

Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SDI Ar-Ridha materi penyajian data T.A. 2024/2025

Fitri¹, Tesi Kumalasari²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Pangeran Antasari, Indonesia

Article Info

Article history:

Received June 21, 2025

Accepted July 30, 2025

Published December 3, 2025

Keywords:

Video animasi

Hasil belajar

Matematika

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas III SDI Ar Ridha pada materi Penyajian Data. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen semu. Sampel penelitian berjumlah 30 siswa dari kelas III Umar Bin Khattab. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi serta pemberian pretest dan posttest sebanyak 20 soal pilihan ganda. Analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana dan koefisien determinasi melalui SPSS 26. Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti penggunaan video animasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika. Persamaan regresi diperoleh $Y = 61,785 + 0,451X$, artinya setiap peningkatan penggunaan video animasi sebesar 1% berdampak pada peningkatan hasil belajar sebesar 0,451 poin. Koefisien determinasi menunjukkan pengaruh sebesar 49,9% mengindikasikan pengaruh cukup kuat. Simpulan: media video animasi efektif meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika.



Penulis Korespondensi:

Fitri

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

STKIP Pangeran Antasari,

Jalan Veteran Pasar 4 Deli Serdang, 20116,

Email: arsadfitri38@gmail.com

1. PENGANTAR

Pendidikan memiliki peran sentral dalam pembangunan bangsa. Melalui pendidikan, individu dibentuk untuk menjadi pribadi yang cerdas, berakarakter, dan mampu berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan juga bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berperilaku mulia, sehat, mandiri, kreatif, serta bertanggung jawab sebagai warga negara yang baik [1]. Proses pendidikan yang bermutu harus diiringi dengan sistem pembelajaran yang efektif, salah satunya dengan menciptakan interaksi yang aktif antara guru dan peserta didik [2].

Dalam dunia pendidikan modern, perkembangan teknologi membawa perubahan besar dalam cara penyampaian materi pelajaran. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan media digital yang interaktif dan menarik, seperti video animasi. Media pembelajaran berperan sebagai perantara dalam menyampaikan materi kepada siswa secara lebih menarik, sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar [3]. Video animasi merupakan bentuk media audio visual yang dapat menampilkan gambar bergerak dan suara secara bersamaan. Menurut [4], media pembelajaran seperti video animasi mampu merangsang perhatian siswa dan membantu dalam penyampaian konsep yang abstrak secara lebih konkret.

Dalam konteks pembelajaran matematika, media pembelajaran yang menarik sangat diperlukan. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang fundamental namun sering dianggap sulit oleh siswa karena sifatnya yang abstrak. Padahal, matematika berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari, seperti menghitung, mengukur, membaca

waktu, hingga membuat grafik dan tabel. [5] menyatakan bahwa matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang besaran, bentuk, dan hubungan antar unsur-unsur secara abstrak dan logis. Namun, berdasarkan penelitian sebelumnya dan observasi di lapangan, pembelajaran matematika cenderung masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru, yang menyebabkan siswa kurang terlibat aktif dan hasil belajarnya tidak optimal [6].

Hasil observasi awal di kelas III SDI Ar Ridha Marelان menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan memahami materi penyajian data. Nilai siswa masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan keaktifan mereka dalam pembelajaran masih rendah. Salah satu penyebabnya adalah metode pembelajaran yang belum memanfaatkan media yang mendukung karakteristik siswa sekolah dasar, yang lebih tertarik pada visual dan animasi. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran yang mampu membangkitkan semangat dan meningkatkan pemahaman siswa.

Salah satu alternatif solusi yang ditawarkan adalah penggunaan media video animasi dengan mengadopsi milik orang lain dalam pembelajaran matematika. Media ini tidak hanya memberikan visualisasi konsep-konsep abstrak menjadi lebih nyata, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Penelitian terdahulu mendukung gagasan ini. [7] menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis video mampu memperjelas materi abstrak sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, [8] menemukan bahwa penggunaan video animasi dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan minat, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Dengan adanya media yang menarik, siswa lebih mudah memahami materi dan lebih termotivasi untuk belajar. Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas media video animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran seperti IPA dan Bahasa Indonesia di tingkat SD. Namun, masih sangat terbatas penelitian yang secara spesifik mengkaji pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar matematika pada materi penyajian data, khususnya di lingkungan sekolah dasar Islam swasta seperti SDI Ar Ridha Marelان. Selain itu, belum banyak kajian yang mengevaluasi sejauh mana keaktifan siswa dan keterlibatan mereka saat menggunakan media ini dalam konteks pembelajaran matematika yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi kekosongan tersebut dan memberikan kontribusi baru bagi pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan kontekstual berbasis media visual. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: Mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SDI Ar Ridha pada materi penyajian data., Mengetahui hasil belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan media video animasi, Mengamati keaktifan siswa selama mengikuti pembelajaran matematika dengan media video animasi, dan Menganalisis sejauh mana media video animasi berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi penyajian data.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experimental design*) berbentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini dipilih untuk mengukur pengaruh perlakuan (penggunaan media video animasi) dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan pada satu kelompok subjek penelitian. Penelitian dilaksanakan di SDI Ar-Ridha Marelان pada bulan Desember 2024 hingga Mei 2025.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III SDI Ar-Ridha Marelان yang berjumlah 60 orang, terdiri dari kelas III Salman Al Farisi (30 orang) dan kelas III Umar Bin Khattab (30 orang). Sampel penelitian berjumlah 30 orang siswa kelas III Umar Bin Khattab SDI Ar-Ridha, dipilih menggunakan teknik *nonprobability sampling*. Menurut [9] *nonprobability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi kesempatan atau peluang yang sama kepada semua unsur populasi untuk dipilih menjadi sampel. Penggunaan teknik ini didasarkan pada pertimbangan peneliti tentang tujuan penelitian yang akan dicapai, tentu juga mempertimbangkan sifat atau keadaan populasi.

Data dikumpulkan melalui observasi, *pretest* dan *posttest*. Pengambilan data dilakukan melalui soal pilihan berganda dan dengan jumlah 20 soal. *Pretest* untuk mengukur pengetahuan atau kemampuan awal siswa sebelum perlakuan diberikan dan *posttest* untuk mengukur pengetahuan atau kemampuan siswa setelah perlakuan (intervensi) diberikan. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan media video animasi. *Pretest* diberikan sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sementara *posttest* diberikan setelah perlakuan penggunaan media video animasi untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Soal *pretest* dan *posttest* yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari buku paket Matematika SD/MI kelas III terbitan Yudhistira yang telah melalui proses penyusunan kurikulum nasional. Dengan demikian, instrumen dianggap sah dan relevan karena telah digunakan secara luas dalam proses pembelajaran formal. Selain itu, dokumentasi juga dilakukan untuk mengumpulkan data pendukung yang bersumber dari dokumen sekolah. Instrumen observasi menggunakan lembar pengamatan aktivitas siswa dengan kriteria penilaian tertentu.

Analisis data diawali dengan statistik deskriptif untuk mendeskripsikan data yang terkumpul, termasuk rata-rata hitung (*mean*), standar deviasi, nilai maksimum, dan minimum. Selanjutnya, dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas menggunakan Levene's Test, dengan taraf signifikansi 0,05 ($p > 0,05$) yang menunjukkan data berdistribusi normal dan homogen.

Untuk menguji hipotesis mengenai pengaruh variabel, digunakan analisis regresi linier sederhana. Setelah uji regresi linier sederhana, dilanjutkan dengan uji signifikansi menggunakan uji-t parsial untuk menguji pengaruh masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat. Seluruh proses analisis data dilakukan dengan bantuan aplikasi *software* SPSS 26.

Prosedur penelitian ini dilaksanakan melalui tiga tahapan utama: persiapan, pelaksanaan, dan tahap akhir. Tahap persiapan meliputi penentuan populasi dan penyusunan perangkat pembelajaran (RPP dan media video animasi). Tahap pelaksanaan melibatkan pemberian *pretest*, perlakuan pembelajaran dengan media video animasi, pelaksanaan *posttest*, dan observasi aktivitas siswa. Terakhir, tahap akhir mencakup pengumpulan dan rekapitulasi hasil, analisis data menggunakan uji statistik, dan penyusunan laporan penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil mengenai peningkatan hasil belajar siswa serta keterlaksanaan pembelajaran, khususnya siswa selama proses pembelajaran matematika menggunakan media video animasi. Berikut ini tabel hasil belajar *pretest* dan *posttest*

Tabel 1. hasil belajar *pretest* dan *posttest*

Statistik	Pretest	Posttest
Jumlah Siswa	30	30
Jumlah Soal	20	20
Jumlah Nilai	1635	2591
Rata-Rata	54,50	86,37
Nilai Maksimum	75	95
Nilai Minimum	40	75

Sumber: Nilai *pretest* dan *posttest*

Tabel 1, menunjukkan bahwa siswa kelas eksperimen sebelum di perlakukan, diperoleh nilai rata-rata pretest 54,50 dan setelah diajarkan dengan Model Pembelajaran video animasi diperoleh rata-rata 86,37 Untuk mengetahui tingkat partisipasi siswa selama proses pembelajaran, dilakukan observasi pada dua pertemuan, yaitu sebelum dan sesudah penggunaan media video animasi. Hasil observasi tersebut disajikan pada Tabel berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Aktivitas Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Video Animasi

Pertemuan	Kategori Aktivitas Siswa	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Pertemuan 1 (Tanpa Video Animasi)	Aktif	3	10%
	Cukup Aktif	19	63%
	Kurang Aktif	8	27%
Pertemuan 1 (Dengan Video Animasi)	Aktif	13	43%
	Sangat Aktif	17	57%

Sumber: data primer yang diolah dari lembaran observasi

Hasil observasi aktivitas siswa pada dua pertemuan menunjukkan adanya peningkatan partisipasi siswa setelah digunakan media video animasi. Pada pertemuan pertama yang dilakukan tanpa menggunakan media video animasi, sebagian besar siswa (63%) termasuk dalam katgori cukup aktif, 27% termasuk katagori kurang aktif, dan hanya 10% yang termasuk katagori aktif. Namun, pada pertemu kedua yang dilakukan dengan menggunakan media video animasi, terjadi peningkatan aktivitass siswa. Tercatat 57% siswa masuk dalam kategori sangat aktif dan 43% masuk dalam kategori aktif, tidak terdapat siswa yang masuk dalam katagori kurang aktif. Dengan indikator 13-15 (sangat aktif), 10-12 (aktif), 7-9 (cukup aktif) dan < 7 (kurang aktif). Berdasarkan data observasi pada data yang disajikan penggunaan media video animasi dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar, karena mampu meningkatkan keterlibatan dan perhatian siswa terhadap pembelajaran lebih signifikan. Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi statistik yang diperlukan. Uji ini terdiri dari analisis statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan analisis regresi linier sederhana.

Nilai stastisik hasil belajar sebelum dan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan Media Animasi pada pelajaran Matematika materi penyajian data menggunakan program statistik SPSS 26 adalah sebagai berikut:

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic
NILAI PRETEST	30	35	40	75	54.50	9.317
NILAI POSTEST	30	20	75	95	86.37	5.951
Valid N (listwise)	30					

Gambar 1. Statistik Hasil Belajar siswa kelas III Umar Bin Khattab SDI Ar Ridha

Sumber: Data Primer yang diolah SPSS

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada Gambar 1, dapat disimpulkan bahwa standar deviasi nilai *pretest* sebesar 9,317 menurun menjadi 5,951 pada *posttest*. Penurunan ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa menjadi lebih merata dan homogen setelah penggunaan media video animasi. Hal ini menunjukkan, penggunaan media video animasi terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, baik dari segi rata-rata pencapaian maupun keseragaman hasil belajar. Gambar tabel diatas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata dari 54,50 menjadi 86,37 setelah penggunaan media video animasi. Hal ini menandakan adanya peningkatan hasil belajar sebesar 31,87 poin, yang memperkuat hipotesis bahwa media visual memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep matematika siswa.

Selanjutnya dilakukan uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil belajar (nilai *posttest*) berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan uji *lilliefors*.

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
NILAI PRETEST	.152	30	.074	.920	30	.027
NILAI POSTEST	.157	30	.056	.902	30	.009

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 2. Hasil Uji Normalitas

Sumber : Data Primer yang diolah SPSS

Berdasarkan data pada gambar 2, di atas menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dengan SPSS 26 berdistribusi normal karena diketahui bahwa data *pretest* memiliki nilai $0,74 \geq 0,05$ dan data *posttest* memiliki nilai $0,56 \geq 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil perhitungan data *pretest* dan *posttest* pada penelitian ini berdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data dari dua kelompok (*pretest* dan *posttest*) bersifat homogen.

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
NILAI POSTEST	Based on Mean	1.226	5	22	.330
	Based on Median	.682	5	22	.642
	Based on Median and with adjusted df	.682	5	10.532	.647
	Based on trimmed mean	1.149	5	22	.365

Gambar 3. Uji Homogenitas

Sumber: Data Primer yang diolah SPSS

Berdasarkan data pada gambar 3 diatas menunjukkan bahwa nilai *posttest* siswa dan siswi pada pelajaran Matematika materi penyajian data yang diperoleh dengan SPSS 26 memiliki variasi yang sama karena diketahui bahwa nilai $\text{sig} = 0,330 > 0,05$ dan dapat disimpulkan bahwa nilai *posttest* dinyatakan homogenitas. Uji ini penting dilakukan sebagai syarat lanjutan sebelum melakukan analisis regresi.

Berdasarkan penelitian ini, nilai *pretest* digunakan sebagai variabel bebas (X) yang merepresentasikan kemampuan awal siswa sebelum pembelajaran menggunakan media video animasi, dan nilai *posttest* digunakan sebagai variabel terikat (Y) yang merepresentasikan hasil belajar setelah penerapan media tersebut. Berikut adalah hasil analisis regresi linear sederhana yang diperoleh dari pengolahan data menggunakan program SPSS:

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	61.785		13.082	.000
	NILAI PRETEST	.451	.085	.706	.5278

a. Dependent Variable: NILAI POSTEST

Gambar 4. Regresi Linier
Sumber : Data Primer yang diolah SPSS

Berdasarkan gambar 4 diperoleh bahwa persamaan regresi linier adalah sebagai berikut : $Y = a + bX$, maka $Y = 61,785 + 0,451X$. Persamaan tersebut menunjukkan menunjukkan hasil belajar matematika siswa (nilai *posttest*) dan X merepresentasikan pengaruh dari penggunaan media video animasi (yang diukur dari nilai *pretest*). Nilai konstanta (a) sebesar 61.785 menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa adalah 61.785. Sementara itu, koefisien regresi (b) sebesar 0.451 yang bernilai positif mengindikasikan bahwa setiap peningkatan penggunaan media video animasi 1%, maka akan terjadi peningkatan hasil belajar 45%.

Nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0.000 ($p < 0.05$) pada variabel *nilai pretest* menegaskan bahwa penggunaan media video animasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa. Selanjutnya untuk mengetahui persentase Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDI Ar Ridha Marelana Pada Materi Penyajian Data digunakan uji determinasi yaitu sebagaimana terlihat pada tabel berikut ini:

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.706 ^a	.499	.481	4.288

a. Predictors: (Constant), NILAI PRETEST

Gambar 5. Koefisien Determinan
Sumber: Data Primer yang diolah SPSS

Dari gambar 5 diatas, diperoleh hasil koefisien determinan sebesar 0,499. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi mempengaruhi hasil belajar $0,499 \times 100\%$ sisanya, yaitu sekitar 50.16%, dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak termasuk dalam model penelitian.

3.2 Pembahasan

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa penerapan media video animasi memberikan dampak yang berarti terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas III SDI Ar-Ridha Marelana pada materi penyajian data. Hal ini dibuktikan oleh analisis regresi linier sederhana yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0.000 pada variabel penggunaan media video animasi (yang tercermin dari nilai *pretest* sebagai prediktor *posttest* setelah perlakuan). Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0.05 ($0.000 < 0.05$), maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian ini diterima. Peningkatan hasil belajar ini dapat dijelaskan karena penggunaan media video animasi menjadikan pembelajaran lebih hidup dan menarik. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan verbal, tetapi juga melihat visualisasi konsep dan proses penyajian data secara langsung. Hal tersebut sejalan dengan penelitian [10], yang menunjukkan bahwa penggunaan media video pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V. Lebih lanjut, penelitian tersebut juga menggaris bawahi bahwa media video dapat secara efektif mendukung peningkatan pemahaman dan pencapaian belajar siswa karena mampu menghadirkan informasi dalam bentuk audio-visual yang lengkap. Penemuan ini juga didukung oleh penelitian [4] terdapat pengaruh hasil siswa setelah diberikan pembelajaran dengan penggunaan media video animasi, hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan video animasi dapat dijadikan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang efektif dan inovatif dalam pembelajaran kelas. Dengan demikian, media video animasi dapat secara efektif mendukung peningkatan pemahaman, pencapaian belajar siswa dan memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di jenjang pendidikan dasar.

Peningkatan hasil belajar Siswa setelah menggunakan media video animasi menunjukkan bahwa hasil belajar siswa terhadap pembelajaran matematika materi penyajian data dengan menggunakan media video animasi pada siswa kelas III SDI Ar-Ridha Kecamatan Medan Marelana mengalami peningkatan positif. Ini terlihat dari kenaikan signifikan pada rata-rata nilai *posttest* (84.30) dibandingkan dengan nilai rata-rata *pretest* (51.50). Peningkatan yang cukup besar ini mengindikasikan bahwa media video animasi efektif dalam memfasilitasi pemahaman dan penguasaan materi oleh siswa. Hal tersebut sejalan dengan penelitian [11] menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video

mampu memicu siswa lebih memahami konsep pada materi. Penemuan ini juga didukung oleh penelitian [12] media video dalam pembelajaran mampu mendorong peningkatan hasil belajar siswa dan membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Dengan demikian, media video animasi berperan penting dalam membantu siswa mengatasi kesulitan belajar pada materi penyajian data dan meningkatkan pencapaian kognitif mereka.

Keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan media video animasi selain dari peningkatan hasil belajar, observasi selama pembelajaran menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika materi penyajian data dengan menggunakan media video animasi di kelas III SDI Ar-Ridha sangat tinggi. Penggunaan video dalam pembelajaran mendorong siswa untuk lebih bersemangat, tanggap, dan terfokus terhadap materi yang disampaikan. Mereka secara aktif terlibat dalam kegiatan diskusi, menjawab pertanyaan, dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Penerapan media video animasi dalam kegiatan pembelajaran matematika di sekolah mampu menstimulus siswa lebih aktif dalam membangun pengetahuan tentang konsep matematika. Media ini memungkinkan siswa untuk mengkonkretkan konsep penyajian data yang abstrak, sehingga dapat mengurangi kesulitan belajar siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian [13] dapat dikatakan bahwa video pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa karena menyediakan berbagai tampilan yang menarik sehingga tidak membuat siswa bosan saat belajar. Hubungan antara media yang menarik dengan keaktifan siswa memperkuat bahwa penggunaan media video animasi dapat memengaruhi keaktifan dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar matematis siswa.

Sejauh mana penggunaan media video animasi mempengaruhi hasil belajar matematika dari hasil analisis regresi linier, [14] klasifikasi korelasi spearman $0,70 \leq r_s < 1,00$ termasuk kategori kuat, nilai koefisien beta terstandarisasi (*Standardized Coefficients Beta*) untuk pengaruh media video animasi (nilai pretest) terhadap hasil belajar matematika siswa adalah sebesar 0.706. Nilai ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang sangat kuat dan positif antara penggunaan media video animasi dengan peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas III SDI Ar-Ridha. Semakin efektif penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran, semakin besar pula potensi peningkatan hasil belajar yang dicapai siswa. Meskipun hubungan ini sangat kuat dan menunjukkan relevansi yang tinggi dari media video animasi, perlu dipahami bahwa hasil belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh satu faktor. Ada faktor-faktor lain yang juga berkontribusi terhadap hasil belajar matematika siswa yang tidak termasuk dalam model penelitian ini. Faktor-faktor tersebut dapat berupa motivasi belajar siswa, kondisi lingkungan belajar di rumah, dukungan orang tua, gaya mengajar guru di luar penggunaan media, atau aspek-aspek individual siswa lainnya yang tidak menjadi fokus penelitian ini. Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun media video animasi terbukti efektif dan berperan penting dalam menyajikan konsep pembelajaran secara kontekstual, berkelanjutan, dan bermakna, media ini hanyalah salah satu dari berbagai faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa secara menyeluruh.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi berdampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa, sebagaimana dibuktikan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 54,50 menjadi 86,37 dan koefisien determinasi sebesar 49,9%. Selain itu, observasi menunjukkan peningkatan aktivitas siswa selama pembelajaran. Berdasarkan data tersebut, media video animasi dapat dianggap sebagai inovasi pembelajaran yang mendukung pemahaman materi secara kontekstual dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi penyajian data. Penelitian ini berkontribusi terhadap rumpun ilmu pendidikan, khususnya pada bidang pendidikan dasar dan pembelajaran Matematika, dengan memberikan bukti empiris bahwa media berbasis visual dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran pada materi yang bersifat abstrak seperti penyajian data. Penelitian ini secara nyata membuktikan bahwa media video animasi merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang efektif dan memiliki peran strategis dalam membantu siswa memahami konsep secara kontekstual, berkelanjutan, dan bermakna. Media ini tidak hanya secara signifikan meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika materi penyajian data, tetapi juga menjadi salah satu faktor kunci yang berkontribusi pada pencapaian belajar siswa. Dengan demikian, media video animasi tidak hanya meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa, tetapi juga menunjukkan relevansi tinggi dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini berkontribusi terhadap rumpun ilmu pendidikan, khususnya pada bidang pendidikan dasar dan pembelajaran Matematika, dengan memberikan bukti empiris bahwa media berbasis visual dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran pada materi yang bersifat abstrak seperti penyajian data.

4. KESIMPULAN

Dari perhitungan menggunakan SPSS 26 diperoleh bahwa nilai signifikansi sebesar ($0.000 < 0.05$) pada variabel *nilai pretest* menegaskan bahwa penggunaan media video animasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa. Dari perhitungan menggunakan SPSS 26 diperoleh bahwa persamaan regresi linier

sederhana diperoleh persamaan: $Y = 61,785 + 0,451X$. Ini menunjukkan bahwa setiap peningkatan penggunaan video animasi 1%, maka akan terjadi peningkatan hasil belajar 45%.

Nilai koefisien determinan sebesar menunjukkan bahwa penggunaan video animasi mempengaruhi hasil belajar Matematika materi penyajian data siswa sebesar $0,499 \times 100\% = 49,9\%$. Ini membuktikan bahwa penggunaan media video animasi memberikan pengaruh sebesar 49,9% terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas III SDI Ar Ridha. Simpulan ini juga diperkuat oleh hasil observasi yang menunjukkan peningkatan keaktifan siswa dari kategori cukup aktif menjadi sangat aktif.

Selain memberikan dampak langsung terhadap peningkatan hasil belajar, penelitian ini juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran yang relevan dan inovatif dalam pendidikan dasar, khususnya pada mata pelajaran Matematika. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengombinasikan pendekatan kuantitatif dan kualitatif guna memperoleh hasil yang lebih komprehensif, serta mengeksplorasi variasi media visual yang sesuai dengan berbagai gaya belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Biassari, K. E. Putri, and S. Kholifah, "Jurnal basicedu," vol. 5, no. 4, pp. 2322–2329, 2021.
- [2] P. Megawanti, E. Megawati, and S. Nurkhafifah, "Persepsi Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19," *Fakt. J. Ilm. Kependidikan*, vol. 2, no. 1, pp. 75–82, 2020.
- [3] Tesi Kumalasari, Imelda Wardani Rambe, Nur Tri Julia, and Weni Widya Asriati, "Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Dan Media Pembelajaran Matematika Di Smp Pangeran Antasari," *J-ABDI J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 7, pp. 5673–5680, 2022, doi: 10.53625/jabdi.v2i7.4133.
- [4] N. Ilmi and R. Tajuddin, "Pengaruh Media Video Animasi terhadap Kemampuan Resolusi Konflik Siswa Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 4, pp. 2691–2694, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i4.833.
- [5] D. Pertami and A. Pandang, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Materi Bangun Datar Kelas Iv Sd," *Smart J.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–14, 2021, [Online]. Available: <https://ojs.nubinsmart.id/index.php/nsj>
- [6] R. N. Tasdik and R. Amelia, "Kendala Siswa SMK dalam Pembelajaran Daring Matematika di Situasi Pandemi COVID-19," *J. Cendekia J. Pendidik. Mat.*, vol. 5, no. 1, pp. 510–521, 2021, doi: 10.31004/cendekia.v5i1.536.
- [7] D. Roy, S. T. Ripathy, S. Kumar Kar, N. Sharma, S. K. Verma, and V. Kaushal, "Study of knowledge, attitude, anxiety & perceived mental healthcare need in Indian population during COVID-19 pandemic," *Asian J. Psychiatr.*, vol. 51, 2020, [Online]. Available: <https://doi.org/10.1016/j.ajp.2020.102083>
- [8] M. n Cholidah, Siti Nur, Rahayu, Wardani, "Pengembangan Aplikasi Berbasis Android menggunakan Adobe Animate CC dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) sebagai Media Pembelajaran pada Materi Bentuk Aljabar untuk siswa SMP Kelas VII.," *J. Ris. Pembelajaran Mat. Sekol.*, pp. 5.1: 64-73., 2021, [Online]. Available: https://www.researchgate.net/publication/349890394_Pengembangan_Aplikasi_Berbasis_Android_menggunakan_Adobe_Animate_CC_dengan_Pendekatan_Contextual_Teaching_and_Learning_CTL_sebagai_Media_Pembelajaran_pada_Materi_Bentuk_Aljabar_untuk_Siswa_SMP_Kelas_V
- [9] S. Saat and S. Mania, *Pengantar Metodologi Penelitian*. Sulawesi Selatan: Pusaka Almaila, 2020.
- [10] M. Khaedar and E. F. Hs, "Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas V Sd Negeri 188 Tanrongi Kabupaten Wajo," *J. Kaji. Pendidik. Dasar*, vol. 7, 2022.
- [11] A. Nazilah, I. Sulistyawati, P. Pramulia, J. Pendidikan, and G. Sekolah, "Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pendahuluan Proses pembelajaran yaitu suatu interaksi yang dilaksanakan siswa berguna untuk mencapai sebuah keberhasilan suatu Dalam hal tersebut siswa akan dibantu oleh pendidik yang berperan sebagai," <https://doi.org/10.26740/Eds.V6N2.P161-169>, vol. VI, no. November, pp. 161–169, 2022.
- [12] W. A. D. Pamungkas and H. D. Koeswanti, "Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *J. Ilm. Pendidik. Profesi Guru*, vol. 4, no. 3, pp. 346–354, 2022, doi: 10.23887/jippg.v4i3.41223.
- [13] A. Hidayah, "Journal of Educational Technology, Curriculum, Learning, and Communication," *J. Educ. Technol. Curriculum, Learn. Commun.*, vol. 1, no. April, pp. 97–102, 2021.
- [14] R. Alhempy et al., *Analisis Statistisk Deskriptif Dengan SPSS dan Interpretasinya*. Sumatera Barat: TAKAZA Innovatix Labs, 2024.

