

MALIH PEDDAS

Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar

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

PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SEKOLAH DASAR

Sholehah Faridatunnisa¹⁾, Ervina Eka Subekti²⁾, Qoriati Mushafanah³⁾

DOI : [10.26877/malihpeddas.v15i1.24355](https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v15i1.24355)

¹²³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Studi ini bertujuan untuk mengevaluasi peningkatan capaian pembelajaran matematika melalui pemanfaatan media edukatif berbasis video animasi pada siswa tingkat awal di SDN Karangtempel. Latar belakang penelitian ini berpijak pada lemahnya penguasaan konsep dasar matematika oleh peserta didik, yang ditengarai akibat keterbatasan pendekatan konvensional yang belum optimal dalam mengakomodasi gaya belajar visual dan konkret khas anak-anak usia dini. Penelitian dilaksanakan dengan pendekatan pra-eksperimental menggunakan skema *one group pretest-posttest*, yang melibatkan 23 peserta didik sebagai subjek. Perlakuan yang diberikan berupa kegiatan pembelajaran berbantuan video animasi interaktif berdurasi 5–7 menit. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen berupa soal *pretest* dan *posttest*. Hasil analisis data dengan uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang menandakan adanya perbedaan yang bermakna antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan media animasi. Rata-rata skor *pretest* sebesar 83,3 meningkat menjadi 91,3 pada *posttest*. Peningkatan ini juga selaras dengan tanggapan siswa yang menunjukkan ketertarikan dan kenyamanan saat mengikuti pembelajaran berbantuan video. Tayangan animasi dianggap membantu siswa dalam memahami materi karena disajikan dengan tampilan visual yang sesuai dengan dunia imajinatif mereka. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi berperan dalam memperkuat pemahaman siswa terhadap materi matematika, khususnya bila dipadukan dengan pendekatan mengajar yang melibatkan interaksi dan refleksi.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Video Animasi, Matematika, Siswa Kelas 1 SD

History Article

Received 18 Juni 2025

Approved 29 Juni 2025

Published 30 Juli 2025

How to Cite

Faridatunnisa, S., & Subekti, E. E., & Mushafanah, Q. (2025). Pengaruh Media Animasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Malih Peddas*, 15(1), 45-55



Coressponding Author:

Jl. Sidodadi Timur Karangtempel, Semarang, Indonesia.

E-mail: ¹ sholehafnisa@gmail.com

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika pada tahapan pendidikan dasar, khususnya pada tingkat awal kelas permulaan, masih diwarnai berbagai persoalan mendasar. Salah satu permasalahan dominan ialah rendahnya daya serap peserta didik terhadap konsep-konsep matematika yang bersifat imajinatif, seperti ukuran panjang dan operasi aritmetika dasar. Keadaan ini kian kompleks akibat penerapan metode pembelajaran tradisional yang monoton, didominasi komunikasi searah secara lisan, sehingga kurang mampu merangsang antusiasme belajar maupun pemahaman konseptual siswa secara menyeluruh (Hidayati et al., 2024:14). Temuan dalam kajian lampau memperlihatkan bahwa lebih dari 65% siswa kelas rendah menunjukkan performa rendah dalam memahami konsep pengukuran jika hanya diajarkan secara verbal tanpa dukungan media visual (Kamalia & Rahmadhar, 2023:88).

Fakta ini menunjukkan adanya urgensi dalam menghadirkan metode pembelajaran yang mampu menjembatani keterbatasan abstraksi siswa terhadap materi matematika. Peserta didik kelas I berada pada fase operasional konkret sebagaimana dijelaskan dalam teori perkembangan kognitif Piaget, yang berarti mereka lebih cenderung memahami suatu konsep dengan optimal apabila disajikan melalui pengalaman nyata dan bantuan visual yang dapat diamati secara langsung. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital seperti video animasi menjadi alternatif solusi yang relevan dan strategis. Media ini menawarkan integrasi elemen visual dan audio secara bersamaan yang mendukung proses pembelajaran multisensori. Tampilan gambar bergerak, suara narasi, serta alur cerita visual dapat membantu siswa dalam membentuk pemahaman yang lebih konkret dan menyenangkan (Tarom et al., 2025:55)

Penggunaan video animasi tidak hanya memberikan variasi media, tetapi juga meningkatkan efektivitas penyampaian materi karena memungkinkan penyampaian yang berulang dan menarik perhatian siswa lebih lama. Guru dapat menjelaskan langkah-langkah penyelesaian soal melalui animasi yang menggambarkan proses secara bertahap, sehingga siswa dapat memahami urutan dan logika penyelesaiannya secara visual (Wijayanti et al., 2024:102). Di samping itu, metode ini dianggap efektif dalam mendorong semangat belajar peserta didik karena penyampaian materi dilakukan dengan cara yang lebih atraktif dan tidak membosankan. Kajian mutakhir juga menunjukkan bahwa peserta didik yang terpapar proses belajar melalui media visual bergerak cenderung memperlihatkan capaian akademik yang lebih unggul dibandingkan dengan rekan-rekannya yang menjalani metode instruksional konvensional (Wahyuni et al., 2024:93).

Inovasi dalam pengembangan media pembelajaran digital juga semakin berkembang. Salah satu contohnya adalah penggunaan aplikasi Plotagon yang memungkinkan guru menyusun animasi naratif sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar. Pendekatan ini memungkinkan materi seperti pengukuran panjang dikaitkan dengan situasi kehidupan sehari-hari yang kontekstual, sehingga keterkaitan antara pelajaran matematika dan dunia nyata dapat lebih terasa (Khakim et al., 2024:60). Pernyataan ini turut mendukung temuan dari Lathif et al (2024:44) yang mengungkapkan bahwa proses pembelajaran yang dirancang secara menyenangkan serta relevan dengan konteks kehidupan siswa secara signifikan mampu meningkatkan pencapaian belajar peserta didik kelas I sekolah dasar.

Berbeda dari penelitian-penelitian terdahulu yang kebanyakan meninjau penggunaan media secara umum atau terbatas pada persepsi peserta didik, kajian ini secara khusus mengulas pengaruh pemanfaatan video animasi terhadap pencapaian pembelajaran matematika pada murid kelas I tingkat sekolah dasar. Pendekatan ini menghadirkan kebaruan dari sisi metodologi kuantitatif, fokus peserta didik usia dini, serta integrasi media visual yang relevan dalam pembelajaran konsep matematika dasar.

Penetapan siswa kelas I SDN Karangtempel sebagai subjek kajian didasari oleh ciri khas perkembangan usia dini yang masih sangat membutuhkan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan visual. Di samping itu, SDN Karangtempel telah menunjukkan keseriusan dalam mengintegrasikan unsur teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Dengan latar belakang tersebut, pemanfaatan video animatif dipandang sebagai alternatif pembelajaran yang taktis dalam menjembatani kesulitan murid dalam memahami esensi konsep-konsep dasar matematika yang kerap menjadi hambatan di tahap pendidikan awal. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengaruh dalam penyusunan rancangan pembelajaran berbasis teknologi yang kreatif, menggugah semangat belajar, serta memiliki makna yang mendalam bagi siswa usia dini.

METODE

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan jenis pra-eksperimen yang dimaksudkan untuk meninjau pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video animatif terhadap capaian akademik siswa dalam mata pelajaran matematika. Rancangan yang digunakan adalah *One group pretest-posttest Design*, yakni melibatkan satu kelompok subjek yang diberikan pengukuran awal, dilanjutkan dengan intervensi, lalu diakhiri dengan pengukuran ulang tanpa kehadiran kelompok kontrol. Kegiatan penelitian berlangsung di SDN Karangtempel, yang berlokasi di kawasan Semarang Timur, Kota Semarang.

Seluruh murid kelas I di SDN Karangtempel, yang berjumlah 23 individu, dijadikan sebagai partisipan dalam penelitian ini. Karena jumlah populasinya relatif kecil serta setiap individu memiliki relevansi langsung dengan permasalahan yang dikaji, maka teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik sensus atau sampel jenuh, di mana semua anggota populasi dilibatkan sebagai subjek. Adapun komposisi peserta terdiri atas 13 anak laki-laki dan 10 anak perempuan.

Studi ini dilaksanakan melalui tiga fase pokok, dimulai dengan tahap pengukuran awal (*pretest*), perlakuan, dan *posttest*. Pada tahap *pretest*, siswa terlebih dahulu diberikan soal untuk mengukur pemahaman awal mereka terhadap materi matematika, khususnya pada topik pengukuran panjang benda. Selanjutnya, pada tahap perlakuan, siswa mengikuti proses pembelajaran yang menggunakan media video animasi interaktif yang telah dirancang dan disesuaikan dengan kurikulum pembelajaran matematika kelas I. Usai pelaksanaan kegiatan pembelajaran, tahap *posttest* dilaksanakan dengan menyajikan kembali soal-soal yang sejenis dengan yang digunakan pada saat *pretest*. Langkah ini bertujuan untuk menilai sejauh mana peningkatan capaian belajar yang dirasakan oleh murid pasca menempuh rangkaian kegiatan instruksional yang menggunakan media video animatif.

Tabel 1. Rancangan *One Group Pretest-Posttest*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

- O₁: Skor *pretest* sebelum perlakuan
- X: Pembelajaran dengan media video animasi
- O₂: Skor *posttest* setelah perlakuan

Instrumen pengukuran dalam riset ini diklasifikasikan ke dalam dua kelompok pokok, yaitu tes hasil belajar dan lembar pengamatan partisipasi siswa. Evaluasi hasil belajar dilaksanakan melalui dua sesi, yakni asesmen awal (*pretest*) dan asesmen akhir (*posttest*), yang masing-masing terdiri dari sejumlah butir soal. Perumusan soal berlandaskan pada capaian kompetensi dasar mata pelajaran Matematika kelas I, khususnya pada bahasan mengenai panjang suatu objek, yang bertujuan untuk mengevaluasi tingkat pemahaman siswa sebelum dan setelah diberikan intervensi. Untuk menilai adanya perkembangan dalam hasil belajar, peneliti menyusun instrumen penilaian berupa tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) yang masing-masing terdiri atas 10 item soal, diselaraskan dengan indikator capaian kompetensi dasar pada pokok bahasan pengukuran panjang suatu objek. Di sisi lain, lembar pengamatan digunakan sebagai sarana untuk mendokumentasikan intensitas keterlibatan siswa selama berlangsungnya proses instruksional. Beberapa indikator yang menjadi fokus observasi antara lain konsentrasi terhadap sajian video pembelajaran, keterlibatan dalam diskusi kelompok, relasi interaktif dengan pendidik maupun rekan sebaya, serta antusiasme dalam merespons pertanyaan yang diajukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

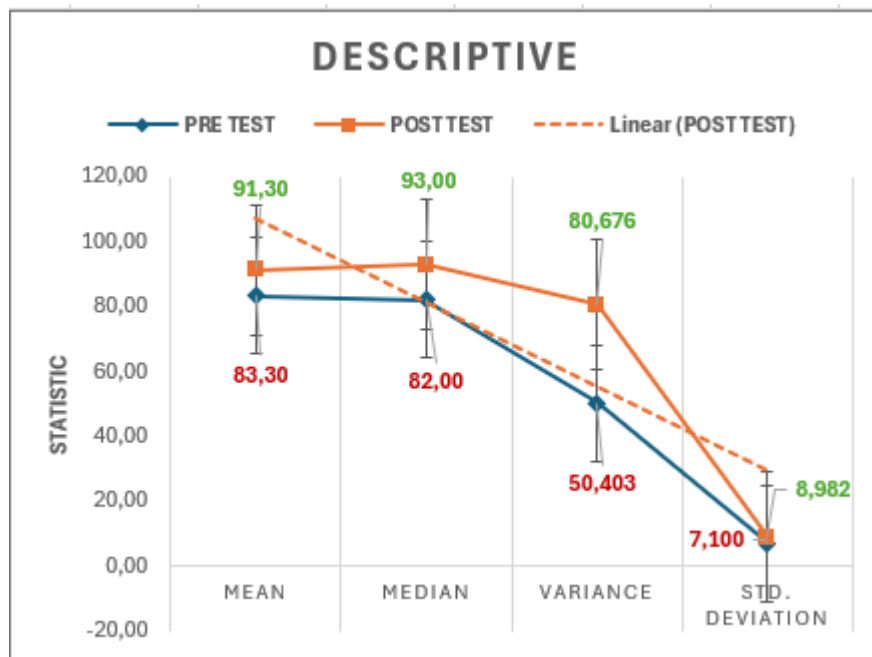
Tata cara penggalan data dalam studi ini dilakukan dengan memanfaatkan beragam teknik pengumpulan informasi, antara lain tes capaian belajar, observasi, dan dokumentasi. Tes capaian belajar dilaksanakan dalam dua fase, yakni *pretest* dan *posttest*, yang berfungsi untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman awal siswa sebelum pembelajaran dimulai serta menilai hasil belajar setelah mereka menerima perlakuan. Butir-butir soal pada tes tersebut dirancang berdasarkan materi yang sesuai dengan topik pembelajaran. Selain itu, observasi dilakukan dengan memanfaatkan lembar observasi yang disusun untuk menilai intensitas keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung, terutama saat media video animasi digunakan. Unsur-unsur yang diamati mencakup konsentrasi siswa terhadap video, keikutsertaan dalam diskusi, serta interaksi dengan pendidik maupun rekan sekelas. Adapun dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan berbagai bukti fisik seperti foto, cuplikan video dari proses pembelajaran, serta salinan hasil tes siswa. Data dokumentatif ini berperan sebagai penguat dalam mendukung hasil temuan penelitian.

Strategi pengolahan data dalam kajian ini menempuh dua tahap esensial, yakni pengujian kenormalan distribusi data serta analisis hipotesis melalui teknik *paired sample t-test*. Evaluasi kenormalan dilakukan untuk menentukan apakah nilai *pretest* dan *posttest* mengikuti kurva distribusi normal, yang dianalisis dengan pendekatan Kolmogorov-Smirnov. Dalam hal ini, hipotesis nol (H₀) menyiratkan bahwa data menyebar secara normal, sedangkan hipotesis alternatif (H_a) mengindikasikan ketidaksesuaian dengan distribusi normal. Pengambilan

keputusan didasarkan pada taraf probabilitas (nilai Sig.), di mana nilai yang melebihi 0,05 menunjukkan data tergolong normal. Tahapan berikutnya adalah analisis selisih antara nilai awal dan akhir menggunakan *paired sample t-test*. Hipotesis nol (H_0) menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang berarti, sedangkan hipotesis alternatif (H_a) menunjukkan adanya disparitas signifikan. Hasil dianggap signifikan secara statistik apabila nilai t empiris melampaui nilai t kritis pada ambang signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) dengan derajat bebas (df) = jumlah subjek dikurangi satu (Ghozali, 2021:102).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian ini bertujuan untuk menelusuri peningkatan capaian akademik dalam mata pelajaran matematika melalui pemanfaatan sarana pembelajaran berbasis video animatif. Unit analisis dalam kajian ini terdiri atas siswa tingkat awal (kelas I) dengan jumlah responden sebanyak 23 individu. Rancangan penelitian yang diterapkan merujuk pada pendekatan kuasi-eksperimen awal dengan format satu kelompok uji coba *pretest-posttest*, yang difokuskan untuk mengidentifikasi perubahan hasil belajar sebelum dan setelah diberlakukannya intervensi berupa instruksi melalui tayangan video animasi.

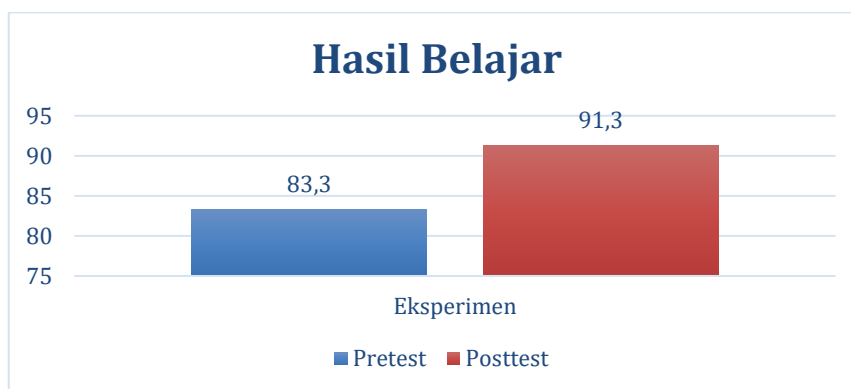


Gambar 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Merujuk pada ilustrasi 1. Penelitian ini menggunakan media video animasi dapat dinyatakan signifikan karena adanya peningkatan dari data hasil belajar *pretest* Skor asesmen awal (*pretest*) menunjukkan capaian terendah sebesar 75 dan tertinggi sebesar 100. Nilai rerata *pretest* teridentifikasi sebesar 83,30, disertai deviasi standar sebesar 7,100. Variabilitas ini mengindikasikan bahwa distribusi nilai peserta sebelum intervensi berada dalam kisaran nilai sedang hingga tinggi secara relatif merata.

Setelah dilakukan pembelajaran berbasis video animasi, nilai *posttest* siswa mengalami peningkatan. Nilai *posttest* menunjukkan minimum sebesar 68 dan maksimum tetap pada 100. Rata-rata (*mean*) nilai *posttest* meningkat menjadi 91,30, dengan simpangan baku sebesar

8,982. Perbandingan nilai simpangan baku menunjukkan angka 8,982 lebih tinggi daripada 7,100, yang merefleksikan adanya kenaikan nilai serta perbedaan variasi dalam capaian belajar peserta didik pasca pemberian perlakuan. Selanjutnya, data dari tahap *pretest* dan *posttest* akan dianalisis lebih lanjut melalui prosedur pengujian statistik.



Gambar 2. Hasil *Pretest-Posttest*

Analisis Pengolahan Data

Tabel 2. Uji Normalitas Data

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
Posttest	,172	23	,077
Pretest	,164	23	,111

Tabel 2 menampilkan hasil uji kenormalan terhadap data *pretest* dan *posttest* yang dianalisis menggunakan pendekatan Kolmogorov-Smirnov. Berdasarkan proses analisis, diperoleh nilai signifikansi (sig. 2-tailed) untuk data *pretest* sebesar 0,111. Karena angka tersebut melebihi tingkat signifikansi 5% (0,05), maka data *pretest* dapat dikatakan memiliki sebaran yang normal. Adapun pada data *posttest*, nilai signifikansi tercatat sebesar 0,077, yang juga lebih tinggi dari batas signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data *posttest* juga berdistribusi secara normal.

Guna mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara skor sebelum dan sesudah perlakuan, dilakukan analisis statistik dengan pendekatan uji t berpasangan (*paired sample t-test*). Hasil perhitungan statistik tersebut disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Hasil *Uji Paired Sampel T-test*

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

Berdasarkan informasi dalam Tabel 3, hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa nilai t -hitung sebesar $|-5,320|$ melampaui t -tabel sebesar 2,074, dengan jumlah derajat kebebasan (df) sebanyak 22 dan taraf signifikansi sebesar 0,000. Karena angka signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis nol (H_0) dinyatakan gugur dan hipotesis tandingan (H_a) diterima. Hal ini menandakan adanya perbedaan yang signifikan terhadap pencapaian akademik siswa kelas I SD sebelum dan sesudah memperoleh pembelajaran menggunakan media animasi video. Nilai rata-rata saat *pretest* tercatat sebesar 83,3, kemudian mengalami peningkatan menjadi 91,3 setelah pemberian perlakuan, dengan jumlah subjek sebanyak 23 orang siswa. Selisih rata-rata ini mengindikasikan adanya peningkatan performa akademik yang signifikan. Dengan kata lain, pemanfaatan media animasi visual dalam proses pengajaran terbukti memberikan kontribusi konstruktif terhadap peningkatan daya serap konsep matematika pada peserta didik. Temuan ini turut menguatkan pentingnya pendekatan berbasis visual dan naratif dalam menyampaikan materi matematika di jenjang pendidikan dasar.

Pencapaian hasil belajar dapat dievaluasi melalui pemenuhan nilai ambang batas yang telah ditetapkan, yaitu Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Di SDN Karangtempel, khususnya pada mata pelajaran Matematika untuk kelas I, KKM ditetapkan sebesar 70. Berdasarkan temuan dalam studi ini, Rerata nilai hasil pengujian akhir yang dicapai oleh murid mencapai 91,3, mengalami peningkatan signifikan dibandingkan nilai pre-test yang berada pada angka 83,3. Capaian tersebut mengindikasikan bahwa mayoritas siswa berhasil mencapai, bahkan melampaui, standar ketuntasan yang ditentukan setelah memperoleh pembelajaran berbasis video animatif. Hasil ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan sarana pembelajaran berupa video animatif turut andil secara substansial dalam memfasilitasi siswa untuk menuntaskan soal-soal matematika dengan cara yang lebih terarah dan optimal. Dengan demikian, hasil ini mendukung tujuan penelitian, yakni meningkatkan capaian akademik siswa melalui integrasi media visual interaktif dalam proses pembelajaran.

Selama jalannya proses pembelajaran, peneliti melaksanakan pengamatan langsung terhadap dinamika kegiatan belajar mengajar di kelas. Dalam pelaksanaannya, pendidik memanfaatkan media video animatif berdurasi antara 5 hingga 7 menit yang mengangkat narasi visual dengan karakter anak-anak serta disertai ilustrasi operasi matematika yang relevan dengan dunia anak. Menurut keterangan guru, siswa tampak lebih bersemangat dan tidak mudah merasa jenuh ketika mengikuti pelajaran. Selain itu, guru juga mencatat bahwa sejumlah peserta didik mampu menyelesaikan latihan soal dengan waktu yang lebih singkat setelah menyimak video, jika dibandingkan saat menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Peserta didik memperlihatkan respons yang antusias, seperti secara inisiatif menjawab pertanyaan, menirukan kembali tayangan dalam video, hingga mencontoh karakter dalam animasi yang ditampilkan. Fenomena ini mencerminkan adanya keterikatan emosional yang intens terhadap proses belajar, di mana murid tidak sekadar memahami materi, tetapi juga merasakan kepuasan dan kesenangan dalam mengikuti pembelajaran.

Sebagian peserta didik yang mengalami lonjakan signifikan dalam capaian akademiknya menunjukkan tanggapan yang konstruktif terhadap pemanfaatan media video animasi. Mereka cenderung lebih termotivasi dan menyampaikan bahwa proses belajar menjadi lebih menyenangkan serta mudah dicerna, karena penyajian materi menyerupai sajian visual

menyerupai film yang dikemas secara atraktif. Keadaan ini menunjukkan bahwa media animatif mampu menyuguhkan pengalaman edukatif yang tidak monoton serta merangsang partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Sebagian siswa juga mengungkapkan bahwa keberadaan elemen audio dan visual, seperti suara dan lagu, membantu mereka dalam mengingat materi dan memahami cara penyelesaian soal. Temuan ini mengindikasikan bahwa komponen multisensoris dalam video animasi mampu memperkuat memori dan pemahaman konsep matematika dasar.

Namun demikian, terdapat pula siswa yang mengalami sedikit kendala dalam mengikuti alur video, terutama pada bagian penyajian materi yang berlangsung cepat. Hal ini menyebabkan beberapa dari mereka kesulitan untuk mencatat bagian-bagian penting dalam video. Kondisi tersebut mencerminkan bahwa penerapan media video animasi dalam kegiatan belajar tetap membutuhkan intervensi pedagogis dari pendidik, guna memastikan jalannya proses instruksional terimplementasi dengan efektif serta mengarah pada pencapaian hasil belajar yang telah ditetapkan yang telah dirancang.

Hasil ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan video animasi dalam pembelajaran terbukti ampuh dalam merangsang fokus serta ketertarikan peserta didik terhadap materi. Meskipun demikian, pendidik tetap disarankan untuk mengombinasikannya dengan aktivitas refleksi serta tugas tertulis agar siswa tidak hanya menjadi penonton pasif, melainkan mampu memahami kerangka konseptual secara mendalam.

Pembahasan

Kajian ini mengadopsi rancangan prapercobaan dengan skema yang diberi tes awal dan tes akhir sebagai bentuk evaluasi perubahan setelah intervensi diberikan yang terbukti mampu mendorong peningkatan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran. Subjek sekaligus unit keseluruhan dalam studi ini berjumlah 23 murid, terdiri atas 10 siswi dan 13 siswa. Kenaikan dalam capaian akademik peserta didik dapat ditinjau dari perspektif teori kognitif dan perkembangan anak. Berdasarkan kerangka teori perkembangan intelektual Piaget, siswa kelas I SD termasuk dalam fase operasional konkret, di mana mereka lebih mudah menyerap konsep abstrak apabila disajikan dalam bentuk visual, nyata, serta berbasis pengalaman langsung. Penggunaan media video animasi yang memadukan elemen gambar bergerak, narasi, audio, dan dinamika visual, memberikan pengalaman belajar yang sejalan dengan karakteristik pemahaman kognitif anak usia tersebut. Alhasil, mayoritas siswa menunjukkan kemajuan signifikan dalam pemahaman materi serta capaian akademik setelah terpapar metode pembelajaran berbasis animasi.

Sebagian besar peserta didik menunjukkan ketertarikan dan kenyamanan selama proses pembelajaran berlangsung. Mereka menyatakan bahwa materi yang disampaikan melalui video terasa lebih menyenangkan dan mudah dipahami, menyerupai pengalaman menonton film namun tetap memberikan muatan edukatif yang kuat. Tanggapan tersebut merefleksikan bahwa pemanfaatan video animasi sebagai sarana pembelajaran tidak hanya membangkitkan keterikatan emosional peserta didik, tetapi juga berdampak secara intelektual dengan mendorong pemahaman konsep secara lebih mendalam dan terstruktur. Dukungan elemen visual dan audio dalam video turut berkontribusi dalam memperkuat daya ingat siswa terhadap

materi yang disampaikan. Agar efektivitas pembelajaran lebih optimal, penerapan strategi pendamping seperti penyediaan lembar kerja sederhana, pemberian jeda waktu untuk mencatat poin penting, serta diskusi terarah setelah pemutaran video, dapat membantu mengaktifkan partisipasi siswa dan mencegah pembelajaran menjadi pasif.

Secara umum, hasil penelitian ini mendukung temuan-temuan sebelumnya mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis multimedia. Utami (2020:93) menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan gambar atau animasi dapat memperkuat pemrosesan informasi dan meningkatkan hasil belajar. Penelitian lain telah menunjukkan bahwa video animasi meningkatkan antusiasme, partisipasi, dan pemahaman siswa dibandingkan dengan metode konvensional (Hidayatullah et al., 2025:73). Strategi pengajaran berbasis visual yang memanfaatkan teknologi menghadirkan suasana pembelajaran yang atraktif dan partisipatif, serta terbukti efektif terutama bagi peserta didik jenjang sekolah dasar hingga menengah (Darsono et al., 2024:54). Penggunaan animasi dalam bentuk video turut berkontribusi dalam menjembatani konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dicerna serta membuka cakrawala berpikir siswa dalam membangun pemahaman secara mandiri (Nurhayati, 2024:67). Selain itu, tayangan animasi juga menciptakan atmosfer kelas yang dinamis dan menyenangkan, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap peningkatan capaian akademik (Veronika S et al., 2025:20).

Berdasarkan pengolahan data hipotesis melalui pendekatan statistik *paired sample t-test* terhadap dua set data, diperoleh tingkat signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai tersebut lebih kecil dari batas probabilitas 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara capaian akademik mata pelajaran matematika siswa kelas I SD sebelum dan setelah diterapkannya media ajar berupa video animasi. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 83,3 mengalami lonjakan menjadi 91,30 saat *posttest*, melampaui ambang batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70 yang ditetapkan di SDN 1 Karangtempel. Temuan ini merefleksikan perubahan positif dalam proses pembelajaran setelah penggunaan media visual animatif. Proses penyampaian materi menjadi lebih dapat diakses dan dipahami oleh siswa, yang terlihat dari peningkatan nilai pascaperlakuan. Melalui penerapan teknik *paired sample t-test*, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan video animasi sebagai media instruksional memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan penyerapan konsep matematika oleh peserta didik. Kenaikan rata-rata sebesar 8 poin dari *pretest* ke *posttest* tidak hanya menunjukkan perbaikan capaian akademik, tetapi juga mencerminkan peningkatan antusiasme dan minat belajar siswa terhadap materi yang disampaikan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa integrasi media pembelajaran berbasis video animatif dalam kegiatan instruksional turut memberikan pengaruh kontribusi positif terhadap peningkatan prestasi akademik matematika pada peserta didik kelas I. Strategi ini terbukti mampu menciptakan atmosfer belajar yang menggairahkan, interaktif, serta sejalan dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia awal pada tataran pendidikan dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengamatan dari penelitian yang dilaksanakan di SDN Karangtempel terhadap 23 murid tingkat awal, dapat disarikan bahwa pemanfaatan sarana edukatif berupa video animatif memiliki implikasi yang signifikan dalam mengangkat kualitas pencapaian akademik siswa pada bidang studi matematika, khususnya dalam materi mengukur panjang benda. Keberhasilan media ini tercermin dari peningkatan rerata nilai yang menandakan adanya selisih yang mencolok antara hasil pembelajaran sebelum dan sesudah intervensi diterapkan.

Implementasi media ajar berupa tayangan animasi terbukti memberikan pengaruh kontribusi terhadap peningkatan motivasi internal, fokus atensi, serta partisipasi aktif siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran. Daya tarik dari kombinasi elemen visual yang memikat, efek audio yang membangun suasana, serta alur narasi yang mudah dicerna menjadikan materi matematika yang bersifat nonkonkret lebih dapat dipahami oleh anak-anak yang masih berada dalam tahap perkembangan berpikir konkret operasional. Selain itu, peserta didik memberikan respons yang menggembirakan terhadap metode ini, seperti meningkatnya antusiasme, ketekunan belajar yang lebih tinggi, serta daya ingat yang lebih kuat karena penyampaian materi disuguhkan secara menarik dan dekat dengan imajinasi khas dunia anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Darsono, A. T. A., Fitryani, A., & Sukanti, T. (2024). Pemanfaatan Video Animasi untuk Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SD Kelas 4. *Journal on Teacher Education*, 5(3), 208–214. <https://doi.org/10.31004/jote.v5i3.25950>
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 26* (10 ed.). Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hidayati, S., Ermiana, I., & Hidayati, V. R. (2024). Pengaruh Media Animasi Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V SDN 1 Sukarara Tahun Ajaran 2023/2024. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 1–23.
- Hidayatullah, S., Sufyadi, S., & Utama, A. H. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 3 di SDN Handil Purai 1. *Journal of Instructional Technology*, 6(1), 127. <https://doi.org/10.20527/j-instech.v6i1.15321>
- Kamalia, A., & Rahmadhar, Y. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 362–371. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1564>
- 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>
- Lathif, M. I. A., Aini, A. N., Margaretha, S. M., Kafita, V., & Ernawati, D. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 1 SD. *Jurnal Persada*, 2(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.37150/perseda.v7i2.2148>

- Nurhayati, S. (2024). Analisis Pengaruh Video Animasi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Cyber, Education and Research*, 2(2). <https://doi.org/10.58660/cer.v2i2.23>
- Tarom, E. A., Subekti, E. E., & Priyanto, W. (2025). Pengembangan Media Video Animasi Plotagon Untuk Pembelajaran Kelas VI di SD Negeri Karang Tempel. *Journal Of Social Science Research*, 5(3).
- Utami, Y. S. (2020). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 104–109. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.607>
- Veronika S, E. R., Munthe, F. N. Y., & Simbolon, I. C. (2025). Systematic Literature Review (SLR): Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas X Sekolah Menengah Atas. *SAKOLA: Journal of Sains Cooperative Learning and Law*, 2(1), 482–488. <https://doi.org/10.57235/sakola.v2i1.5766>
- Wahyuni, D., Yanti, W. A., & Vazira, Z. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 2(3), 125–131. <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i3.782>
- Wijayanti, A., Saleh, S. F., & Ernawati. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Berhitung Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *J-REP Jurnal Riset Dan Evaluasi Pendidikan*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.51574/jrep.v1i1.1413>.