



Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Di Kelas 1 SD

Sholehah Faridatunnisa¹, Ervina Eka Subekti², Qoriati Mushafanah³

¹Universitas PGRI Semarang, Indonesia

sholehafnisa@gmail.com

INFO ARTIKEL

Kata Kunci: Efektivitas media pembelajaran, video animasi, Hasil belajar

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakang oleh nilai matematika peserta didik kelas 1 SD Karangtempel banyak yang tergolong rendah dibawah KKM, aktivitas pembelajaran matematika dengan menggunakan media berbasis video animasi dianggap sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar. berdasarkan hal tersebut. Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif pre-experimental dengan desain One group Pretest-Posttest, Sampel yang digunakan sebanyak 23 orang dengan teknik penentuan total sampling dan Teknik analisis data penelitian ini menggunakan uji Paired Sample T-Test. Hasil penelitian ditemukan bahwa berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji paired sample t-test diperoleh Sig (2-tailed) data pre-test dan post-test yaitu 0,002. Karena nilai $\text{sig} \leq \alpha$ (0,05) sesuai dengan kriteria pengujian, maka dapat dinyatakan bahwa hipotesis diterima, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dinyatakan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran menggunakan video animasi saat pembelajaran matematika. Maka efektivitas penerapan media pembelajaran menggunakan video animasi saat pembelajaran sangat efektif, dan mudah dipahami peserta didik setelah dilakukan posttest, sehingga hasil pemahaman peserta didik meningkat dan menjadi lebih efektif saat pembelajaran berlangsung. Penelitian ini mendapatkan hasil positif yaitu ketika pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi, kemampuan matematika peserta didik kelas I di SDN Karangtempel meningkat dan penerapan media pembelajaran berbasis video animasi yang digunakan guru Kelas I dalam pembelajaran matematika akan membantu siswa lebih mudah memahami dan menerima pelajaran matematika.

Keywords: *Effectiveness of learning media, animated videos, Learning outcomes*

ABSTRACT

This research is since the mathematics scores of 1st grade students of SD Karangtempel are many of which are classified as low below the KKM, mathematics learning activities using animated video-based media are considered

a solution to improve learning outcomes. Based on this, the purpose of this study is to determine the effectiveness of the use of animated videos in improving the learning outcomes of grade 1 students of SDN Karangtempel. The research method that will be used in this study is the pre-experimental quantitative method with a One group Pretest-Posttest design, the sample used is 23 people with a total sampling determination technique and the data analysis technique of this study uses the Paired Sample T-Test test. The results of the study found that based on the results of hypothesis testing using the paired sample t-test, Sig (2-tailed) pre-test and post-test data were obtained which was 0.002. Since the sig value of $\leq \alpha$ (0.05) is in accordance with the test criteria, it can be stated that the hypothesis is accepted, then H_a is accepted and H_0 is rejected. It was stated that there was an influence of learning media using animated videos during mathematics learning. Therefore, the effectiveness of the application of learning media using animated videos during learning is very effective, and easy for students to understand after the posttest, so that the results of students' understanding increase and become more effective during learning. This study obtained positive results, namely when learning using animated video-based learning media, the mathematics ability of grade I students at SDN Karangtempel increased and the application of animated video-based learning media used by Class I teachers in mathematics learning will help students understand and accept mathematics lessons more easily.

PENDAHULUAN

Sistem Pendidikan Nasional Nomor 12 tahun 2012 Pasal 1 Undang-Undang Republik Indonesia menyatakan pendidikan adalah usaha sadar untuk mewujudkan proses pembelajaran supaya peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya baik spiritual, pengendalian diri, kepribadian diri, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang akan diperlukan dirinya sendiri maupun masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan suatu kegiatan yang sangat penting bagi meningkatkan kualitas diri, dimana dalam pembelajaran ada seseorang yang berperan aktif yang diberikan hak dan kewajiban dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran berlangsung. Guru berfungsi sebagai fasilitator dalam proses transfer ilmu pengetahuan, perbaikan dan pembentukan tingkah laku, sehingga terciptanya keadaan yang mampu meningkatkan potensi, minat, bakat, dan kebutuhan peserta didik (Saleh & Woro Andhini, 2022). Di Indonesia juga menerapkan wajib belajar selama 12 tahun yang diawali dari jenjang Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Keatas (SMA).

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Elsani et al., 2022). Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik

penguatan (motivasi) yang dilandasi tujuan tertentu (Riananda et al., 2019). Proses pembelajaran agar lebih efektif, inovatif dan kreatif pembelajaran tidak sekedar menerima dengan pasif akan tetapi pembelajaran harus bisa dipahami oleh peserta didik dan peserta didik bersikap lebih aktif terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang dibimbing oleh guru menuju lingkungan kelas yang nyaman dan kondisi emosional, sosiologis, psikologis, dan fisiologis yang kondusif (Astuti et al., 2021). Adapun upaya yang dilakukan oleh seorang guru dalam menyampaikan pembelajaran salah satunya adalah memanfaatkan media pembelajaran. Proses pembelajaran akan berjalan efektif dan efisien jika seorang pendidik mampu memilih, memilah, dan menciptakan metode pembelajaran yang tepat (Andrasari, 2022). Media yang banyak digunakan di era sekarang lebih memanfaatkan teknologi untuk membantu proses kegiatan belajar agar kualitas belajar peserta didik dalam pembelajaran lebih meningkat. Salah satunya Multimedia interaktif merupakan suatu teknologi informasi yang banyak digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar. meningkatkan kualitas peserta didik dalam memahami pembelajaran karena dapat melalui berbagai sumber termasuk teknologi. Media animasi merupakan media yang banyak dipilih selama pembelajaran karena memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran karena lebih efektif serta efisien dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Priambodo et al., (2024) menyatakan bahwa “Anak akan senang dengan pengalaman-pengalaman yang telah dilihatnya melalui media pembelajaran yang isinya bukan hanya menjelaskan tentang materi saja melainkan dengan tambahan animasi, audio, dan gambar yang menjelaskan materi gaya dan gerak sehingga membuat siswa mudah memahami materi yang di jelaskan”. Maka dari itu, Media pembelajaran menjadi perantara guru dalam menyampaikan materi ataupun tujuan pembelajaran dan dalam pembelajaran guru juga tidak bisa asal dalam memberikan media yang akan digunakan dalam pembelajaran kepada peserta didik. Menurut pendapat (Khakim et al., 2024) penggunaan teknologi harus dikuasai oleh seorang guru dalam pembelajarannya agar pembelajarannya khususnya pada kurikulum merdeka belajar ini menjadi efektif dan bermakna. Penggunaan video animasi dapat memberikan respon yang baik kepada peserta didik saat pembelajaran sehingga pembelajaran tidak terasa monoton. Sehingga, video animasi merupakan media yang memiliki potensi besar untuk memvisualisasikan konsep-konsep abstrak, memperjelas informasi agar menjadi lebih kompleks dan membuat pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik.

Pada proses pendidikan di sekolah terdapat salah satu mata pelajaran yang wajib ada di jenjang sekolah dasar yaitu, pelajaran Matematika. Menurut Didik Warsono, Qoriati Mushafanah (2023) matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi moderen, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin, dan mengembangkan daya pikir manusia. Matematika merupakan pengetahuan dasar yang dianggap sebagai ibu dari semua disiplin ilmu (Muhibbah & Iba, 2022). Maka dari itu pembelajaran matematika sangat penting untuk dipelajari, dan Matematika ada di semua jenjang pendidikan terutama di sekolah dasar, salah satunya Matematika biasanya di gunakan untuk memecahkan berbagai macam masalah. Namun, pembelajaran

Matematika dinilai kurang digemari oleh peserta didik karena rumit dan sulit dipahami. Akibatnya nilai peserta didik untuk Matematika banyak yang tergolong rendah sehingga hasil pembelajaran dibawah KKM. Adapun KKM yang ada di kelas 1 SDN Karangtempel untuk pembelajaran Matematika adalah 75. sehingga untuk mengatasi nilai pembelajaran tersebut adalah dengan menggunakan salah satu media pembelajaran yaitu video animasi untuk mengkolaborasikan antara materi yang diberikan guru dengan audio visual atau bisa disebut video animasi saat pembelajaran. Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran matematika menjadi gagasan unik dalam menanamkan konsep kepada siswa dengan kemampuan mengubah dari abstrak menjadi konkret (Mashuri & Budiyo, 2020). Adanya media pembelajaran saat penelitian berlangsung dapat meningkatkan hasil belajar matematika kelas 1 SDN Karangtempel. Hasil belajar menjelaskan tentang kemampuan peserta didik disaat peserta didik mengalami peningkatan dalam pengetahuannya, sikap, serta keterampilannya (Prasetya et al., 2021).

Pada Era kini perkembangan teknologi sangat pesat dan dapat kita praktikkan saat pembelajaran sebagai sarana lebih canggih pada dunia keguruan untuk meningkatkan proses belajar, mengajar maupun meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar. Menurut Sholeh et al. (2019) manfaat penggunaan media yaitu, media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Hasil belajar dapat dilihat melalui tiga aspek yaitu aspek kognitif, psikomotorik, dan efektif.

Penelitian sebelumnya oleh Sakila et al. (2024) telah mengkaji tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi terhadap hasil belajar Biologi. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah penerapan media tersebut. Dari sini, disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar Biologi siswa kelas X di SMA Negeri 26 Bone. Sementara itu, penelitian lain oleh Afrilia et al. (2022) juga meneliti penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi, namun dengan fokus pada motivasi belajar siswa SD. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat setelah menggunakan media video animasi, yang terbukti melalui diterimanya hipotesis alternatif (H_a). Penemuan ini mendukung klaim bahwa media video animasi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, maka solusi untuk permasalahan dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan media video animasi, yang dinilai lebih inovatif dan kreatif. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengujian efektivitas video animasi untuk hasil belajar Matematika di kelas 1 SD, yang belum pernah diteliti sebelumnya. Oleh karena itu, penelitian ini mengasumsikan bahwa media video animasi lebih efektif dalam membantu siswa memahami materi karena visualisasi pada video lebih mudah dipahami dibandingkan hanya melalui buku.

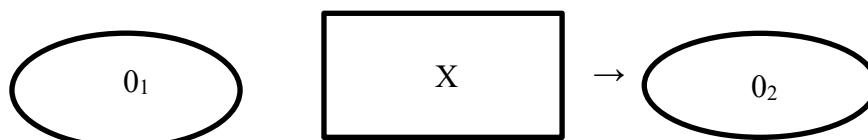
Video merupakan audio visual yang memiliki unsur media yang kompleks dan mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan video animasi memiliki keberhasilan yang lebih tinggi untuk di pahami karena mampu untuk melewati 2 sensor indera mata dan telinga. Selain itu video animasi juga memiliki beragam informasi dan mudah di

pahami secara langsung oleh peserta didik. Berdasarkan penjelasan sebelumnya maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik di kelas 1 SD”.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut maka Rumusan penelitian ini yaitu menguji apakah pemanfaatan video animasi saat pembelajaran lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 1 SDN Karangtempel. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dan sekolah dalam merancang metode pembelajaran yang lebih interaktif dan kreatif, khususnya dengan pemanfaatan teknologi video animasi. Selain itu, penelitian ini juga dapat memperkaya literatur mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi, terutama pada mata pelajaran Matematika di tingkat pendidikan dasar. Oleh karena itu, tujuan utama penelitian ini adalah untuk menilai efektivitas video animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SDN Karangtempel.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian ini dilakukan di SDN Karangtempel Semarang, yang terletak dikota Semarang, Kecamatan Semarang Timur. Penelitian dilaksanakan pada Maret 2024. Penelitian ini merupakan penelitian Pre-Experimental yang melibatkan 1 kelas kelompok tanpa adanya variable kontrol ,dengan desain *One group Pretest-Posttest Design*. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas 1 di SDN Karangtempel Semarang dengan sampel penelitian adalah 24 peserta didik kelas 1.



Gambar 1. One Group pretest-Posttest design
(Eva Margaretha Saragih & Syahrani Sirait, 2023)

O₁ = Nilai *pretest* (sebelum diberikan perlakuan)

X = Perlakuan (*treatment*) dengan metode pembelajaran memanfaatkan media animasi (*variable independent*)

O₂ = Nilai *posttest* (setelah diberikan perlakuan)

Populasi dan Sample Penelitian:

Jumlah Populasi merupakan jumlah sample adapun yang digunakan ketika menguji *pretest* dan *posttest* penelitian yaitu peserta didik kelas 1 SDN Karangtempel, Adapun jumlah populasi dan sample peserta didik kelas 1 SDN Karangtempel adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Populasi dan Sample Penelitian

NO	Kelas 1 SD
----	------------

Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Di Kelas 1 SD

1. Laki-laki	13
2. Perempuan	10
3. Jumlah	23

Teknik analisis data penelitian ini menggunakan *uji Paired Sample T-Test*. Untuk mengetahui data dari hasil belajar peserta didik, Peneliti melakukan uji untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik. Instrumen yang diberikan berupa format test meliputi *pretest* dan *posttest*. Pre-test merupakan cara mengetahui kondisi awal sebelum menerima perlakuan. Post-test merupakan cara mengetahui hasil akhir perbedaan yang signifikan setelah diberikan perlakuan pada kelompok itu saat pembelajaran. Prosedur ini dapat dilihat Ketika awal penelitian di kelas berlangsung, tahap awal yang dilakukan meliputi kesiapan perangkat pembelajaran maupun media pembelajaran yang akan digunakan, setelah itu dilakukannya *pre-test* sebelum memberikan perlakuan dengan menyampaikan materi menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan video animasi. Kemudian diberikan (*posttest*)test setelah perlakuan.



Gambar 2. (*Pre-test*) Memberikan test kepada siswa sebelum perlakuan



Gambar 3. Penerapan media pembelajar menggunakan video animasi



Gambar 4. (Posttest) Pemberian test kepada siswa setelah penerapan video animasi.

Hasil dan Pembahasan

Data Hasil Penelitian

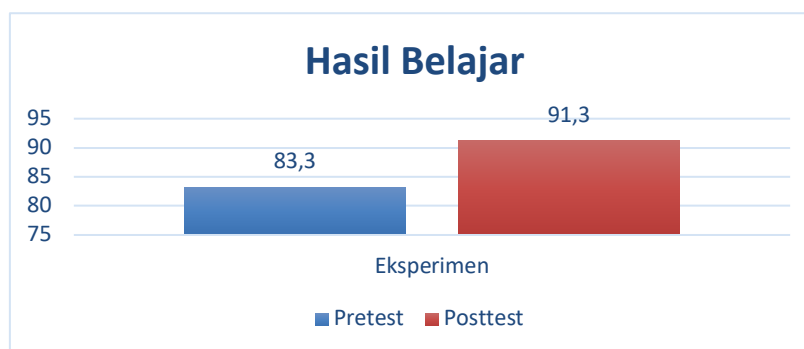
Data hasil penelitian diperoleh dari tes hasil belajar pada pembelajaran matematika melalui penerapan video animasi. Pre-test diberikan pada kelas eksperimen sebelum kelas diberi perlakuan. Pada akhir pembelajaran untuk mengevaluasi hasil belajar siswa kelas tersebut diberikan post-test.

Data Hasil Belajar

Tabel 2. Hasil Pre test dan Post-test pada kelas eksperimen

Deskripsi Data	Pretest	Posttest
Nilai Rata – Rata	83.3	91.30
Variance	50.403	80.676
Standar Deviasi	7.100	8.982
Nilai Tertinggi	100	100
Nilai Terendah	75	68
Jumlah Siswa	23	23

Berdasarkan Tabel 2 diketahui nilai rata-rata pretest dan posttest dari kelas eksperimen sebesar 83,30 dan 91,30. Dimana terdapat perbedaan dari nilai rata-rata antara pre-test dan posttest di kelas tersebut. Sehingga dapat dinyatakan bahwa siswa yang menggunakan media video animasi mengalami peningkatan signifikan dari hasil belajar sesudah dan sebelum pelajaran. Gambar 1 menampilkan perbandingan dari skor rata-rata hasil belajar siswa.



Gambar 5. Hasil pretest-posttest

Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Di Kelas 1 SD

Berikut merupakan deskripsi hasil pretest dan posttest kelas eksperimen:

Tabel 3. deskripsi pretest dan posttest

	Keterangan	Statistic	Std. Error
Posttest	Mean	91.30	1.873
	Median	93.00	
	Variance	80.676	
	Std. Deviation	8.982	
Pretest	Mean	83.30	1.480
	Median	82.00	
	Variance	50.403	
	Std. Deviation	7.100	

Berdasarkan deskripsi hasil pretest dan posttest di atas didapatkan hasil variance posttest sebesar 80,676 dan pretest sebesar 50,403. Pada standar deviation posttest lebih besar dibandingkan pretest yaitu sebesar $8,982 > 7,100$. Dari data tersebut kedua hasilnya akan dilakukan uji analisis data.

Pengujian Analisis Data

Uji Normalitas Data

Tabel 4. Uji Normalitas Data

Kelompok	Statistic	Sig.	Keterangan
Pretest	0,164	0,077	Terdistribusi Normal
Posttest	0,172	0,111	Terdistribusi Normal

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov, pada data pretest dan posttest. Dari tabel normalitas data tes hasil pembelajaran matematika pretest diperoleh Sig. (2-tailed) sebesar 0,111 dan signifikansi 95%. Karena Sig. (2-tailed) > signifikansi 95% yaitu $0,111 > 0,05$, maka terbukti bahwa data pretest hasil pembelajaran matematika berdistribusi normal. Kemudian tabel normalitas data tes hasil pembelajaran matematika posttest diperoleh Sig. (2-tailed) sebesar 0,077 dan signifikansi 95%. Karena Sig. (2-tailed) > signifikansi 95% yaitu $0,077 > 0,05$, maka terbukti bahwa data posttest hasil pembelajaran matematika berdistribusi normal.

Uji Homogenitas Data

Untuk mengetahui apakah data memiliki variansi yang homogen atau tidak dilakukan uji homogenitas dengan menggunakan SPSS versi 23 yaitu uji Levene statistic ANOVA dengan taraf signifikansi 0,05. Kriteria diambil berdasarkan pengujian, apabila $sig < 0,05$ maka data tidak homogen dan jika $sig > 0,05$ maka data homogen.

Tabel 5. Uji Homogenitas Pretest dan Posttest kelas eksperimen

Kelompok	Levence Statistic	Sig.	Keterangan
Eksperimen	0,863	0,358	Homogen

Data pada Tabel 5 menunjukkan nilai signifikansi nilai pretest dan posttest kelas eksperimen > 0,05 yang berarti bahwa data homogen.

Uji Hipotesis

Data diuji secara statistik menggunakan spss versi 23, pengujian dilakukan setelah mengetahui apakah data berdistribusi normal dan homogen. Dalam penelitian ini, digunakan tingkat kesalahan 5% dan tingkat kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$). Kriteria pengujian adalah jika signifikansi $\leq \alpha$ (0,05), maka H_a diterima dan H_0 ditolak, namun jika signifikansi $> \alpha$ (0,05) maka H_a ditolak dan H_0 diterima. Data yang digunakan untuk Uji Hipotesis ini yaitu menggunakan data Pretest dan Post-test Kelas Eksperimen.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis Paired Sampel Test

Kelompok	Std. Deviation	T hitung	Sig. (-2Tailed)	Keterangan
Eksperimen	7.211	5,320	0,002	H_a Diterima

Berdasarkan Tabel 6 menunjukkan Sig. (2-tailed) sebesar 0,002 Sesuai dengan kriteria uji hipotesis, jika signifikansi $\leq \alpha$ (0,05) maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka efektivitas penerapan media pembelajar menggunakan video animasi saat pembelajaran sangat efektif, dan mudah dipahami peserta didik setelah dilakukan posttest ,sehingga hasil pemahaman peserta didik meningkat dan menjadi lebih efektif saat pembelajaran berlangsung. Selanjutnya (Azizah & Habaridota, 2023) menyatakan bahwa berdasarkan analisis data di dapatkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan video animasi pada hasil belajar peserta didik kelas V MI Nurul Islam Pontianak. Dengan demikian dapat disimpulkan manfaat penggunaan video animasi saat pembelajaran matematika dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan , sehingga kemampuan matematika peserta didik di kelas 1 SDN Karangtempel meningkat . Selanjutnya pada penelitian yang dilakukan oleh Pamungkas (2021) didapatkan hasil yaitu perhitungan yang diperoleh $T_{hitung} = 7,391$ dan $T_{tabel} = 1,999$ pada taraf signifikan (α) = 0,05. Dengan demikian $T_{hitung} = 7,391 > T_{tabel} = 1,999$ dikatakan H_a diterima maka pembelajaran dengan menggunakan media video berpengaruh dan efektif terhadap hasil belajar peserta didik serta menunjukkan hasil yang positif. Konsep dari hal ini video animasi dapat membantu peserta didik dalam memahami dan mengingat pelajaran matematika dengan cara yang lebih mudah dipahami peserta didik sehingga hasil belajar matematika peserta didik semakin membaik. Adapun kontribusi peserta didik selama proses pembelajaran dapat menemukan informasi jawaban dengan mudah baik tentang menghitung, mengukur, menjumlahkan, dengan ini video animasi efektif dapat membantu guru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dan dapat dilihat dari nilai rata-rata posttest peserta didik yaitu sebesar 91,30.

Penelitian ini menyatakan penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik di kelas 1 SDN Karangtempel. Penerapan media pembelajaran video animasi selama proses pembelajaran di kelas di nilai efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Karena peserta didik dapat berkonsentrasi pada media yang disajikan yaitu video animasi , pembelajaran cenderung tidak monoton karena adanya media yang membantu dalam pemahaman materi . Maka dapat disimpulkan bahwa video animasi efektif digunakan dalam proses pembelajaran matematika sehingga hasil belajar matematika kelas 1 SDN Karangtempel meningkat.

Pembahasan

Penerapan metode Eksperimen One grup pre-test posttest saat pembelajaran matematika berlangsung sangat membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran.

Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Di Kelas 1 SD

Populasi dan Sampel yang digunakan yaitu berjumlah 23 peserta didik sebagai kelas eksperimen tanpa adanya variabel kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menayangkan video animasi, pemberian test, dan dokumentasi. Adapun soal pretest yang berjumlah 10 soal dan soal posttest berjumlah 10 soal.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada Maret 2024. Pembelajaran yang diambil yaitu matematika. Setelah menjelaskan materi berikutnya diberikan pretest untuk mengetahui tingkat pemahaman awal peserta didik terhadap materi. Kemudian jawaban di analisis dan selanjutnya dilakukan kegiatan belajar mengajar menggunakan media video animasi. Setelah diberikan perlakuan dilanjutkan dengan pemberian posttest dengan soal yang telah diberikan untuk mengukur tingkat kemampuan peserta didik setelah diberikan perlakuan.

Penelitian ini dilakukan untuk menunjukkan efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas 1 SD. Pada pelaksanaan penelitian di kelas Eksperimen peneliti menggunakan video animasi dan sejumlah soal. Hal ini dapat didukung dengan aktivitas dan reaksi peserta didik selama proses pembelajaran dan diakhiri dengan interaksi peserta didik.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test* pada kedua kelas diperoleh Sig (2-tailed) data pre-test dan post-test yaitu 0,002. Karena nilai $\text{sig} \leq \alpha$ (0,05) sesuai dengan kriteria pengujian, maka dapat dinyatakan bahwa hipotesis diterima, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran menggunakan video animasi saat pembelajaran matematika. Hal ini membuat pembelajaran matematika dilaksanakan secara efektif, dan mudah dipahami siswa setelah dilakukan posttest, sehingga hasil pemahaman siswa meningkat dan menjadi lebih efektif saat pembelajaran berlangsung.

Setelah dilakukan analisis dan perhitungan menggunakan uji *paired sample test* terhadap efektivitas pembelajaran siswa, hasil menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis video animasi memberikan peningkatan yang signifikan pada hasil belajar Matematika siswa kelas 1 SDN Karangtempel. Penggunaan video animasi dalam pembelajaran terbukti efektif meningkatkan nilai Matematika siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sakila et al. (2024), Afrilia et al. (2022), dan Halmuniati et al. (2022), yang juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Meskipun objek pembelajaran yang diteliti berbeda, efektivitas penggunaan video animasi tetap terbukti konsisten.

Menurut Isnaini et al. (2023), penggunaan media pembelajaran yang sesuai sangat penting untuk mendorong keterlibatan, motivasi belajar, dan peningkatan kemampuan kognitif siswa. Pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa agar mampu menarik minat siswa, terutama pada mata pelajaran seperti Matematika yang sering dianggap kurang menarik. Video animasi memiliki keunggulan karena dapat menggabungkan elemen visual dan audio, yang memfasilitasi siswa memproses informasi lebih cepat dengan menggunakan berbagai indera. Maka, dengan penggunaan media video animasi

membuat siswa dapat menerima dan memahami materi yang disampaikan dengan lebih baik, sehingga membuat mereka lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Selain itu, pembelajaran yang menggunakan media video dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Video animasi membantu siswa dengan mudah memahami materi yang disampaikan karena tampilan video yang beragam dapat menarik perhatian mereka dan menjaga fokus selama proses pembelajaran. Model pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar (Irawan et al., 2021).

Motivasi adalah dorongan dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu. Hal ini membuat individu cenderung melaksanakan hal-hal yang ia inginkan dan sukai. Menurut Purwanti et al. (2021), fungsi motivasi dalam kegiatan belajar adalah mendorong individu agar tertarik untuk belajar dengan tekun dan memiliki keinginan untuk terus belajar. Hal ini sangat penting, terutama dalam pembelajaran Matematika. Dengan meningkatnya keterlibatan siswa dalam proses belajar, hal tersebut akan berdampak positif pada keberhasilan mereka dalam memahami dan menguasai mata pelajaran, khususnya Matematika.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode penelitian *one group pretest-posttest* terbukti efektif dalam mengukur efektivitas pembelajaran yang memanfaatkan video animasi. Peningkatan hasil belajar siswa terlihat jelas selama proses pembelajaran Matematika berlangsung, sebagaimana ditunjukkan oleh meningkatnya nilai Matematika siswa kelas 1 di SDN Karangtempel.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test* pada kedua kelas diperoleh Sig (2-tailed) data pre-test dan post-test yaitu 0,002. Karena nilai $\text{sig} \leq \alpha$ (0,05) sesuai dengan kriteria pengujian, maka dapat dinyatakan bahwa hipotesis diterima, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dinyatakan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran menggunakan video animasi saat pembelajaran matematika. Hal ini membuat pembelajaran matematika dilaksanakan secara efektif, dan mudah dipahami siswa setelah dilakukan posttest, sehingga hasil belajar peserta didik meningkat dan dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas 1 SDN Karangtempel.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilia, L., 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>
- Aliyah, A. A., & Purwanto, S. E. (2022). Pengaruh media pembelajaran Powtoon terhadap hasil belajar Matematika pada materi perkalian siswa kelas II sekolah dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(3), 921-928
- Andrasari, N. A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 36-44.
- Astiti, J., Subekti, E. E., & Kuswandari, K. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada

- Tema 7 Perkembangan Teknologi Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Di Kelas Iii Sdn Karangreja 01 Kabupaten Brebes. *Jurnal Paedagogy*, 8(3), 357. <https://doi.org/10.33394/Jp.V8i3.3901>
- Didik Warsono, Qoriati Mushafanah, S. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Mata Pembelajaran Matematika Pada Materi Operasi Hitung Pembagian Kelas Iii Di Sd 02 Supriyadi Semarang. *Jurnal Pena Edukasia*, 1(2), 111–120.
- Elsani, S., Nugraha, A., & Suryana, Y. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Siklus Hidup Hewan Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Siswa Kelas Iv Sdn Mugarsari. *Metaedukasi*, 2(2), 57–63.
- Eva Margaretha Saragih, & Syahriani Sirait. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Berbasis Plotagon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(4), 1005–1011. <https://doi.org/10.37630/Jpm.V13i4.1265>
- Halmuniati, H., Riswandi, D., Zainuddin, Z., & Isa, L. (2022). Efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi terhadap hasil belajar fisika. *JUPI (Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA)*, 6(4), 332-340. <https://doi.org/10.24815/jupi.v6i4.27199>.
- Irawan, T., Dahlan, T., & Fitriani, F. (2021). Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(01), 212-225. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.738>.
- Isnaini, S. N., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Penggunaan Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 42-51. <https://doi.org/10.24929/alpen.v7i1.183>.
- Khakim, L., Suyoto, S., Mushafanah, Q., & Karsono, K. (2024). Pengembangan Video Animasi Plotagon Materi Fotosintesis Di Kelas Iv Sd Supriyadi 02 Semarang. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 53–59. <https://doi.org/10.33061/Js.V6i1.8794>
- Mashuri, D. K., & Budiyo. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk Sd Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893–903. File:///D:/Semester 7/Jurnal Kajian Relevan/32509-78001-1-Pb (1).Pdf
- Muhibbah, F., & Iba, K. (2022). *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 4 Agustus 2022 Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil The Effect Of Animated Video On Students ' Mathematics Learning Outcomes At Grade Iv Primary : Jurnal Pendidikan Guru Seko. 11*, 1022–1028.
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar [The Use of Video Learning Media on the Learning Outcomes of Elementary School Students]. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346–354.
- Prasetya, W. A., Suwatra, I. I. W., & Mahadewi, L. P. P. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 60–68. File:///D:/Semester 7/Jurnal Kajian Relevan/32509-78001-1-Pb (1).Pdf
- Priambodo, I. O., Fita, M., Untari, A., Subekti, E. E., Pendidikan, F. I., Pendidikan, F. I., Pendidikan, F. I., Kartun, V., Siswa, P., Article, H., Kartun, V., Pemahaman, T., Pada, S., & Semarang, K. (2024). *Keefektifan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Berbantu Media Video Kartun Terhadap Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Tema 8 Kelas Ii Sdn Boloagung 02 Kayen Kabupaten Pati. 4*(1), 66–78.

- Purwanti, K. N., Magdalena, I., Silitonga, E. A., & Silfia, S. (2021). Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dalam masa pandemi di SDN Panunggan 1. *Jurnal sosial dan sains*, 1(2), 63-74. <https://doi.org/10.59188/jurnalsosains.v1i2.28>.
- Riananda, D. M., Subekti, E. E., & Khb, M. A. (2019). Implementasi Metode Modelling The Way Dengan Permainan Mathchess Untuk Meningkatkan Keterampilan Perkalian. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 403. <https://doi.org/10.23887/Jisd.V3i4.21766>
- Sakila, N., Wahyuni, S., & Adiansyah, R. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X SMAN 26 Bone. *Oryza (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 13(1), 25-34. <https://doi.org/10.33627/oz.v13i1.1783>.
- Saleh, M., & Woro Andhini, L. W. A. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Wahana*, 73(2), 236–247. <https://doi.org/10.36456/Wahana.V73i2.5539>
- Sholeh, A., Endah, D., & Adhi, S. (2019). *Journal Of Primary And Children's Education*. 02(September), 1–3.



© 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)