pertemuan menunjukkan bahwa implementasi media video animasi memerlukan proses adaptasi. Guru yang pada awal pertemuan masih menyesuaikan diri dengan penggunaan teknologi, pada pertemuan berikutnya menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengelola kelas, mengarahkan perhatian peserta didik, dan mengintegrasikan video dengan kegiatan pembelajaran yang aktif. Hal ini sejalan dengan temuan Kurnia et al. (2025) yang menekankan bahwa efektivitas video animasi bergantung pada kesiapan dan kompetensi guru dalam mengintegrasikan media secara pedagogis. Pelatihan dan pengalaman praktis dalam penggunaan media digital menjadi faktor penting dalam mengoptimalkan manfaat video animasi.

Aktivitas siswa yang meningkat setiap pertemuan mengindikasikan bahwa peserta didik merespons positif media video animasi. Pada pertemuan awal, beberapa peserta didik masih menunjukkan sikap pasif, namun seiring berjalannya waktu, mereka menjadi lebih antusias, aktif bertanya,

dan terlibat dalam diskusi. Fenomena ini sejalan dengan penelitian Goin et al. (2025) dan Nurwinda et al. (2022) yang menemukan bahwa media audiovisual mampu meningkatkan minat dan partisipasi aktif peserta didik. Karakteristik video animasi yang menggabungkan unsur visual, audio, dan narasi secara simultan membantu peserta didik dengan berbagai gaya belajar (visual, auditori, dan kinestetik) untuk memahami materi secara lebih optimal.

Perbedaan peningkatan motivasi antara kelompok eksperimen dan kontrol juga menunjukkan bahwa metode konvensional yang masih dominan di kelas kontrol tidak mampu memberikan stimulus yang cukup untuk meningkatkan motivasi belajar. Pembelajaran yang hanya mengandalkan buku teks dan papan tulis cenderung monoton dan kurang mampu menarik perhatian peserta didik dalam jangka waktu yang lama. Hal ini mengonfirmasi temuan Amelia et al. (2025) dan Batubara (2017) bahwa kurangnya variasi media pembelajaran menjadi salah satu penyebab rendahnya motivasi belajar. Dengan demikian, video animasi berfungsi sebagai alat yang menjembatani kesenjangan antara

tuntutan kurikulum yang menuntut keterlibatan aktif dan realitas pembelajaran yang masih konvensional.

Temuan ini memiliki implikasi praktis bagi pengembangan pembelajaran di sekolah dasar. Pertama, guru perlu mempertimbangkan penggunaan media video animasi sebagai alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar, khususnya pada mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konsep dan literasi seperti Bahasa Indonesia. Kedua, pengembangan media video animasi sebaiknya melibatkan perencanaan pedagogis yang matang, termasuk kesesuaian konten dengan capaian pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Ketiga, sekolah perlu mendukung ketersediaan sarana dan prasarana, seperti laptop, LCD, dan speaker, serta memberikan pelatihan bagi guru dalam mengembangkan dan mengimplementasikan media digital. Keempat, penelitian ini merekomendasikan adanya pengembangan profesional guru secara berkelanjutan dalam bidang teknologi pendidikan untuk memaksimalkan potensi media pembelajaran digital

D. Kesimpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi yang dikembangkan menggunakan Canva berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Penerapan media tersebut mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Temuan ini memperkuat teori pembelajaran multimedia yang menekankan pentingnya integrasi unsur visual dan verbal dalam meningkatkan kualitas pengalaman belajar serta memberikan bukti empiris mengenai efektivitas pemanfaatan platform Canva sebagai media pembelajaran digital di sekolah dasar.

Secara praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video animasi berbasis Canva dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mudah dikembangkan dan diimplementasikan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, penguatan kompetensi guru dalam

merancang media pembelajaran digital serta dukungan sarana pembelajaran menjadi faktor penting dalam mengoptimalkan implementasinya. Penelitian selanjutnya disarankan menguji efektivitas media ini pada materi, jenjang pendidikan, dan karakteristik peserta didik yang lebih beragam, serta mengeksplorasi pengaruhnya terhadap hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, literasi, dan keterampilan abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, A., Hala, Y., & Adnan, A. (2024). Practicality Test of the HOTS-Oriented Module on Biology Material for the Second Semester of Grade X in Senior High School/Madrasah Aliyah. *Bioeduca : Journal of Biology Education*, 6(1), 67–78. <https://doi.org/10.21580/bioeduc.a.v6i1.17700>.
- Arif, A., Indarti, D. R., Kasman, R. A., Fuad, M., & Hartini, D. (2026). Pemetaan literasi sains mahasiswa calon guru sekolah dasar pada abad ke-21: Bukti empiris untuk penguatan kompetensi pedagogik. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2), 278–295. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.46186>.
- Afrilia, L., Neviyarni, Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710–721. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2559>.
- Amelia, G., Widiyatmoko, A., & Handayani, L. (2025). Keefektifan video animasi berbantuan media Wordwall terhadap materi ilmu pengetahuan alam untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3(4), 3205–3216. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.933>
- Armita, F., & Ain, S. Q. (2025). Pengembangan media pembelajaran video animasi untuk materi aku suka bergotong royong di kelas I sekolah dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(4), 35–

42. <https://doi.org/10.37329/cet.ta.v8i4.4416>.
 Aswatun, Haifaturrahmah, & Sari, P. P. (2025). Pengaruh media video animasi terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 12(1), 45–58.
- Azzahra, H., Kharisma, I., & Pendidikan, F. I. (2025). Pemanfaatan media audio visual sebagai sarana pembelajaran interaktif di sekolah dasar: Strategi, manfaat, dan implementasinya. *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(2), 113–121.
- Batubara, H. H. (2017). Pemanfaatan video sebagai media pembelajaran matematika SD/MI. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 83–95.
- Choirina, N., Khosiyono, B. H. C., Nisa, A. F., & Cahyani, B. H. (2025). Analisis implementasi video animasi cerita untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(2), 1221–1227.
- Goin, E. S., HS, E. F., & Alam, S. (2025). Peran media audio visual berbasis etnosains untuk SD Inpres Perumnas Antang III. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(4), 347–356.
- Jamaludin, Pribadi, R. A., & Arrasyidi, R. (2023). Kajian literatur media pembelajaran berbasis video animasi sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 9(2), 123–135.
- Kemendikdasmen. (2024/2025). *Capaian pembelajaran Bahasa Indonesia fase B (kelas III–IV)*. Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Khaedar, M., Alam, S., Akhiruddin, & Kasi, m, H. (2023). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS NARASI BAHASA INDONESIA SISWA SEKOLAH DASAR INPRES SAILONG KABUPATEN GOWA*. 6(3).
- Kurnia, Y. D., Adrias, A., & Suciana, F. (2025). Tinjauan literatur:

- Pengaruh media video animasi dalam pembelajaran IPA terhadap pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Media Ilmu*, 4(1), 56–
66. <https://doi.org/10.31869/jmi.v4i1.6565>.
- Literatur, D. T., Dan, M., Belajar, H., & Sekolah, S. (2025). 2 1,2,3. 4(2), 584–597.
- Lukluk Roudhotul Jannah. (2024). Media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis video animasi di SD/MI. *The Elementary Journal*, 2(2). <https://doi.org/10.56404/tej.v2i2.82>.
- Mayer, R. E. (2002). Multimedia learning. In *Psychology of Learning and Motivation* (Vol. 41, pp. 85–139). Academic Press.
- Mumtazah, S. A., & Muslim, A. H. (2026). Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Melalui Model STAD Berbantuan Media Monopoli Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 8(2), 223–234.
- <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v8i2.5601>.
- Nofita, D., Ocktaviani, C. N., Adrias, & Suciana, F. (2025). Efektivitas penggunaan media pembelajaran digital video animasi terhadap kemampuan menyimak dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 3(2), 239–247. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v3i2.1550>.
- Nuraeni, W., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2023). Analisis penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran. *Genta Mulai Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 81–95.
- Nurwinda, Khaedar, M., Cayati, & HS, E. F. (2022). Pengaruh media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPA kelas V SD Negeri 188 Tanrongi Kabupaten Wajo. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 36–44.
- Purwanto, N. (2002). *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran*. Remaja Rosdakarya

- Putra, I. G. N. A., Kristiantari, M. G. R., & Wiarta, I. W. (2024). Media video animasi yang layak dan efektif diterapkan dalam pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 101–107. <https://doi.org/10.23887/jpp.v8i1.74473>.
- Putra, L. D., Maghfiroh, P., Pramesti, N. B. A., & Aprilia, D. A. (2023). Analisis penggunaan media video terhadap motivasi belajar peserta didik SD kelas V SD Muhammadiyah Karangwaru. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1547–1553. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1513>.
- Reza Fitriyani Sari, & dkk. (2025). Inovasi media pembelajaran di era digital untuk sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 78–89.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Ulfa, M., & Oktaviana, E. (2024). Pemanfaatan video animasi dalam pembelajaran membaca pemahaman di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 601–614.
- Winandik, G. (2024). Efforts to increase students' curiosity and learning achievement IPAS in grade IV natural phenomena material. *Jurnal COSITTE*, 4(4), 154–164. <https://doi.org/10.30596/jcositte.v1i1.xxxx>.
- Zahra, A. S., Dewi, F. S., Puspita, A., & Darwanto, D. (2025). Tinjauan sistematik: Penggunaan video animasi dalam pembelajaran membaca di sekolah dasar. *AL-IRSYAD: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(2), 648–665.