

# MALIH PEDDAS

*Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar*

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/malihpeddas>

## EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK DI KELAS 1 SDN KARANGTEMPEL

Sholehah Faridatunnisa<sup>1)</sup>, Ervina Eka Subekti<sup>2)</sup>, Qoriati Mushafanah<sup>3)</sup>

DOI : [10.26877/malihpeddas.v15i2.22384](https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v15i2.22384)

<sup>1,2,3</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pencapaian nilai matematika siswa kelas 1 SD Karangtempel, yang masih berada di bawah ambang batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan data yang diperoleh, terdapat 10 siswa yang mendapatkan nilai di bawah standar KKM, yaitu 75. Untuk mengatasi kendala tersebut, penelitian ini menerapkan media pembelajaran berbasis video animasi sebagai alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengevaluasi sejauh mana efektivitas penggunaan video animasi dapat membantu meningkatkan pemahaman matematika peserta didik kelas 1 SDN Karangtempel. Pendekatan penelitian ini bersifat kuantitatif dengan menerapkan desain Pre-Experimental, khususnya model One Group Pretest-Posttest. Sebanyak "23 peserta didik dipilih sebagai sampel penelitian dengan menggunakan teknik total sampling. Analisis data dilakukan dengan uji statistik Paired Sample T-Test. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig 2-tailed) dari hasil pretest dan posttest adalah 0,000. Karena nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, maka H0 ditolak dan H<sub>a</sub> diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar matematika sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran video animasi. Rata-rata nilai pretest siswa adalah 83,3, sedangkan setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran berbasis video animasi, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 91,30. Karena nilai signifikansi memenuhi kriteria pengujian ( $\leq 0,05$ ), maka hipotesis diterima, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis video animasi memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan pencapaian belajar matematika siswa kelas 1 SD. Oleh karena itu, penerapan video animasi dalam kegiatan pembelajaran terbukti efektif serta membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah. Peningkatan skor posttest menunjukkan bahwa metode ini mampu membantu siswa dalam mengoptimalkan pemahaman mereka terhadap pelajaran matematika.

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

---

### **History Article**

Received 15 April 2025

Approved 06 Juni 2025

Published 31 Desember 2025

### **How to Cite**

Faridatunnisa, S., Subekti, E., E. & Mushafanah, Q. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Di Kelas 1 SDN Karang tempel. *Malih Peddas*, 15(2), 123-134



---

**Coressponding Author:**

Jl. Sidodadi Timur No 24-Dr. Cipto, Semarang, Indonesia.

E-mail: <sup>1</sup> [sholehafnisa@gmail.com](mailto:sholehafnisa@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan, diperlukan strategi pembelajaran yang efektif sehingga setiap peserta didik dapat mengembangkan dan memaksimalkan potensinya. Di Indonesia, berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1, pendidikan didefinisikan sebagai suatu usaha yang dilakukan secara sadar untuk menciptakan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan kemampuannya. Kemampuan tersebut mencakup aspek spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang luhur, serta keterampilan yang tidak hanya bermanfaat bagi diri mereka sendiri, tetapi juga bagi masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan memiliki peran krusial dalam meningkatkan kualitas individu. Dalam proses pembelajaran, memiliki peran penting serta tanggung jawab dalam menjalankan kegiatan tersebut. Sebagai pendidik, guru bertindak sebagai fasilitator yang berperan dalam menyampaikan ilmu pengetahuan, membentuk serta memperbaiki perilaku, sehingga dapat menciptakan lingkungan yang mendukung Pengembangan kemampuan, ketertarikan, serta talenta peserta didik, sesuai dengan kebutuhannya, menjadi fokus utama (Saleh & Woro Andhini, 2022). Di Indonesia, sistem pendidikan juga mengimplementasikan kebijakan wajib belajar selama 12 tahun, mencakup tingkat pendidikan mulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), hingga Sekolah Menengah Atas (SMA).

Pembelajaran adalah sebuah proses yang melibatkan interaksi dinamis antara siswa, pendidik, dan berbagai sumber belajar dalam lingkungan yang kondusif untuk mendukung jalannya proses tersebut (Elsani, Nugraha, & Suryana, 2022). Sementara itu, belajar dapat dipahami sebagai perubahan perilaku yang relatif bertahan lama dan berpeluang terjadi akibat adanya penguatan (motivasi) yang berlandaskan pada tujuan tertentu (Riananda, Subekti, & KHB, 2019). Untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan kreatif, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi secara pasif, tetapi juga dituntut untuk memahami materi secara mendalam serta berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membangun suasana kelas yang nyaman serta mendukung kesejahteraan emosional, sosial, psikologis, dan fisiologis peserta didik agar lebih kondusif (Astuti, Subekti, & Kuswandari, 2021).

Salah satu strategi yang diterapkan oleh pendidik dalam menyampaikan materi ajar adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Kesuksesan suatu proses belajar mengajar sangat bergantung pada kemampuan guru dalam menentukan, menyusun, serta mengembangkan metode yang sesuai (Andrasari, 2022). Saat ini, teknologi menjadi elemen

utama dalam berbagai media pembelajaran guna meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Salah satu cara teknologi dimanfaatkan dalam dunia pendidikan adalah penggunaan multimedia interaktif yang telah banyak diterapkan oleh para pendidik dalam kegiatan pembelajaran. Teknologi ini memiliki peran krusial dalam membantu siswa memahami materi pelajaran karena memungkinkan mereka mengakses berbagai sumber pembelajaran yang lebih variatif. Salah satu media yang sering dipilih adalah animasi, karena dinilai lebih efisien dan efektif dalam membantu siswa memahami materi serta meningkatkan hasil belajar mereka. Namun, seorang pendidik tidak bisa sembarangan dalam memilih media yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Menurut Khakim, Suyoto, Mushafanah, dan Karsono (2024), penguasaan teknologi oleh guru menjadi faktor krusial dalam keberhasilan pembelajaran, khususnya dalam penerapan Kurikulum Merdeka. Salah satu sarana yang dianggap efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar adalah penggunaan video animasi. Media ini dapat menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, video animasi berperan penting dalam menggambarkan konsep-konsep yang sulit dipahami, menyederhanakan informasi yang rumit, serta menjadikan pengalaman belajar lebih menarik bagi siswa.

Di lingkungan pendidikan formal, terdapat sejumlah mata pelajaran yang harus diajarkan di jenjang sekolah dasar, dan salah satunya adalah Matematika. Didik Warsono dan Qoriati Mushafanah (2023) menyebutkan bahwa Matematika adalah disiplin ilmu yang bersifat universal dan menjadi dasar bagi perkembangan teknologi modern. Selain itu, bidang ini berperan sangat bergantung pada hal ini, sekaligus berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir manusia. Bahkan, Matematika sering disebut sebagai induk dari semua cabang ilmu pengetahuan (Muhibbah & Iba, 2022). Oleh sebab itu, menguasai serta mendalami Matematika merupakan sesuatu yang amat krusial, terutama di jenjang sekolah dasar, di mana mata pelajaran ini sering dimanfaatkan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan. Namun, Banyak peserta didik kerap merasa bahwa matematika adalah mata pelajaran yang rumit dan membingungkan, sehingga minat belajar mereka terhadap mata pelajaran ini cenderung rendah. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam mencapai nilai yang memenuhi standar minimal atau Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Di kelas 1 SDN Karangtempel, nilai KKM untuk mata pelajaran Matematika ditetapkan sebesar 75. Untuk mengatasi masalah ini, salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis video animasi. Metode ini mengombinasikan penjelasan guru dengan unsur audiovisual, sehingga mampu menarik perhatian siswa. Penggunaan video animasi dalam pembelajaran Matematika menjadi strategi inovatif yang memudahkan siswa dalam memahami konsep, terutama dengan mengubah materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret (Mashuri & Budiyono, 2020). Berdasarkan hasil penelitian, penerapan media ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SDN Karangtempel. Peningkatan ini mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik (Prasetya, Suwatra, & Mahadewi, 2021).

Saat ini, perkembangan teknologi berlangsung dengan pesat dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran sebagai alat modern dalam dunia pendidikan. Penggunaannya di lingkungan sekolah, khususnya di tingkat Sekolah Dasar, bertujuan untuk meningkatkan

efektivitas kegiatan belajar mengajar serta hasil belajar siswa. Sholeh et al. (2019) menjelaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berperan dalam memperjelas penyampaian informasi dan pesan, sehingga mampu memperlancar serta meningkatkan kualitas proses serta hasil pembelajaran memiliki peran penting. Hasil dari pembelajaran tersebut dapat diamati melalui tiga aspek utama, yaitu kognitif, psikomotorik, dan afektif.

Merujuk pada hasil penelitian, diperlukan sebuah strategi yang tepat. Salah satu pendekatan yang disarankan adalah menerapkan video animasi dalam kegiatan pembelajaran, karena metode ini menawarkan kreativitas serta inovasi yang lebih tinggi. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media video animasi mampu meningkatkan efektivitas proses belajar serta berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, karena media tersebut dapat memudahkan siswa dalam menangkap materi dan makna yang ditampilkan pada gambar dibandingkan melihat buku. Video adalah media audiovisual yang mengandung elemen kompleks namun tetap mudah dimengerti. Peserta didik telah membuktikan bahwa penggunaan video animasi memberikan hasil yang lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman karena mampu merangsang dua indera secara bersamaan, yakni indera penglihatan dan pendengaran. Selain itu, video animasi menghadirkan informasi yang beragam serta memungkinkan peserta didik memahami materi secara langsung. Berdasarkan pertimbangan tersebut, peneliti memiliki ketertarikan untuk mengadakan riset yang berjudul “Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik di kelas 1 SD”.

Dengan mempertimbangkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, penelitian ini berfokus pada evaluasi efektivitas pemanfaatan video animasi dalam proses pembelajaran serta pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas 1 di SDN Karangtempel. Tujuan utama dari studi ini adalah untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai kontribusi video animasi dalam membantu meningkatkan prestasi akademik peserta didik pada jenjang tersebut.

## METODE

Penelitian ini merupakan jenis eksperimen yang dilakukan di SDN Karangtempel Semarang, sebuah sekolah yang berlokasi di Kecamatan Semarang Timur, Kota Semarang. Proses penelitian ini berlangsung pada bulan Maret 2024. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, metode yang diterapkan adalah Pre-Experimental, di mana hanya satu kelas yang dijadikan sebagai kelompok subjek tanpa adanya variabel kontrol. Desain penelitian yang digunakan adalah One Group Pretest-Posttest.

**Tabel 1. One Group Pretest-Posttest design (Hartono, 2019)**

Pretest	Treatment	Posttest
0 <sub>1</sub>	X	0 <sub>2</sub>

0<sub>1</sub> = Nilai *pretest* (sebelum diberikan perlakuan)

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

0<sub>2</sub> = Nilai *posttest* (setelah diberikan perlakuan)

Total populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh peserta yang terlibat. Dalam proses pretest dan posttest, subjek penelitian meliputi siswa kelas 1 di SDN Karangtempel. Adapun jumlah populasi dan sampel siswa kelas 1 di sekolah tersebut disajikan sebagai berikut:

**Tabel 2. Populasi dan Sample Penelitian**

NO	Kelas I SD
1. Laki-laki	13
2. Perempuan	10
3. Jumlah	23

Dalam riset ini, analisis data dilakukan dengan menerapkan uji Paired Sample T-Test. Fokus utama penelitian ini adalah mengidentifikasi adanya perbedaan dalam hasil belajar peserta didik dengan membandingkan skor sebelum (pretest) dan setelah (posttest) pembelajaran. Pretest dilakukan untuk mengukur kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan, sedangkan posttest digunakan untuk mengetahui perubahan hasil belajar setelah perlakuan diberikan. Pada tahap awal penelitian di kelas, dilakukan persiapan perangkat dan media pembelajaran yang akan digunakan. Selanjutnya, peserta didik menjalani pretest sebelum menerima materi yang disampaikan melalui media pembelajaran berbasis video animasi. Setelah pembelajaran berlangsung, dilakukan posttest untuk mengevaluasi perbedaan hasil belajar setelah perlakuan diberikan.



**Gambar 1. (Pre-test) Memberikan test kepada siswa sebelum perlakuan**



**Gambar 2. (Mengamati) Penerapan media pembelajaran menggunakan video animasi .**



**Gambar 3. (Posttest) siswa mengerjakan test setelah penerapan video animasi.**

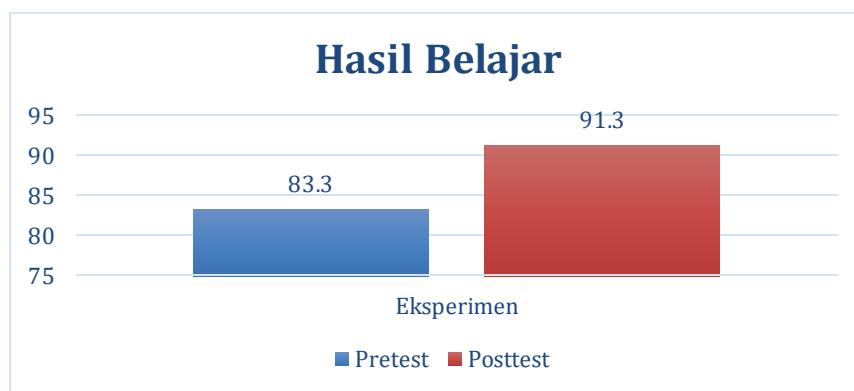
## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Tabel 3. Hasil Pre test dan Post-test pada kelas eksperime**

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 1, terlihat bahwa nilai rata-rata pretest dan posttest pada kelas eksperimen masing-masing sebesar 83,30 dan 91,30. Perbedaan antara kedua nilai tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa. Sementara itu, Tabel 2 menyajikan perbandingan skor rata-rata hasil belajar. Dari deskripsi hasil pretest dan posttest, diketahui bahwa nilai variance posttest mencapai 80,676, sedangkan variance pretest sebesar 50,403. Selain itu, standar deviasi posttest lebih tinggi dibandingkan pretest, yaitu 8,982 berbanding 7,100. Berdasarkan data tersebut, analisis lebih lanjut akan dilakukan melalui uji statistik.



**Gambar 4 Hasil pretest-posttest**

#### Uji Normalitas Data

**Tabel 4. Uji Normalitas Data**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Statistic	df	Sig.
Posttest	,172	23	,077
Pretest	,164	23	,111

Dalam penelitian ini, analisis normalitas data dilakukan menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov untuk menguji distribusi data pretest dan posttest. Berdasarkan hasil pengujian yang disajikan dalam tabel normalitas, data pretest dari tes hasil belajar matematika memiliki nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,111 pada tingkat kepercayaan 95%. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ( $0,111 > 0,05$ ), maka data pretest dianggap berdistribusi normal. Adapun untuk data posttest, nilai signifikansi (2-tailed) yang diperoleh adalah 0,077 dengan tingkat signifikansi yang sama. Karena nilai ini juga melebihi 0,05 ( $0,077 > 0,05$ ), maka distribusi data posttest pun dapat dikatakan normal.

#### Uji Hipotesis

Uji t sampel berpasangan digunakan untuk membandingkan perbedaan dalam satu sampel yang terdiri dari subjek yang sama. Dalam studi ini, proses analisis dilakukan dengan tingkat

kepercayaan 95% dan batas signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ). Adapun kriteria pengujinya adalah sebagai berikut: ketika nilai signifikansi yang diperoleh tidak melebihi  $\alpha$  (0,05), maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) dinyatakan valid, sedangkan hipotesis nol ( $H_0$ ) dinyatakan tidak berlaku. Sebaliknya, jika nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari  $\alpha$  (0,05), maka hipotesis nol ( $H_0$ ) tetap diterima, sementara hipotesis alternatif ( $H_a$ ) ditolak. Data yang digunakan dalam analisis hipotesis ini bersumber dari hasil Pretest dan Post-test yang dilakukan pada Kelas Eksperimen.

**Tabel 5 Hasil Uji Hipotesis Paired Sampel Test**

		t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pretest-Posttest	-5,320	22	,000

Berdasarkan data yang tercantum dalam Tabel 5, hasil uji hipotesis mengindikasikan bahwa nilai t yang diperoleh, yaitu  $|-5,320|$ , lebih besar dibandingkan t tabel sebesar 2,074 dengan derajat kebebasan (df) 22 serta tingkat signifikansi 0,000. Mengingat nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, maka  $H_0$  dinyatakan ditolak, sementara  $H_a$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar matematika siswa kelas 1 SD sebelum dan sesudah pemanfaatan media pembelajaran berbasis video animasi. Adapun nilai rata-rata pre-test siswa tercatat sebesar 83,3, sedangkan setelah diberikan perlakuan, nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 91,3 dimana terdapat 23 siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis video dan animasi yang menjadikan nilai siswa meningkat terlihat bahwa perbedaan dalam rata-rata nilai antara uji awal dan uji akhir. Peningkatan ini terjadi berkat adanya perlakuan yang diberikan kepada siswa menggunakan media berbasis video animasi. Peningkatan semangat tersebut berkontribusi positif terhadap pemahaman mereka terhadap materi. Di sisi lain, siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode tradisional umumnya menunjukkan tingkat pemahaman yang lebih rendah karena pembelajaran yang monoton, yang berfokus pada guru, dan kurangnya antusiasme siswa dalam menerima materi. Penelitian yang telah dilakukan oleh (Sakila, Wahyuni, & Adiansyah, 2024) di SMA Negeri 26 Bone mengindikasikan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa. Sebelum penggunaan media pembelajaran diterapkan, rata-rata nilai siswa tercatat sebesar 51,85, sedangkan setelah penggunaan media, angka tersebut meningkat mencapai 84,28. Oleh karena itu, dapat disatakan bahwa penerapan media pembelajaran berupa video animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar Biologi pada siswa kelas X di SMA Negeri 26 Bone.

Penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran terbukti memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari perbedaan signifikan antara skor post-test yang lebih tinggi dibandingkan pre-test. Berdasarkan penelitian dan analisis data, ditemukan adanya perubahan yang signifikan dalam hasil belajar siswa setelah mereka menggunakan media ini. Temuan tersebut memperkuat bukti bahwa video animasi efektif dalam meningkatkan pemahaman dan pencapaian akademik peserta didik, sesuai dengan judul penelitian yang menekankan peningkatan pembelajaran matematika dengan memanfaatkan media edukasi berupa video animasi.

Tingkat keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran menjadi faktor penting dalam efektivitas media ini. Dari hasil penelitian, peserta didik menunjukkan respons yang lebih aktif terhadap materi, lebih banyak bertanya, dan lebih terlibat dalam diskusi setelah menggunakan video animasi. Hal ini relevan dengan peningkatan skor post-test yang signifikan dalam Tabel 5, yang menunjukkan bahwa keterlibatan yang lebih tinggi berdampak pada memperdalam pemahaman terkait materi.

Tingkat ketuntasan belajar dapat dievaluasi melalui pencapaian nilai yang memenuhi ‘Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)’. Untuk mata pelajaran Matematika di kelas 1 SDN Karangtempel, standar KKM yang ditetapkan adalah 70. Berdasarkan hasil penelitian, nilai rata-rata post-test tercatat sebesar 91,3, mengalami peningkatan dibandingkan nilai pre-test yang sebesar 83,3. Peningkatan ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik berhasil mencapai atau bahkan melampaui KKM setelah menerapkan media pembelajaran berbasis video animasi. Temuan ini mengonfirmasi bahwa pemanfaatan video animasi dalam proses pembelajaran memberikan kontribusi positif dalam membantu siswa menyelesaikan soal matematika dengan lebih efektif. Oleh karena itu, temuan dalam penelitian ini sejalan dengan tujuan utama, yakni mengoptimalkan pencapaian belajar siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Siswa menunjukkan respons yang positif terhadap pemanfaatan media pembelajaran berupa video animasi. Mereka berpendapat bahwa visualisasi dan animasi yang menarik membantu mereka memahami konsep matematika dengan lebih mudah. Tabel 5, dapat diamati adanya perbedaan mencolok antara hasil pre-test dan post-test, yang mengindikasikan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan berkontribusi secara positif terhadap perkembangan peserta didik.

Penggunaan animasi dalam bentuk video sebagai sarana edukasi turut berperan dalam mendorong peserta didik. Dengan memanfaatkan media ini, mereka dapat memahami materi pelajaran secara lebih mandiri tanpa terlalu mengandalkan bimbingan guru. Peningkatan ini tercermin dalam hasil post-test yang disajikan pada Tabel 5, di mana peserta didik menunjukkan kepercayaan diri lebih tinggi dalam menyelesaikan soal setelah mengikuti Pembelajaran yang menggunakan animasi.

Melalui pengujian hipotesis dan analisis terhadap indikator keefektifan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dalam bentuk video animasi memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas 1 di SDN Karang Tempel.

## Pembahasan

Dalam pembelajaran matematika, penggunaan metode Eksperimen One Group Pre-Test Post-Test terbukti ampuh dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Penelitian ini melibatkan 23 siswa sebagai kelompok eksperimen tanpa adanya perbandingan dengan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemutaran video animasi, pemberian tes, serta dokumentasi. Dalam penelitian ini, peserta didik diberikan pre-test yang terdiri dari 10 soal, diikuti oleh post-test dengan jumlah soal yang sama.

Penelitian ini dilaksanakan pada Maret 2024 dengan fokus pada mata pelajaran matematika. Setelah penyampaian materi, peserta didik terlebih dahulu mengikuti pretest guna mengukur pemahaman awal mereka terhadap topik yang diajarkan. Jawaban dari pretest dianalisis sebelum proses pembelajaran dimulai dengan memanfaatkan media video animasi. Setelah melalui tahap pembelajaran, peserta didik diberikan posttest yang berisi soal serupa untuk menilai sejauh mana peningkatan pemahaman mereka setelah mendapatkan perlakuan tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji sejauh mana penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dapat memengaruhi pencapaian hasil belajar matematika pada siswa kelas 1 SD. Dalam pelaksanaannya pada kelompok eksperimen, peneliti menerapkan metode pembelajaran dengan memanfaatkan video animasi sebagai alat bantu utama serta menyertakan beberapa soal untuk mengukur pemahaman siswa. Dalam jalannya pembelajaran, beragam aktivitas serta reaksi yang diperlihatkan oleh siswa, termasuk interaksi yang terjadi di antara mereka di akhir sesi, dapat dijadikan sebagai bukti pendukung efektivitas metode ini.

Dengan menerapkan uji paired sample t-test pada kedua kelas yang dianalisis berdasarkan hipotesis, diperoleh nilai  $\text{Sig } (2\text{-tailed})$  untuk data pre-test dan post-test sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut berada di bawah 0,05, maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Temuan ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar matematika siswa kelas 1 SD sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi. Adapun rata-rata skor pre-test tercatat 83,3, sedangkan nilai post-test meningkat menjadi 91,30 dimana nilai tersebut melebihi batas KKM SDN 1 Karangtempel dengan nilai sebesar 70. Pemanfaatan video animasi sebagai media pembelajaran dalam pengajaran matematika telah menunjukkan adanya perbedaan setelah diberikan perlakuan. Metode ini terbukti mampu meningkatkan efektivitas proses belajar, pelaksanaan posttest, siswa dapat memahami materi dengan lebih baik. Peningkatan pemahaman ini turut mendukung kelancaran jalannya proses pembelajaran. Melalui analisis serta pengujian menggunakan uji paired sample test, diperoleh temuan bahwa penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 1 di SDN Karangtempel. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata skor antara pretest dan posttest, yang menunjukkan selisih sebesar 8 poin. Selain itu, pemanfaatan video dalam pembelajaran juga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi serta ketertarikan siswa dalam belajar.

Penelitian telah menunjukkan Penggunaan metode One Group Pretest-Posttest terbukti efektif dalam mendukung proses pembelajaran dengan memanfaatkan video animasi. Peningkatan hasil belajar peserta didik saat pembelajaran matematika berlangsung, sebagaimana meningkatnya juga nilai matematika peserta didik di kelas 1 SDN Karangtempel.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai efektivitas penggunaan video animasi dalam pembelajaran menunjukkan bahwa media ini berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan pencapaian akademik siswa kelas 1 di SDN Karang Tempel.

Efektivitas ini terlihat dari peningkatan pencapaian akademik siswa yang cukup besar setelah penerapan media animasi. Pemanfaatan video animasi memberikan dampak positif yang berkontribusi pada peningkatan keterlibatan siswa. Dengan meningkatnya partisipasi mereka, proses pembelajaran menjadi lebih kreatif, interaktif, serta menyenangkan. Selain itu, video animasi juga mampu memotivasi siswa untuk berperan aktif selama kegiatan belajar berlangsung.

## DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Astuti, 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.
- Hartono, H. (2019). Metodologi penelitian. Zanafa Publishing
- 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/j.s.v6i1.8794>
- Mashuri, D. K., & Budiyono. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893–903.
- 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.
- Nurba'id, A. R. C., Nafilah, Z., Magdalena, M., Nisyak, H. K., Lailatul, S., Mutmainah, R., ... Ningsih, W. A. (2022). Artikel Review: Penerapan Paired T-Test Pada Penelitian

Farmasi Review Article: Application of Paired T-Test in Pharmaceutical Research, 2(2), 146–153.

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.

Priambodo, I. O., Fita, M., Untari, A., Subekti, E. E., Pendidikan, F. I., Pendidikan, F. I., ... Semarang, K. (2024). Keefektifan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Berbantu Media Video Kartun Terhadap Pemahaman Siswa Pada Pemebelajaran Tema 8 Kelas II SDN Boloagung 02 Kayen Kabupaten Pati, 4(1), 66–78.

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). Diambil dari <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.