

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

SDN Karyasari IV merupakan tempat pada penelitian dengan judul "Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Di Sekolah Dasar". Sekolah dasar negeri ini terletak di Dusun Krajan Selatan Desa Karyasari Kecamatan Rengasdengklok Kabupaten Karawang. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Pelajaran 2023/2024.

B. Desain dan Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS kelas V di SDN Karyasari IV. Jenis penelitian ini *Pre-Experimental Designs*.

Pada desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan hanya dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini terjadi karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara acak.

Desain penelitian ini menggunakan *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*, dalam desain ini ada *pretest* sebelum diberikan perlakuan atau *treatment* sehingga dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan (Sugiyono, 2015).

Bentuk desain *pretest – posttest* sebagai berikut:

Tabel 3. 1. Desain Penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*

Keterangan:

O_1 : Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X : Perlakuan (pembelajaran penggunaan media video animasi berbasis Canva)

O_2 : Nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah area umum yang terdiri dari subjek atau obyek yang memiliki kualitas dan atribut tertentu yang dipilih oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulan (Sugiyono, 2015). Populasi harus memiliki jumlah dan karakteristik yang sudah ditetapkan oleh peneliti untuk kepentingan penelitian dan penarikan kesimpulan. Populasi penelitian ini seluruhnya berjumlah

297 siswa di SDN Karyasari IV.

Tabel 3. 2. Jumlah Seluruh Siswa SDN Karyasari IV

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	I	26	18	44
2	II	26	29	55
3	III	31	25	56
4	IV	21	19	40
5	V	25	24	49
6	VI	24	29	53
Jumlah				297

2. Sampel Penelitian

Baik jumlah dan karakteristik populasi termasuk dalam sampel (Sugiyono, 2015). Masalah yang dihadapi dengan metode pengambilan sampel yang mempertimbangkan khusus setiap keadaan yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan *Sampling Purposive*. Teknik pemilihan sampel dengan pertimbangan tertentu, jadi sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN Karyasari IV yang berjumlah 49 orang siswa yang terdiri dari 25 siswa laki-laki dan 24 siswa perempuan.

Tabel 3. 3. Jumlah Siswa Kelas V SDN Karyasari IV

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
1	V	25	24	49

D. Rancangan Eksperimen

Tabel 3. 4. Rancangan Eksperimen/Skenario Pembelajaran

No	Langkah - langkah Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1	Menyiapkan perangkat pembelajaran meliputi : Proyektor, Laptop, Kabel Roll, Speaker	Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran	Siswa membantu guru dalam mempersiapkan alat-alat seperti membawakan Proyektor ke kelas
2	Menampilkan Media Video Animasi Berbasis Canva dengan materi IPAS Bab 8 Bumiku Sayang Bumiku Malang	Guru menampilkan Media Video Animasi di depan kelas	Siswa antusias memperhatikan terhadap media yang ditampilkan oleh guru

3	<p>Video Animasi menyajikan materi kepada siswa terkait Perubahan Bumi</p>	<p>Guru memberikan penjelasan lebih dalam kepada siswa terkait materi yang ditampilkan dengan media Video Animasi serta memberikan kesempatan siswa untuk bertanya jika belum memahami atau tertarik tentang materi tersebut</p>	<p>Siswa memperhatikan dan bertanya kepada guru apa yang sudah diperhatikannya dan yang belum dipahaminya</p>
4	<p>Menjawab pertanyaan yang ditanyakan dari Video Animasi</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membantu memberikan penjelasan pertanyaan yang harus dijawab siswa 2. Guru meminta agar siswa berani belajar untuk menjawab 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memberikan jawaban dengan mengangkat tangan sebelum menjawab jawaban 2. Siswa belajar untuk percaya diri dan berani untuk

		<p>pertanyaan di depan kelas</p> <p>3. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang dapat menjawab pertanyaan</p>	<p>berpendapat di depan teman-temannya</p>
5	Menulis jawaban pertanyaan yang ditanyakan dari Video Animasi	<p>1. Guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan dengan cara ditulis di buku catatan atau buku tugasnya</p> <p>2. Jika siswa tidak mengerti guru memberikan contoh agar siswa merespon daya pikirnya.</p>	Siswa dapat menjawab pertanyaan dengan cara di tulis di buku catatan atau buku tugasnya

6	<p>Membuat kelompok kecil yang beranggotakan 2 sampai 3 siswa</p>	<p>Guru meminta siswa untuk membuat kelompok kecil yang beranggotakan 2 sampai 3 siswa agar dapat berdiskusi dengan kelompok kecil</p>	<p>Siswa dengan antusias membuat kelompok kecil yang beranggotakan 2 sampai 3 siswa</p>
7	<p>Menjawab pertanyaan yang ditanyakan pada Video Animasi sesuai dengan pendapat kelompok masing-masing</p>	<p>1. Guru menyampaikan kepada siswa untuk dapat berpendapat atau mengeluarkan ide nya untuk menjawab pertanyaan 2. Guru mengapresiasi siswa yang menjawab pertanyaan</p>	<p>1. Siswa dapat berpendapat aktif dengan memberikan pendapat kelompoknya terkait pertanyaan yang ditanyakan 2. Siswa memberikan masukan pendapat temannya ataupun kelompok lain jika pendapatnya berbeda</p>

		Guru mengajak siswa untuk melakukan ice breaking agar siswa tidak merasa bosan dan melatih siswa untuk berpikir kreatif, melatih Kerjasama kelompok, meningkatkan konsentrasi rasa percaya diri sehingga siswa dapat semangat kembali	Siswa melakukan Ice Breaking dengan penuh semangat
8	Melakukan Ice Breaking	Guru memberikan penjelasan kembali terhadap apa yang ditampilkan dalam Video Animasi	Siswa memperhatikan kembali Video Animasi dan penjelasan dari guru

10	Memberikan refleksi	<p>Guru merefleksikan pembelajaran yang sudah diajarkan dengan Media Video Animasi dan memberikan pertanyaan refleksi untuk membantu siswa dalam mengamati perasaannya, kekuatan dan kelemahan serta manfaat yang didapat dalam proses pembelajaran</p>	<p>Siswa menjawab pertanyaan refleksi dari guru sebagai upaya untuk membantu siswa mengendapkan arti dan nilai yang telah dipelajari hari ini.</p>
----	---------------------	---	--

E. Teknik Pengumpulan Data

- a. Instrumen Hasil Belajar IPAS
- a. Definisi Konseptual

Hasil Belajar IPAS adalah suatu kemampuan atau pengetahuan yang dimiliki siswa dimana siswa telah melewati proses pembelajaran terkait materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dalam proses pembelajaran di dalam ataupun diluar kelas yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dengan indikator

hasil belajar yang diukur pada ranah kognitif yaitu C1 Pengetahuan, C2 Pemahaman, C3 Aplikasi, C4 Analisis, C5 Evaluasi dan C6 Menciptakan.

b. Definisi Operasional

Hasil Belajar IPAS adalah Skor Penilaian atas pemerolehan siswa dari penggerjaan Instrumen Hasil Belajar IPAS dengan indikator : 1) Mampu menyebutkan peristiwa bencana alam 2) Mampu menuliskan sebab-sebab bencana alam 3) Mampu menjelaskan peristiwa bencana alam 4) Mampu memberikan contoh jenis bencana alam 5) Mampu menyimpulkan penyebab bencana alam 6) Mampu mengimplementasikan dampak dari bencana alam 7) Mampu menentukan dampak dari bencana alam 8) Mampu mengaitkan dampak bencana alam terhadap perubahan bumi 9) Mampu menguraikan dampak dari bencana alam 10) Mampu membuktikan perubahan bumi akibat bencana alam 11) Mampu mendukung mengurangi dampak negatif aktivitas manusia terhadap lingkungan 12) Mampu merekonstruksi bencana alam yang terjadi karena faktor alam dan manusia 13) Mampu merencanakan penanggulangan bencana alam.

c. Kisi – Kisi Instrumen

Tabel 3. 5. Kisi - Kisi Instrumen

No	Aspek Kognitif	Indikator	Butir Soal	Jumlah
1	C1 Mengingat	Mampu menyebutkan peristiwa bencana alam	1,3,5	3
		Mampu menuliskan sebab-sebab bencana alam	7,9	2
2	C2 Memahami	Mampu menjelaskan peristiwa bencana alam	2,4	2
		Mampu memberikan contoh jenis bencana alam	6,8	2
		Mampu menyimpulkan penyebab bencana alam	10	1
3	C3 Menerapkan	Mampu mengimplementasikan dampak dari bencana alam	13,16,19	3
		Mampu menentukan dampak dari bencana alam	22,25	2
4	C4 Menganalisis	Mampu mengaitkan dampak bencana alam terhadap perubahan bumi	11,14,17	3
		Mampu menguraikan dampak dari bencana alam	23,26	2

No	Aspek Kognitif	Indikator	Butir Soal	Jumlah
5	C5 Mengevaluasi	Mampu membuktikan perubahan bumi akibat bencana alam	12, 15,18	3
		Mampu mendukung mengurangi dampak negatif aktivitas manusia terhadap lingkungan	24,27	2
6	C6 Menciptakan	Mampu merekonstruksi bencana alam yang terjadi karena faktor alam dan manusia	20, 21	2
		Mampu merencanakan penanggulangan bencana alam	28, 29, 30	3
Jumlah				30

d. Jenis Instrumen

Penelitian ini menggunakan instrumen tes pilihan ganda. Hal ini digunakan agar peneliti mendapatkan data dari responden yaitu siswa yang diberikan soal tes berupa pilihan ganda berjumlah 30 soal dengan 4 pilihan jawaban. Jawaban yang benar hanya 1 sedangkan tiga lainnya salah, diuji dengan daya pembeda dan tingkat kesukaran soal. Penyusunan tes hasil belajar mengacu pada Kurikulum Merdeka di SDN Karyasari IV pada kelas V semester genap tahun pelajaran 2023/2024. Jenis instrumen yang digunakan berupa *pretest* yaitu sebelum

diberikan perlakuan dan *posttest* yang artinya tes setelah diberikan perlakuan agar memperoleh data terkait hasil belajar IPAS siswa.

e. Uji Validitas dan Reliabilitas

Validitas kaitannya sangat erat dengan tujuan pengukuran suatu penelitian.

Pengujian validitas yang berjumlah 30 soal pilihan ganda akan diujikan ke siswa kelas V di SDN Karyasari II. Pengujian ini untuk menganalisis butir soalnya apakah valid atau tidak. Setelah mengetahui jumlah butir soal yang valid, kemudian akan digunakan dalam penelitian sebagai instrumen untuk siswa kelas V di SDN Karyasari IV. Dalam penelitian ini untuk menguji instrumen tersebut peneliti menggunakan teknik korelasi *point biserial*. Koefisien korelasi *point biserial* yaitu korelasi antara dua variabel yang dimana salah satu variabel berupa data dikotomis (0/1) dan yang lainnya berupa total skor atau tes. Rumus yang digunakan adalah:

$$\text{Koefisien korelasi } \textit{point biserial} = \frac{\bar{X}_{\text{benar}} - \bar{X}_{\text{seluruh}}}{\sigma_{\text{total}}}$$

Keterangan:

$\text{Koefisien korelasi } \textit{point biserial}$

\bar{X}_{benar} = Rata-rata skor total siswa yang menjawab benar

\bar{X}_{seluruh} = Rata-rata skor total seluruh siswa

σ_{total} = Deviasi standar dari skor total

p = Proporsi siswa yang menjawab benar pada setiap butir soal

q = Proporsi siswa yang menjawab salah pada setiap butir soal

Setelah butir soal dinyatakan valid oleh dosen ahli ada 30 soal yang diuji cobakan pada kelas V di SDN Karyasari II. Setelah uji coba tersebut lalu di uji Validitas menggunakan *Microsoft Excel* dan dinyatakan hanya valid 24 butir soal dari 30 soal. Berdasarkan hal tersebut maka soal yang digunakan untuk penelitian di SDN Karyasari IV yang berjumlah 49 siswa menggunakan 24 soal.

Tabel 3. 6. Hasil Validitas Soal

No Soal	Nilai Validitas	Keterangan
1	0,367	Valid
2	0,472	Valid
3	-0,012	Tidak Valid
4	0,188	Tidak Valid
5	0,426	Valid
6	0,472	Valid
7	0,295	Valid
8	0,223	Tidak Valid
9	0,389	Valid
10	0,391	Valid
11	0,556	Valid
12	0,415	Valid
13	0,509	Valid
14	0,383	Valid
15	-0,018	Tidak Valid
16	0,428	Valid
17	0,431	Valid
18	0,354	Valid

No Soal	Nilai Validitas	Keterangan
19	0,462	Valid
20	0,343	Valid
21	0,376	Valid
22	0,536	Valid
23	0,508	Valid
24	0,155	Tidak Valid
25	0,163	Tidak Valid
26	0,515	Valid
27	0,493	Valid
28	0,507	Valid
29	0,579	Valid
30	0,565	Valid

Pada tabel 3. 6. dapat dilihat hasil perhitungan validitas soal-soal materi tentang Bumiku Sayang Bumiku Malang tentang bencana alam yang berjumlah 30 butir soal adalah 24 soal yang mempunyai kategori dapat diterima, yaitu soal nomor 1, 2, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 26, 27, 28, 29, dan 30, kemudian 6 butir soal yang mempunyai kategori tidak diterima yaitu soal nomor 3, 4, 8, 15, 24, dan 25.

Reliabilitas yaitu menguji tingkat konsisten jawaban responden. Reliabilitas dinyatakan dalam bentuk angka sebagai koefisien, semakin tinggi koefisien maka reliabilitas atau konsistensi jawaban responden tinggi (Syafira Hafni Sahir, 2021). Pada penelitian ini pengujian reliabilitas menggunakan rumus Kuder Richardson 20. Rumus KR 20 yaitu rumus yang hampir mirip dengan *Cronbach Alpha*, tetapi hanya untuk item soal dengan pilihan jawaban 2 macam

atau dikotomi. Nilai KR 20 berada di antara 0 sampai 1, semakin mendekati 1 maka semakin reliabel. Rumus KR 20 sebagai berikut:

$$\text{KR} = \frac{\sum p_i q_i}{\sum p_i^2} = \frac{\sum p_i q_i}{\sum p_i^2} = \frac{\sum p_i q_i}{\sum p_i^2} = \frac{\sum p_i q_i}{\sum p_i^2}$$

$$\text{KR} = \frac{\sum p_i q_i}{\sum p_i^2} = \frac{\sum p_i q_i}{\sum p_i^2} = \frac{\sum p_i q_i}{\sum p_i^2} = \frac{\sum p_i q_i}{\sum p_i^2}$$

Keterangan:

p_i = Jumlah butir soal



q_i^2 = Varians

p_i = Proporsi siswa yang menjawab benar

q_i = $1 - p_i$

Tabel 3. 7. Klasifikasi Koefisien Reliabilitas

Nilai Reliabilitas	Interpretasi
0,80 – 1,00	Reliabilitas sangat tinggi
0,60 – 0,79	Reliabilitas tinggi
0,40 – 0,59	Reliabilitas sedang
0,20 – 0,39	Reliabilitas rendah
0,00 – 0,19	Reliabilitas sangat rendah

Hasil reliabilitas butir soal pada uji instrumen dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. 8. Hasil Perhitungan Reliabilitas

Banyak Soal	Koefisien Reliabilitas	Interpretasi
24	0,846	Sangat tinggi

Berdasarkan hasil koefisien reliabilitas pada Tabel 3. 8. dapat disimpulkan bahwa soal atau instrumen penelitian ini diinterpretasikan sebagai soal yang memiliki nilai reliabilitas sangat tinggi.

f. Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran soal yaitu metode yang digunakan untuk menilai kesukaran suatu soal pada pengujian.

Uji tingkat kesukaran dilakukan dengan rumus :

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes

Kategori kesukaran diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 3. 9. Kategori Tingkat Kesukaran

Tingkat Kesukaran	Kategori Tingkat Kesukaran
0,81 – 1,00	Sangat Mudah
0,71 – 0,80	Mudah
0,31 – 0,70	Sedang
0,21 – 0,30	Sukar
0,00 – 0,20	Sangat Sukar

Tabel 3. 10. Analisis Tingkat Kesukaran Soal

No Soal	Banyaknya siswa yang menjawab	Banyaknya siswa yang menjawab benar	Indeks	Kategori Soal
1	54	46	0,85	Sangat Mudah
2	54	43	0,79	Mudah
3	54	19	0,35	Sedang
4	54	30	0,55	Sedang
5	54	38	0,70	Sedang
6	54	37	0,68	Sedang
7	54	24	0,44	Sedang
8	54	22	0,40	Sedang
9	54	28	0,51	Sedang
10	54	20	0,37	Sedang
11	54	16	0,29	Sukar
12	54	34	0,62	Sedang
13	54	22	0,40	Sedang
14	54	43	0,79	Mudah
15	54	41	0,75	Mudah
16	54	17	0,31	Sedang
17	54	23	0,42	Sedang
18	54	21	0,38	Sedang
19	54	24	0,44	Sedang
20	54	21	0,38	Sedang
21	54	35	0,64	Sedang
22	54	23	0,42	Sedang
23	54	26	0,48	Sedang
24	54	28	0,51	Sedang

g. Uji Daya Pembeda

Uji daya pembeda ialah kemampuan suatu butir soal yang membedakan antara siswa yang sudah memahami materi dengan siswa yang tidak/kurang/belum memahami materi. Hal ini menunjukkan kesesuaian antara fungsi soal dengan fungsi tes secara keseluruhan. Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus Δ_{DB} dapat menjelaskan tingkat kemampuan soal untuk membedakan antara siswa yang

tidak menguasai materi yang diujikan. Daya pembeda ditentukan dengan melihat kelompok atas dan kelompok bawah berdasarkan skor total.

$$\begin{aligned} DB &= P\Delta - P\Delta \\ DB &= \frac{\sum \Delta_A}{\sum \Delta} - \frac{\sum \Delta_B}{\sum \Delta} \end{aligned}$$

Keterangan:

PT = Proporsi siswa yang menjawab benar pada kelompok siswa dengan kemampuan tinggi

PR = Proporsi siswa yang menjawab benar pada kelompok siswa dengan kemampuan rendah

$\sum \Delta_A$ = Jumlah peserta yang menjawab benar pada kelompok siswa yang mempunyai kemampuan tinggi

$\sum \Delta_B$ = Jumlah siswa yang mempunyai kemampuan tinggi

$\sum \Delta_B$ = Jumlah peserta yang menjawab benar pada kelompok siswa yang mempunyai kemampuan rendah

$\sum \Delta$ = Jumlah siswa yang mempunyai kemampuan rendah

Tabel 3. 11. Interpretasi Koefisien Korelasi

No	Daya Pembeda	Interpretasi
1	0,71 – 1,00	Baik Sekali
2	0,41 – 0,70	Baik
3	0,21 – 0,40	Cukup
4	0,00 – 0,20	Jelek

Tabel 3. 12. Klasifikasi Daya Pembeda

No Soal	Daya Pembeda	Klasifikasi
1	0,30	Cukup
2	0,33	Cukup
3	0,48	Baik
4	0,37	Cukup
5	0,22	Cukup
6	0,41	Cukup
7	0,37	Cukup
8	0,52	Baik
9	0,30	Cukup
10	0,44	Baik
11	0,30	Cukup
12	0,37	Cukup
13	0,44	Baik
14	0,26	Cukup
15	0,41	Baik
16	0,26	Cukup
17	0,26	Cukup

No Soal	Daya Pembeda	Klasifikasi
18	0,48	Baik
19	0,44	Baik
20	0,48	Baik
21	0,48	Baik
22	0,41	Baik
23	0,52	Baik
24	0,52	Baik

F. Teknik Analisis Data

1. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif umumnya digunakan oleh peneliti untuk memberikan informasi mengenai karakteristik variabel penelitian sekaligus mensupport variabel yang diteliti yang meliputi menghitung rata-rata (*mean*), *median*, *modus*, mencari deviasi standar, *range*, distribusi frekuensi dan histogram (Wahyuni, 2020). Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif. Data yang diperoleh melalui *pretest* dan *posttest* berupa soal tes dengan tujuan untuk memberikan gambaran mengenai subjek penelitian.

2. Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan agar mengetahui sampel distribusi normal jika $p > 0,05$ atau signifikansi lebih besar dari 5% sebaliknya jika $p < 0,05$ atau signifikansi lebih kecil dari 5% maka data tersebut tidak normal. Penelitian ini menggunakan *Kolmogorov Smirnov* dengan menggunakan *SPSS Versi 24*.

b. Uji Homogenitas

Setelah uji normalitas dilakukan dan data yang diketahui berdistribusi normal, langkah selanjutnya yaitu uji homogenitas. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPAS sebelum dan sesudah pembelajaran dengan Media Video Animasi. Penelitian ini menggunakan Uji *Levene* dengan menggunakan *SPSS Versi 24*.

c. Uji Hipotesis

Peneliti mengajukan hipotesis dengan menggunakan uji-t, kriteria yang digunakan dalam mengambil keputusan hipotesis pada taraf signifikansi alpha 5% (0,05). Artinya, jika probabilitas (*sig*) $< 0 < 0,05$ maka hipotesis nol (H_0) diterima. Hipotesis ini adalah ada pengaruh penggunaan Media Video Animasi Berbasis Canva terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V di SDN Karyasari IV .

G. Hipotesis Statistik

Rumus hipotesis yang di uji sebagai berikut:

$H_0 = \text{Jika } H_{\text{H0}} < H_{\text{H1}} = H_0 \text{ diterima dan } H_1$

ditolak $H_1 = \text{Jika } H_{\text{H0}} > H_{\text{H1}} = H_1 \text{ ditolak dan } H_0$

$H_0 \text{ diterima } H_0 = \beta \leq 0$

$H_1 = \beta > 0$

$H_0 : \text{Tidak terdapat pengaruh pada pembelajaran menggunakan Media Video Animasi Berbasis Canva terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V di SDN Karyasari IV}$

$H_1 : \text{Terdapat pengaruh pada pembelajaran menggunakan Media Video Animasi Berbasis Canva terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V di SDN Karyasari IV}$

