

# Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Berhitung Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar

Received: 23/04/2024  
Accepted: 01/05/2024  
Published: 06/05/2024

<sup>1</sup>Arini Wijayanti, <sup>2</sup>Sitti Fithriani Saleh, <sup>3</sup>Ernawati  
1,2,3 Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia  
[arhiiniw10@gmail.com](mailto:arhiiniw10@gmail.com)<sup>1</sup>  
[fithriani.saleh@unismuh.ac.id](mailto:fithriani.saleh@unismuh.ac.id)<sup>2</sup>  
[ernawati@unismuh.ac.id](mailto:ernawati@unismuh.ac.id)<sup>3</sup>

Correspondent Author: [arhiiniw10@gmail.com](mailto:arhiiniw10@gmail.com)

## Abstract

*This study aims to describe the effect of using animated video media on the learning outcomes of grade 1 elementary school students. The research was conducted at UPTD SDN 29 Marana, Lau District, Maros Regency in the 2023/2024 school year. The type of research used is an experiment in the form of a Quasi experimental design with a Nonequivalent control group design. The sample consisted of 25 experimental class students and 25 control class students. Data on the acquisition of pretest and posttest results of both classes using written tests in the form of question sheets. Data were analyzed using the IBM SPSS version 26 program with the Independent sample t-test. The results showed a difference in the average value of students known from the results of the posttest, namely in the experimental class after being given the treatment of using animated video media obtained an average value of 89.12 and in the control class without being given the treatment of using animated video media obtained an average value of 66.72. To strengthen the results of the study, the t-test was used, it is known that the t-count value = 8.491 with sig. (2-tailed) = 0.000 means  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted. It is concluded that there is an effect of using animated video media on the learning outcomes of students in class 1 of UPTD SDN 29 Marana, Lau District, Maros Regency.*

**Keywords:** Effect, Animated Video Media, Counting Learning Outcomes.

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar berhitung siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Penelitian yang dilaksanakan di UPTD SDN 29 Marana Kecamatan Lau Kabupaten Maros tahun ajaran 2023/2024. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen berbentuk Quasi experimental design dengan desain Nonequivalent control group design. Sampel terdiri dari 25 siswa kelas eksperimen dan 25 siswa kelas kontrol. Data perolehan hasil pretest dan posttest kedua kelas menggunakan tes tertulis berupa lembar soal. Data dianalisis menggunakan program IBM SPSS versi 26 dengan uji-t Independent sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan nilai rata-rata siswa yang diketahui dari hasil perolehan posttest yaitu pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan penggunaan media video animasi memperoleh nilai rata-rata 89,12 dan pada kelas kontrol tanpa diberikan perlakuan penggunaan media video animasi memperoleh nilai rata-rata 66,72. Untuk memperkuat hasil penelitian, maka digunakan uji-t, diketahui nilai  $t_{hitung} = 8,491$  dengan sig. (2-tailed) = 0,000 berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar berhitung siswa kelas 1 UPTD SDN 29 Marana Kecamatan Lau Kabupaten Maros.

**Kata kunci:** Pengaruh, Media Video Animasi, Hasil Belajar Berhitung.

## Pendahuluan

Pada proses pendidikan terdapat beberapa mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh siswa di sekolah dasar, salah satunya adalah mata pelajaran matematika. Matematika adalah mata pelajaran yang mengharuskan guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam membawakan materi pelajaran guna membangun semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Sebab pada tingkat sekolah dasar mata pelajaran matematika diberikan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir

logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan kerjasama (Ernawati, 2017).

Di Indonesia sendiri memang tidaklah sedikit siswa yang menganggap bahwa matematika itu mata pelajaran yang sulit. Permasalahan ini terlihat dari hasil belajar matematika siswa yang sangat rendah terutamanya pada pembelajaran berhitung. Maka, sebagai seorang guru yang profesional itu harus membuat suasana kelas yang tidak membosankan. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi agar pembelajaran menjadi aktif. Media pembelajaran dibutuhkan dalam mengajarkan matematika, terutama di tingkat sekolah dasar. Media pembelajaran, khususnya alat peraga dapat menjadi jembatan yang menghubungkan sifat abstrak objek matematika dengan kemampuan berpikir siswa (Saleh et al., 2022).

Beberapa penelitian telah menyoroti pentingnya penggunaan teknologi dalam pengajaran matematika dan statistik. Selain itu, pengajaran berbasis teknologi dapat membantu aspek konstruktivis dengan mendorong siswa untuk mengembangkan konsep matematika (Tomas et al., 2019). Penggunaan video animasi pada pembelajaran matematika dapat mempermudah dan juga dapat menarik perhatian peserta didik dalam memahami materi dengan baik. Animasi merupakan media pembelajaran yang menampilkan bentuk audio visual yang berisi gambar gerak dengan disertai unsur suara. Video animasi merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran melalui tayangan gambar bergerak yang diproyeksikan membentuk karakter yang seolah-olah hidup sehingga ketika diputar tampak menjadi bergerak. Adapun satu diantara kelebihan media animasi menurut Munir adalah mempermudah dan mempercepat pendidik menyajikan materi pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik untuk dapat memahami materi.

Sehingga dengan adanya penggunaan video animasi dalam pembelajaran matematika dapat memudahkan peserta didik dalam menerima dan memahami materi dengan baik, serta mempengaruhi peningkatan hasil belajar berhitung siswa. Hasil belajar berhitung ialah suatu ukuran tingkat keberhasilan kognitif siswa setelah diberikan tes belajar sebagai hasil perolehan atau skor nilai siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas 1 UPTD SDN 29 Marana Kecamatan Lau, Kabupaten Maros pada hari senin, 7 agustus 2023, menunjukkan bahwa pada mata pelajaran matematika sebagian besar nilai ulangan harian siswa sangat rendah dan dibawah nilai standar KKM dibandingkan pada mata pelajaran lain. Hasil observasi juga menunjukkan terkadang guru kelas memakai media dan kadang tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran. Adapun media yang digunakan masih jenis media visual saja, seperti media gambar atau foto biasa. Maka pembelajaran terasa membosankan karena media yang digunakan tidak bervariasi.

Oleh sebab permasalahan yang ditemukan, maka dilakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Berhitung Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar" yang bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar berhitung siswa kelas 1 Sekolah Dasar.

## Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan bentuk *Quasi Experimental Design*. Adapun desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group*. Desain ini dapat digambarkan pada tabel berikut (Sugiyono, 2017).

**Tabel 1.** Desain Penelitian

O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

(Sumber: sugiyono, 2017)

Desain ini melibatkan dua kelompok subjek penelitian, yakni sekelompok objek yang diberikan perlakuan dan kelompok kontrol yang tanpa berikan perlakuan kemudian di observasi hasilnya Kelompok yang sebelum diberikan perlakuan media video animasi dan tanpa media video animasi (O<sub>1</sub> dan O<sub>3</sub>). Selanjutnya, terhadap kelompok eksperimen diberikan perlakuan (X). Setelah itu, terhadap kedua kelompok dilakukan pengukuran pasca pemberian perlakuan atau tanpa diberikan perlakuan (O<sub>2</sub> dan O<sub>4</sub>).

Penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 07 february sampai dengan 02 maret 2024 di UPTD SDN 29 Marana Kecamatan Lau, Kabupaten Maros. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 1 di UPTD SDN 29 Marana Kecamatan Lau, Kabupaten Maros.

Teknik pengambilan sampel penelitian ini adalah *simple random sampling*. Menurut Sugiyono (2017), *simple random sampling* adalah teknik penentuan sampel yang memberikan peluang yang sama kepada setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Populasi yang dijadikan sampel ini dipilih dari objek yang memiliki karakteristik tertentu yang akan diteliti. Jadi sampel penelitian ini dipilih dari kelas 1A dan 1B yang masing-masing kelas berjumlah 25 siswa.

Prosedur penelitian ini dilakukan dengan cara pemberian pre-tes dan pos-tes pada kelas eksperimen dan kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan pemberian tes tertulis, observasi, dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data digunakan peneliti ialah analisis deskriptif untuk mencari nilai rata-rata dan analisis inferensial dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *independent sample t-test* menggunakan bantuan program IBM SPSS versi 26.

## Hasil Penelitian dan Pembahasan

### Hasil Penelitian

Adapun hasil penelitian analisis deskriptif dan inferensial dapat dirincikan pada penjelasan diberikut ini:

#### Analisis Statistik Deskriptif

##### 1. Data pretes hasil belajar berhitung siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol

**Tabel 2.** Pretes Hasil Belajar Berhitung Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pretest Kelas Eksperimen	25	40	20	60	1000	40.00	12.247

Pretest Kelas Kontrol	25	40	20	60	990	39.60	12.069
Valid N (listwise)	25						

Sumber: Hasil Output IBM SPSS Statistic Version 26

Berdasarkan tabel 2. diatas dapat diketahui bahwa data hasil nilai *pretest* siswa pada kelas 1A (eksperimen) yaitu diperoleh nilai rata-rata 40,00 dan nilai maksimal siswa sebesar 60 serta nilai minimum siswa sebesar 20. Sedangkan pada kelas 1B (kontrol) yaitu diperoleh nilai rata-rata 39,60 dan nilai maksimal siswa sebesar 60 serta nilai minimum siswa sebesar 20.

Kemudian perolehan data ketuntasan hasil belajar berhitung siswa dapat dilihat dalam tabel distribusi frekuensi dan persentase ketuntasan hasil belajar matematika siswa berikut:

**Tabel 3.** Distribusi Frekuensi dan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Nilai Hasil Belajar	Frekuensi		Persentase (%)		Kriteria
	Pretest Eksperimen	Pretest Kontrol	Pretest Eksperimen	Pretest Kontrol	
$0 \leq x \leq 66$	25	25	100%	100%	Belum Tuntas
$66 \leq x \leq 100$	0	0	0%	0%	Sudah Tuntas

Sumber: Hasil Output IBM SPSS Statistic Version 26

Berdasarkan hasil olah data pada tabel 3. diatas menyatakan bahwa hasil *pretest* kelas 1A (kelas eksperimen) dan kelas 1B (kelas kontrol) menunjukkan 25 siswa atau 100% berada pada kriteria belum tuntas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa kelas 1 di UPTD SDN 29 Marana Kecamatan Lau Kabupaten Maros.

**2. Data posttest hasil belajar berhitung siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol**

**Tabel 4.** Postes Hasil Belajar Berhitung Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Posttest Kelas Eksperimen	25	30	70	100	2228	89.12	8.546
Posttest Kelas Kontrol	25	34	50	84	1668	66.72	10.048
Valid N (listwise)	25						

Sumber: Hasil Output IBM SPSS Statistic Version 26

Berdasarkan tabel 4. diatas dapat diketahui bahwa data hasil nilai *posttest* siswa pada kelas 1A (eksperimen) yaitu diperoleh nilai rata-rata 89,12 dan nilai maksimal siswa sebesar 100 serta nilai minimum siswa sebesar 70. Sedangkan pada kelas 1B (kontrol) yaitu diperoleh nilai rata-rata 66,72 dan nilai maksimal siswa sebesar 84 serta nilai minimum siswa sebesar 50.

Kemudian perolehan data ketuntasan hasil belajar berhitung siswa dapat dilihat dalam tabel distribusi frekuensi dan persentase ketuntasan hasil belajar matematika siswa berikut:

**Tabel 5.** Distribusi Frekuensi dan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

Nilai Hasil Belajar	Frekuensi		Persentase (%)		Kriteria
	Posttest Eksperimen	Posttest Kontrol	Posttest Eksperimen	Posttest Kontrol	
$0 \leq x \leq 66$	0	12	0%	48%	Belum Tuntas
$66 \leq x \leq 100$	25	13	100%	52%	Sudah Tuntas

Sumber: Hasil Output IBM SPSS Statistic Version 26

Berdasarkan hasil olah data pada tabel 5. diatas menyatakan bahwa hasil *posttest* kelas 1A (kelas eksperimen) menunjukkan 25 siswa atau 100% berada pada kriteria sudah tuntas. Sedangkan hasil *posttest* pada kelas 1B yang diajar tanpa penggunaan media video animasi (kelas kontrol) menunjukkan sebanyak 13 siswa atau 52% berada pada kriteria sudah tuntas dan sebanyak 12 siswa atau 48% berada pada kriteria belum tuntas maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar berhitung siswa kelas 1A yang diberikan perlakuan penggunaan media video animasi di UPTD SDN 29 Marana Kecamatan Lau Kabupaten Maros.

### Analisis Statistik Inferensial

#### 1. Uji Normalitas

##### a) Uji normalitas *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

**Tabel 6.** Hasil Uji Normalitas *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tests of Normality				
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pretest Eksperimen	.153	25	.135
	Pretest Kontrol	.167	25	.071

Sumber: Hasil Output IBM SPSS Statistic Version 26

Berdasarkan tabel 6. Menunjukkan hasil perolehan statistik 0,153 dengan tingkat probabilitas (sig) 0,135 > 0,05 pada hasil *pretest* kelas eksperimen. Sedangkan hasil perolehan statistik 0,167 dengan tingkat probabilitas (sig) 0,71 > 0,05 pada hasil *pretest* kelas kontrol. Jadi dapat disimpulkan bahwa dari data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut berdistribusi normal atau mengikuti sebaran normal.

##### b) Uji normalitas *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

**Tabel 7.** Hasil Uji Normalitas *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tests of Normality				
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
		Statistic	df	Sig.

Hasil Belajar Siswa	Posttest Eksperimen	.141	25	.200*
	Posttest Kontrol	.148	25	.163

Sumber: Hasil Output IBM SPSS Statistic Version 26

Berdasarkan data tabel 7. Menunjukkan hasil perolehan statistik 0,141 dengan tingkat probabilitas (sig) 0,200 > 0,05 pada hasil *posttest* kelas eksperimen. Sedangkan hasil perolehan statistik 0,148 dengan tingkat probabilitas (sig) 0,163 > 0,05 pada hasil *posttest* kelas kontrol. Jadi dapat disimpulkan bahwa dari data hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut berdistribusi normal atau mengikuti sebaran normal.

## 2. Uji Homogenitas

Adapun hasil uji homogenitas kedua kelompok yang diambil dari data hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol ini dapat diketahui pada rincian penjelasan dibawah ini:

### a) Uji homogenitas *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Berikut hasil uji homogenitas dengan uji Levene dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 8.** Hasil Uji Homogenitas *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.019	1	48	.891
	Based on Median	.036	1	48	.851
	Based on Median and with adjusted df	.036	1	47.948	.851
	Based on trimmed mean	.017	1	48	.896

Sumber: Hasil Output IBM SPSS Statistic Version 26

Berdasarkan tabel 8 telah disajikan data hasil uji homogenitas *pretest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu diketahui nilai sig. Based on Mean sebesar 0,891. Oleh karena hasil uji homogenitas *pretest* menunjukkan nilai sig. 0,891 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan variansi data kedua kelompok tersebut adalah homogen.

### b) Uji homogenitas *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Berikut hasil uji homogenitas dengan uji Levene dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 9.** Hasil Uji Homogenitas *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	Based on Mean	.570	1	48	.454
	Based on Median	.464	1	48	.499

Hasil Belajar Siswa	Based on Median and with adjusted df	.464	1	43.846	.499
	Based on trimmed mean	.633	1	48	.430

Sumber: Hasil Output IBM SPSS Statistic Version 26

Berdasarkan tabel 9. telah disajikan data hasil uji homogenitas *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu diketahui nilai sig. Based on Mean sebesar 0,454. Oleh karena hasil uji homogenitas *posttest* menunjukkan nilai sig.  $0,454 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa data hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan variansi data kedua kelompok tersebut adalah homogen.

### 3. Uji Hipotesis

**Tabel 10.** Uji Hipotesis Independent Sampel T-Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.570	.454	8.491	48	.000	22.400	2.638	17.096	27.704
	Equal variances not assumed			8.491	46.794	.000	22.400	2.638	17.092	27.708

Berdasarkan tabel 10. diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 dari hasil *equal variances assumed*. Adapun kriteria uji independent sampel t-test yaitu 0,05 menyatakan bahwa nilai sig. (2-tailed) lebih kecil atau nilai sig.  $0,000 < 0,05$ . Sehingga didapat kesimpulan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar berhitung siswa kelas 1 UPTD SDN 29 Marana Kecamatan Lau Kabupaten Maros.

### Pembahasan

Penelitian ini berikan perlakuan penggunaan media video animasi pada kelas eksperimen dan diberikan perlakuan tanpa penggunaan media video animasi atau hanya menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas saja pada kelas kontrol. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran selama beberapa pertemuan di dalam kelas eksperimen ini, diawali dengan menampilkan materi menggunakan video animasi yang

dibantu dengan alat lcd, proyektor serta laptop dan setelah itu siswa akan diberikan LKPD.

Adapun materi dalam penelitian ini yaitu membandingkan dan mengurutkan panjang benda, mengukur panjang benda, dan menjumlahkan hasil pengukuran panjang benda. Yang menjadi titik fokus pada penelitian ini adalah materi menjumlahkan hasil pengukuran panjang benda, dimana dalam video animasi ditahap awal dikenalkan dengan pengukuran panjang benda menggunakan alat ukur satuan tidak baku seperti jengkal, hasta, depa, langkah kaki, korek api dan penjepit kertas, setelah itu barulah hasil pengukuran tadi ditambahkan dengan benda yang sama dan diukur menggunakan alat ukur yang sama pula dan siswa diminta untuk menghitung hasil keseluruhan dari panjang benda yang telah digabungkan. Misalnya, guru mengukur panjang 1 buah meja dengan alat ukur jengkal setelah menemukan hasilnya, guru akan menambah 1 buah meja lagi dengan ukuran yang sama. Maka siswa diminta untuk menjumlahkan hasil dari kedua meja tersebut menggunakan alat ukur jengkal. Selama proses pembelajaran siswa tidak mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas LKPD.

Sedangkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran di dalam kelas kontrol yang tanpa diberikan penggunaan media video animasi, itu menggunakan metode ceramah saja dalam memberikan materi membandingkan dan mengurutkan panjang benda, mengukur panjang benda, dan menjumlahkan hasil pengukuran panjang benda.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar berhitung siswa kelas 1 sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan nilai rata-rata siswa dari hasil *posttest* kelas eksperimen yang diberikan perlakuan penggunaan media video animasi dan kelas kontrol yang tanpa diberikan penggunaan media video animasi atau hanya menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas saja pada materi membandingkan dan mengurutkan panjang benda, mengukur panjang benda, dan menjumlahkan hasil pengukuran panjang benda, dimana hasil *posttest* menunjukkan nilai rata-rata hasil *posttest* sebesar 89,12 pada kelas eksperimen dan nilai rata-rata hasil *posttest* sebesar 66,72 pada kelas kontrol.

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena siswa lebih antusias dan lebih paham saat guru menyampaikan materi pelajaran, dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas saja sebab siswa merasa bosan dan tidak fokus dalam pembelajaran. Sehingga materi yang disampaikan tidak tertransfer dengan baik.

Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Saifullah, Hamdani, dan Ghasya (2023) yang menyimpulkan bahwa ada pengaruh sedang terhadap hasil belajar. Dapat dikatakan juga ada peningkatan hasil belajar secara bertahap setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan pembelajaran video animasi. Hasil perhitungan pre-test dan post-test kelas eksperimen sebesar 59.67 dan 82.33. Penelitian Saifullah, Hamdani, dan Ghasya dan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran dan sama- sama meneliti untuk mengetahui pengaruh hasil belajar. Perbedaannya adalah terletak pada bentuk penelitiannya Nonequivalent control group dan lokasi penelitian. Perbedaan juga terletak pada materi

penelitian, dimana Saifullah, Hamdani, dan Ghasya membahas tentang pembelajaran matematika sedangkan penelitian ini lebih terfokus ke pembelajaran berhitung.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Asdianti, Khaeruddin, Hambali (2022) menunjukkan bahwa diperoleh data hasil penelitian nilai posttest menunjukkan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda pada saat pretest yaitu kelas eksperimen sebesar 32.08 dan kelas kontrol 32.04 dan setelah diberikan perlakuan maka nilai posttest meningkat yaitu kelas eksperimen sebesar 81.52 dan kelas kontrol 70.45. Penelitian Asdianti, Khaeruddin, Hambali dan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan penelitian eksperimen berbentuk quasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent control group design*. Perbedaannya adalah terletak pada mata pelajaran yang diambil, pada penelitian Asdianti, Khaeruddin, Hambali mengambil materi dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sedangkan penelitian ini mengambil materi dari mata pelajaran Matematika. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwasannya penelitian ini terdapat pembaharuan dari penelitian sebelum-sebelumnya, serta penelitian ini juga menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh setelah adanya pemberian penggunaan media video animasi.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar berhitung siswa kelas 1 sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan nilai rata-rata siswa dari hasil *posttest* kelas eksperimen yang diberikan perlakuan penggunaan media video animasi dan kelas kontrol yang tanpa diberikan penggunaan media video animasi atau hanya menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas saja pada materi membandingkan dan mengurutkan panjang benda, mengukur panjang benda, dan menjumlahkan hasil pengukuran panjang benda, dimana hasil *posttest* menunjukkan nilai rata-rata hasil *posttest* sebesar 89,12 pada kelas eksperimen dan nilai rata-rata hasil *posttest* sebesar 66,72 pada kelas kontrol, Untuk memperkuat hasil penelitian ini maka digunakan uji-t, diketahui nilai  $t_{hitung} = 8,491$  dengan sig. (2-tailed) = 0,000 berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

Adapun saran dari peneliti untuk penelitian berikutnya adalah peneliti lain supaya bisa memilih media pembelajaran lain untuk diulas lebih dalam agar kedepannya guru bisa termotivasi untuk membuat media pembelajaran berbasis teknologi dengan tujuan agar siswa lebih mudah menerima materi dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutamanya pada pelajaran matematika.

## Referensi

- Aghni, R. I. (2018). *Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Akuntansi*. XVI(1).  
 Agustyaningrum, N., Pradanti, P., & Yuliana. (2022). Teori Perkembangan Piaget dan Vygotsky: Bagaimana Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar? *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 5(1), 568–582. <https://doi.org/10.30606/absis.v5i1.1440>

Amir, Z., & Risnawati. 2015. *Psikologi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Aswaja

Pressindo.

- Arsyad. 2016. *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asdianti, S., Khaeruddin, & Hambali, H. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas IV SDI Bertingkat Labuang Baji. *Indonesian Journal of Social and Educational Studies*, 3(1), 40-50. <https://doi.org/10.26858/ijses.v3i1.37040>
- Astuti, Y. & Mustadi, A. 2014. *Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SD*. Prima Edukasia, Vol. 2(2), hlm. 250-262
- Bastiar, I. A. (2018). Pengembangan Media Video Animasi. *Institutio: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, IV(I), 1-10. <http://ejournal.iaknambon.ac.id/index.php/IT/article/view/141>
- Chasanah, N. U., & Pradipta, R. F. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Sempoa Geometri pada Kemampuan Berhitung Tunagrahita*. 5, 12-15.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media
- Ernawati. (2017). PENGGUNAAN MEDIA EDUKASI HITUNG KOMPAK TERHADAP. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 259, 18-21. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v1i1.947>
- Hafiza, M., Marlina, L., & Astuti, R. T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Whiteboard Animation pada Materi Hidrokarbon sebagai Media Alternatif Pembelajaran Daring. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Kimia*, 4(1), 82. <https://doi.org/10.24114/jipk.v4i1.33661>
- Hanif, M. (2020). The development and effectiveness of motion graphic animation videos to improve primary school students' sciences learning outcomes. *International Journal of Instruction*, 13(4), 247-266. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13416a>
- Haryani, M., & Andriani, M. 2013. *Pembelajaran Matematika SD/MI*. Pekanbaru: Benteng Media.
- Hawa, S. (2014). Teori Belajar Bruner. *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*, 1-19. [http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/PengembanganPembelajaranMatematika\\_UNIT\\_1\\_0.pdf](http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/PengembanganPembelajaranMatematika_UNIT_1_0.pdf)
- Jauhar, S. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 2(1), 141. <https://doi.org/10.26858/jkp.v1i2.5285>
- Juwantara, R. A. 2019. Analisis teori perkembangan kognitif Piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7-12 tahun dalam pembelajaran matematika Al-Adzka: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27-34. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011>.
- Marisa. 2013. *Komputer dan Media Pembelajaran*. Universitas Terbuka.
- Muhibbah, F., & Iba, K. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Iv Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), 1022. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i4.9024>
- Nasution, N., Yaswinda, Y., & Maulana, I. (2019). Analisis Pembelajaran Berhitung melalui Media Prisma Pintar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 240. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.311>
- Nazilah, A., Sulistyawati, I., Pramulia, P., Pendidikan, J., & Sekolah, G. (2022). 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>, VI(November), 161-169.
- Nurdyansyah. (2016). Media Pembelajaran Inovatif. In *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 6, Issue August).

- Nuryati, N., & Darsinah, D. (2021). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 153-162. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1186>
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Prastowo, A. 2014. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif (Cetakan ke-VI)*. Yogyakarta: DIVA Press
- Saifullah, N. K., Hamdani, H., & Ghasya, D. A. V. (2023). Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SDN 35 Pontianak Selatan. *As-Sabiqun*, 5(1), 99-109. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i1.2693>
- Saleh, S. F., Nasrun, Sulfasyah, Damayanti, A., Nurwahida, & Isnayanti, A. N. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Operasi Hitung Bilangan Bulat bagi Calon Guru Sekolah Dasar. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 47-55. <https://doi.org/10.53299/bajpm.v2i2.196>
- Sappe, I., Ernawati, E., & Irmawanty, I. (2018). Hubungan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V sdn 231 Inpres Kapunrengan Kecamatan Mangarabombang Kabupaten takalar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 3(2), 530. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v3i2.1419>
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta. Hlm 118
- Suprijono, A. 2015. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Susanti, Y. (2020). MENGGUNAKAN MEDIA BERHITUNG DI SEKOLAH. 2, 435-448.
- Taliak, J. (2020). *TEORI DAN MODEL PEMBELAJARAN* (Jenri Ambarita (ed.)). CV. Adanu Abimata.
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1), 1-16. <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>
- Zhou, M., & Brown, D. (Eds.). 2017. *Educational Learning Theories*. Dalton: Dalton Stage College