

## **Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bilangan Cacah Kelas II SD Negeri 01 Pemulutan Barat**

**Jihan Mahira<sup>1</sup>, Dina Octaria<sup>1</sup>, BZ. Septeyawan<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Universitas PGRI Palembang, Simatra Selatan, Indonesia

Corresponding author e-mail: [jihanm963@gmail.com](mailto:jihanm963@gmail.com)

Article History: Received on 1 November 2024, Revised on 10 February 2025,  
Published on 28 March 2025

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi bilangan bulat kelas II SD Negeri 01 Pemulutan Barat. Penelitian ini merupakan jenis kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksperimen True Experimental Design dengan rancangan Posttest-Only Control Design. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri 01 Pemulutan Barat. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas II. A dan II. B yang berjumlah 34 siswa. Teknik pemilihan sampel yang digunakan adalah sensus atau total sampling. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, tes dan dokumentasi. Analisis data menggunakan Independent Sample T-test. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata skor hasil belajar posttest kelas eksperimen sebesar 68,50 dan kelas kontrol sebesar 59,29. Hasil perhitungan uji-t hasil belajar diperoleh  $t_{hitung} = 2,687 > t_{tabel} = 2,037$  dengan taraf signifikansi = 0,05. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar siswa pada seluruh pokok bahasan kelas II SD Negeri 01 Pemulutan Barat.

**Kata Kunci:** Capaian Pembelajaran, Materi Bilangan Cacah, Media Pembelajaran Video Animasi

**Abstract:** This research aims to determine the effect of animated video learning media on student learning outcomes in whole number material for class II SD Negeri 01 Pemulutan Barat. This research is a quantitative type using the True Experimental Design experimental research method with a Posttest-Only Control Design. The population of this study were all class II students at SD Negeri 01 Pemulutan Barat. The sample for this research was class II students. A and II. B with a total of 34 students. The sample selection technique used was census or total sampling. Data collection techniques in this research are observation, tests and documentation. Data analysis used the Independent Sample T-test. The results of this research show that the average posttest learning result score for the experimental class is 68.50 and the control class is 59.29. The results of the t-test calculation of learning outcomes obtained  $t_{count} = 2.687 > t_{table} = 2.037$  with a significance level = 0.05. Based on the research

*results, it can be concluded that there is a significant influence of the use of animated video learning media on student learning outcomes in whole number material for class II SD Negeri 01 Pemulutan Barat.*

**Keywords:** *Learning Media Animated Videos, Learning Outcomes, Whole Numbers Material*

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan segala pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hayat dalam segala lingkungan dan situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap individu (Annisa, 2022). Pendidikan membutuhkan matematika karena matematika berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, Pendidikan membutuhkan matematika untuk mengembangkan potensi peserta didik, seperti memecahkan masalah, membuat keputusan penting dan membuat perencanaan, agar berguna bagi peserta didik dimasa depan.

Menurut Sa'idah (2021) Tujuan pembelajaran matematika agar para siswa memiliki kemampuan-kemampuan yang diharapkan dalam pembelajaran matematika. Kemampuan tersebut diperlukan siswa agar dapat memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk di implementasikan dalam kehidupan. Tujuan pembelajaran matematika dapat tercapai apabila bahan pendidikan diorganisasi dan disiapkan secara bervariasi. Dalam proses pembelajaran, pemilihan media yang tepat sangatlah berpengaruh. Tujuan pembelajaran dapat tercapai apabila dalam proses pembelajaran tidak hanya menggunakan media konvensional saja akan tetapi guru juga harus dapat memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi yang membuat proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bilangan cacah.

Berdasarkan wawancara awal yang telah dilakukan peneliti di SD Negeri 01 Pemulutan Barat, dengan salah satu guru, dapat disimpulkan bahwasannya guru masih menggunakan atau dominan menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajarannya, sehingga proses pembelajaran hanya terpusat pada buku, selain itu masih minimnya penggunaan media serta belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran pada materi bilangan cacah sehingga siswa masih berfokus pada sumber buku paket matematika yang menyebabkan anak kesulitan dalam membaca bilangan cacah dan kesulitan menentukan lambangnya berdasarkan nilai tempatnya, sehingga ada beberapa siswa di kelas II yang belum mencapai KKM. Sedangkan di SD Negeri 01 Pemulutan Barat KKM yang diterapkan adalah 75. Jadi hasil belajar pada materi bilangan cacah belum mencapai KKM.

Menurut Mashuri & Budiyono (2020) kelebihan penggunaan media pembelajaran video animasi yaitu, (a) tingkat keefektifan dan kecepatan dalam penyampaian materi

lebih tinggi, (b) pengulangan pada pembahasan tertentu dapat dilakukan, (c) video dapat mengurai suatu proses dan kejadian secara rinci dan nyata, (d) kemampuan dalam mewujudkan benda atau materi yang bersifat abstrak menjadi konkret, (e) tahan lama dan tingkat kerusakan rendah sehingga dapat diterapkan secara berulang-ulang, (f) dibutuhkan kemampuan guru dalam pengoperasian teknologi, (g) meningkatkan kemampuan dasar dan penambahan pengalaman baru bagi siswa. (h) Media animasi ini relevan dengan tujuan pembelajaran serta kurikulum yang memfokuskan kegiatan belajar pada siswa.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menganggap perlu untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bilangan Cacah Kelas II SD Negeri 01 Pemulutan Barat".

## B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian yang digunakan adalah *True Experimental*. Desain penelitian yang digunakan yaitu *Posttest-Only Control Design*. Metode ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi bilangan cacah kelas II SD Negeri 01 Pemulutan Barat. Kelas yang digunakan dalam penelitian ini ada 2 kelas yaitu kelas kontrol yaitu kelas tanpa diberikan perlakuan dan kelas eksperimen yaitu kelas yang diberikan perlakuan. Seluruh kelas II SD Negeri 01 Pemulutan Barat tahun ajaran 2023/2024 menjadi populasi dalam penelitian. Kelas II.A dan II.B menjadi sampel dalam penelitian. Teknik yang digunakan dalam mengambil sampel yaitu teknik sesus atau sampling total. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Tes terdiri dari 5 soal esai. Hasil tes yang didapatkan diuji dengan *kolmogrow – smirnov* untuk uji normalitas data dan untuk uji homogenitas data menggunakan uji *liliefors*. Untuk uji hipotesis menggunakan uji *independent t-test* dengan menggunakan spss versi 25.

## C. Hasil dan Pembahasan

**Tabel 1. Uji Normalitas Data**

Tests of Normality	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Statistic	Df	Sig.
Posttest Eksperimen	.133	14	.200*
Posttest Eksperimen	.193	14	.169

Berdasarkan tabel tersebut, perhitungan uji normalitas data dalam penelitian di atas, menggunakan rumus *kolmogrow-smirnov*, jika nilai signifikan pada kelas eksperimen  $0,200 > 0,05$ , sesuai dengan syarat uji normalitas data sehingga dari nilai diatas,

Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai signifikan  $0,169 > 0,05$ . Berdasarkan kriteria pengujian, maka data yang diambil berdistribusi normal.

**Tabel 2. Uji Homogenitas Data**

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil Belajar			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.517	1	32	.477

Berdasarkan tabel 2 perhitungan nilai uji homogenitas data dalam penelitian diatas, diperoleh nilai signifikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol yaitu 0,732 dengan nilai  $\alpha = 0,05$ . Jika nilai signifikan  $0,477 > 0,05$  sesuai dengan syarat uji homogenitas. Berdasarkan kriteria pengujian, maka varians nilai tes dari dua kelas adalah sama (homogen).

**Tabel 3. Uji Hipotesis**

Independent Samples Test		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar	Equal variances assumed	.517	.477	2.687	32	.011
	Equal variances not assumed			2.797	31.342	.009

Berdasarkan tabel 3 diatas diperoleh nilai sign (2-tailed) sebesar 0,011 ( $< 0,05$ ). Dari hasil uji-t menghasilkan t hitung = 2,687 berdasarkan tabel nilai t tabel dengan df = 32. Nilai tersebut menunjukkan bahwa t hitung  $> t$  tabel. Sehingga hipotesis yang telah dirumuskan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 01 Pemulutan Barat.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan di SD Negeri 01 Pemulutan Barat dengan menggunakan video animasi dengan materi bilangan cacah, bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan peneliti melalui tes pada akhir proses pembelajaran, terlihat adanya perbedaan secara keseluruhan hasil tes ditinjau dari kemampuan pemahaman konsep siswa yang diberi perlakuan dengan video pembelajaran interaktif. Sebelum memulai perlakuan (*treatment*), kedua kelas diberikan pembelajaran materi bilangan cacah dan berikan latihan. Kedua kelas mendapatkan perlakuan yang berbeda: kelas eksperimen menggunakan video animasi, sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan video animasi tersebut.

Sebelum memulai penelitian, peneliti melakukan kevalidan soal tes yang diujikan dengan 4 tahap yaitu uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda. Hasil data yang diperoleh selama penelitian yaitu berupa 5 soal tes esai. Setelah peneliti memperoleh data hasil tes, selanjutnya data diolah menggunakan uji normalitas, homogenitas dan uji hipotesis, peneliti memperoleh hasil penelitian yang dihitung dengan menggunakan SPSS 25, uji normalitas menggunakan *Kolmogrov-Smirnov* diperoleh nilai 0,169 untuk kelas kontrol dan 0,200 untuk kelas eksperimen dengan nilai  $\alpha = 0,05$  disimpulkan bahwa penelitian ini berdistribusi normal. Selanjutnya melakukan uji homogenitas yang diperoleh hasil sebesar 0,477 dengan nilai  $\alpha = 0,05$  dikatakan homogen jika nilai sig  $> 0,05$  sehingga dilihat hasil uji homogenitas tersebut homogen. Berikutnya pengujian hipotesis yang dimana t hitung  $> t$  tabel dengan signifikan 0,05 maka dapat diperoleh sig (2-tailed) 0,011. Dari hasil uji-t menghasilkan t hitung 2,687 berdasarkan tabel nilai t tabel dengan df = 32 dengan taraf signifikan 0,05 t tabel 2,037. Nilai tersebut menunjukkan bahwa t hitung  $> t$  tabel atau  $2,687 > 2,037$  artinya hipotesis menyatakan bahwa video animasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 01 Pemulutan Barat.

Berdasarkan langkah-langkah pembelajaran yang diterapkan dan menggunakan video animasi maka siswa cenderung lebih aktif dalam pembelajaran. Hal ini didukung oleh pendapat Wulandari, Widyaningrum & Arini (2021) video pembelajaran animasi dapat memotivasi siswa sehingga kemampuan pemahaman siswa meningkat. Berdasarkan hasil perhitungan, kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 59,29, sedangkan kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 68,50. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan di kelas kontrol, sesuai dengan analisis yang dilakukan.

Berdasarkan penelitian diperoleh bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan video animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi bilangan cacah kelas II SD Negeri 01 Pemulutan Barat. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan video animasi saat proses pembelajaran sangatlah bermanfaat dan hasil belajar siswa pun juga mengalami peningkatan. Dengan video animasi ini yang awalnya hasil belajar siswa pada materi bilangan cacah rendah bisa meningkat secara signifikan.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi bilangan cacah di SD Negeri 01 Pemulutan Barat. Hal ini terlihat berdasarkan pada uji-t yang dilakukan, diperoleh nilai sig = 0,011, yang berarti lebih kecil dari signifikansi 0,05, yang dimana t hitung  $> t$  tabel dengan signifikan 0,05 maka dapat diperoleh sig (2-tailed) 0,011. Dari hasil uji-t menyatakan bahwa penggunaan video animasi

memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas II pada materi bilangan cacah SD Negeri 01 Pemulutan Barat.

## Referensi

- Annisa, D. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(1980), 1349-1358.
- Sa'idah, R., Sintawati, M., & Nurhadiyani, F. D. (2021). Pendidikan Matematika Realistik: Pendekatan Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematika Dan Pemecahan Masalah. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(2), 197-210. <https://doi.org/10.23960/mtk/v9i2.pp197-210>.
- 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.
- Wulandari, R. M., Widyaningrum, L., & Arini, L. D. D. (2021). Pengaruh Inovasi Cerdas pada Sistem Muskuloskeletal melalui Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3034-3042.