

## Pengaruh Penggunaan Media Vidio Animasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN 2 Tambakrigadung

Jesica Bella Anggraini<sup>1</sup>, Qoni'atul Khamdiyah<sup>2</sup>, Yuliya Indri Rufaidah<sup>3</sup>  
<sup>1, 2, 3</sup> Universitas Muhammadiyah Lamongan,

Email: <sup>1</sup>jesicabella155@gmail.com, <sup>2</sup>qoniatulkamdiyah@gmail.com,  
<sup>3</sup>yuliyaaindir29@gmail.com

---

### Tersedia Online di

<https://jurnal.educ3.org/index.php/pendagogia>

---

### Sejarah Artikel

Diserahkan : 14 Desember 2025  
Disetujui : 26 April 2026  
Dipublikasikan : 28 April 2026

---

### Kata Kunci:

video animasi, hasil belajar, matematika.

**Abstract:** This study aims to determine the effect of using animated video media on the mathematics learning outcomes of fifth-grade students at SDN 2 Tambakrigadung. The background of this research is the low mathematics learning outcomes caused by conventional teaching methods that are less engaging for students. This study employed a quantitative approach using an experimental method. The research subjects were fifth-grade students of SDN 2 Tambakrigadung who were divided into an experimental class and a control class. Data were collected through learning outcome tests, while data analysis was conducted using statistical tests to identify differences in learning outcomes between the two classes. The results of the study indicate that the use of animated video media has a positive effect on students' mathematics learning outcomes. Students who were taught

using animated video media achieved better learning outcomes compared to those who were taught without animated video media. Therefore, animated video media can be used as an alternative instructional medium to improve students' mathematics learning outcomes.

**Keywords:** animated video, learning outcomes, mathematics

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 2 Tambakrigadung. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya hasil belajar matematika siswa yang disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang menarik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 2 Tambakrigadung yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar, sedangkan teknik analisis data menggunakan uji statistik untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kedua kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa. Siswa yang belajar menggunakan media video animasi memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan media video animasi. Dengan demikian, media video animasi dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembangunan suatu bangsa. Di Indonesia, upaya untuk terus meningkatkan mutu pendidikan telah menjadi fokus utama pemerintah dalam beberapa tahun terakhir. Untuk meningkatkan mutu salah satu upaya adalah dengan pengimplementasian Kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan satuan

Pendidikan (Fitra dkk., 2023). Pendidikan merupakan suatu hal yang mempelajari pengetahuan dan keterampilan sebagai pelengkap yang bisa dikatakan bersifat wajib untuk anak bangsa. Dunia pendidikan tidak terlepas dari namanya sekolah sebagai tempat siswa untuk menuntut ilmu. Di sana akan terjadi suatu proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa. Berdasarkan pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 yang berbunyi “Mencerdaskan kehidupan bangsa” dimana dalam pembukaan tersebut telah menunjukkan bahwa bangsa Indonesia mempunyai cita-cita untuk mencerdaskan generasi masa depan dan menganggap pentingnya suatu pendidikan (Yusantika dkk., 2025).

Pembelajaran matematika memiliki peran yang penting dalam pendidikan, yaitu dengan belajar ilmu matematika siswa dapat berpikir secara logis, kritis, analisi, kreatif, dan sistematis. Karena materi dalam matematika merupakan konsep-konsep yang abstrak maka seorang guru di tuntut mampu menemukan cara kreatif dan inovatif sehingga konsep atau materi matematika yang abstrak tersebut dapat diterima mudah dan menyenangkan (Yusantika dkk., 2025). Matematika juga sebagai salah satu mata Pelajaran utama berkontribusi signifikan dalam upaya tersebut, memiliki kontribusi yang sangat besar dalam bidang Pendidikan, matematika sebagai salah satu Pelajaran dasar di semua Tingkat Pendidikan formal, memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan, (Safari dkk., 2024).

Video animasi untuk pembelajaran matematika adalah media pembelajaran berbasis visual yang memanfaatkan animasi dan gerakan grafis untuk menjelaskan konsep matematika secara dinamis dan interaktif (Astuti et al., 2024). Animasi ini dapat menggambarkan konsep yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga membantu siswa memahami materi matematika yang kompleks dan meningkatkan motivasi serta minat belajar mereka (Setiawan & Fatimah, 2023). Dalam konteks pembelajaran, video animasi tidak hanya menyajikan teks atau gambar statis, tetapi juga memvisualisasikan proses berpikir, hubungan antar konsep, dan contoh aplikasi matematika secara lebih menarik dan mudah diterima oleh siswa (Kartika & Apriza, 2025).

## **METODE**

Penelitian ini merupakan jenis kuantitatif eksperimen. penelitian eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk menguji hipotesis, teori, atau efektifitas sesuatu yang sebelumnya belum dicoba dan melibatkan manipulasi, kontrol, dan pengamatan hasil untuk menetapkan hubungan sebab akibat. Penelitian ini menggunakan video animasi di pembelajaran matematika. Video animasi merupakan sebuah gambar yang bergerak berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara sistematis dan bergerak sesuai dengan alur yang telah ditentukan disetiap hitungan waktu (Anggraini, 2022). Kelebihan media video animasi diantaranya: gabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, image, dan grafik menjadi satu kesatuan dalam penyajian, maka penggunaannya bisa disesuaikan dengan situasi dan kondisi peserta didik, sehingga lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran matematika kelas V SD (Muhibbah dan Iba, 2022)

## **HASIL**

Berdasarkan hasil penelitian di SDN 2 Tambakrigadung dalam penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V, menunjukkan adanya tingkatan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran matematika dengan penggunaan

media ini siswa bisa lebih aktif pada saat proses pembelajaran, dan siswa lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran matematika.

Dalam penelitian ini, hasil uji validitas dihitung dengan menggunakan rumus korelasi faktor biserial yang terdapat 25 soal valid dan 5 soal tidak valid. Setelah menyelesaikan hasil hitung uji validitas lanjut ke hitung uji reliabilitas, dimana hitungan ini menggunakan rumus kuder Richardson ( $KR - 20$ ) yang memperoleh  $r_{hitung} = 0,92 > 0,70$  rtabel. Sehingga hasil belajar Matematika terdapat Reliabel.

Setelah memperoleh kedua hasil uji hitung diatas, maka dilanjutkan dengan uji normalitas dengan menggunakan uji liliefors dari kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh nilai  $L_o = 0,138 < L_{tabel} = 0,157$  yang dinyatakan distribusi normal. Sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai  $L_o = 0,121 < L_{tabel} = 0,157$  yang dinyatakan distribusi normal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari populasi pada kedua kelompok tersebut dinyatakan berdistribusi normal.

Jika kedua kelompok hasil hitung uji *liliefors* tersebut normal maka dapat dilanjutkan pada perhitungan uji homogenitas. Menghitung uji homogenitas di penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Uji Fisher yang diperoleh  $F_{hitung} = 1,661 < F_{tabel} = 1,840$  Ftabel. Maka dapat disimpulkan bahwa variansi kedua kelompok tersebut dinyatakan Homogen.

Setelah memperoleh semua hasil uji diatas maka dapat menentukan hasil penelitian ini dengan menghitung uji T dari kedua variabel agar mengetahui adanya disparitas antara diberikan perlakuan & tidak berikan perlakuan terhadap hasil belajar Matematika. Hasil uji T yang diperoleh dari kedua variabel tersebut ialah  $H_o$  ditolak dikarekan  $T_{hitung} = 7,391 > T_{tabel} = 1,999$ , Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar matematika pada peserta didik kelas V.

## PEMBAHASAN

Data keseluruhan pengujian hipotesis statistik menunjukkan bahwa media video animasi yang diadopsi pada penelitian ini telah berhasil memperoleh prediksi yaitu  $H_o$  ditolak dikarenakan hasil perhitungan  $T_{hitung} = 7,391 > T_{tabel} = 1,999$  pada taraf signifikan ( $\alpha$ ) = 0,05. Maka dapat dinyatakan bahwa media video animasi terdapat pengaruh pada hasil belajar matematika peserta didik kelas V.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Febrina & Lena, 2021) yang berjudul pengaruh video animasi terhadap hasil belajar keliling dan luas bangun datar di kelas IV SDN 09 pasaman kabupaten pasaman barat. Hasil penelitian ini menyimpulkan  $H_a$  diterima dikarenakan hasil analisis data dari pengujian hipotesis bernilai  $T_{hitung} = 2,826 > T_{tabel} = 2,004$ . Maka penelitian ini terdapat pengaruh dari penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar keliling dan luas bangun datar di kelas IV SDN pasaman kabupaten pasaman barat.

Penelitian lain dilakukan oleh Twozia (2021) yang berjudul pengaruh video animasi terhadap pemahaman konsep segitiga siswa kelas IV di SDN Gentramasekdas. Hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi memberikan pengaruh terhadap pemahaman konsep segitiga siswa kelas IV yang pada akhirnya akan mempengaruhi prestasi belajar siswa secara keseluruhan. Sehingga  $H_1$  diterima dan  $H_o$  ditolak dengan penjelasan bahwa media video animasi memberikan pengaruh terhadap pemahaman segitiga siswa SD (Wahyuni et al., 2024).

Penelitian lain dilakukan oleh Pamungkas & Koeswanti (2021) yang berjudul penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Hasil

analisis data, penggunaan media video dapat mempengaruhi hasil belajar siswa sekolah dasar. Rata – rata skor sebelum dilakukan pre-test yaitu sebesar 61,84, sedangkan rata – rata skor sesudah post-test yaitu sebesar 77,31. Kemudian selisih rata –rata skor sebelum dan sesudah test adalah 15, 46. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Maka dari data penelitian terdahulu diatas dapat memperkuat hasil analisis yang diperoleh pada penelitian ini dengan menentukan bahwa media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas V SDN 2 Tambakrigadung dengan dinyatakan media pembelajaran video animasi dianggap menarik dan inovatif pada proses pembelajaran di kelas sehingga siswa aktif dalam proses pembelajaran dan siswa leboh mudah memahami materi pembelajaran.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 2 Tambakrigadung. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji t yang menunjukkan bahwa nilai  $T_{hitung} = 7,391$  lebih besar dari  $T_{tabel} = 1,999$  pada taraf signifikansi 0,05, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Selain itu, hasil uji validitas menunjukkan bahwa 25 soal dinyatakan valid dan instrumen penelitian memiliki tingkat reliabilitas tinggi dengan  $r_{hitung} = 0,92$ . Hasil uji normalitas dan homogenitas juga menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan variansi kedua kelompok homogen. Dengan demikian, media video animasi terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V. Penggunaan video animasi dalam pembelajaran mampu membuat materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar.

## **SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru: Media video animasi dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.
2. Bagi Sekolah: Diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai.
3. Bagi Peneliti: Disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan materi yang berbeda atau jenjang kelas yang berbeda guna memperluas kajian mengenai efektivitas media video animasi.
4. Media video animasi sebaiknya dikombinasikan dengan metode pembelajaran yang interaktif agar hasil yang diperoleh lebih optimal.

## **UCAPAN TERIMAKASIH\***

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga artikel ilmiah ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ahmad Ipmawan Kharisma M.Pd selaku

dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi dalam penyusunan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Kepala Sekolah, guru, dan seluruh siswa kelas V SDN 2 Tambakrigadung yang telah memberikan izin serta membantu selama proses penelitian berlangsung. Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga dan teman-teman yang selalu memberikan doa, dukungan, dan semangat sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan artikel ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi perbaikan di masa yang akan datang.

## DAFTAR RUJUKAN

- Anggraini, V. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Muatan Pelajaran Matematika Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 10(2), 54-62.
- Astuti, M. W., Cahyadi, F., & Budiman, M. A. (2024). Media video animasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 3 sekolah dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 239-247.
- Fitra, D., & Kunci, K. (2023). *Kurikulum Merdeka dalam Pendidikan Modern*. In *Jurnal Inovasi Edukasi* (Vol. 06, Number 02).
- Setiawan, H., & Fatimah, S. (2023). Pembelajaran kooperatif berbantuan media video pembelajaran pada materi mari hemat energi listrik kelas IV SD. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 47-55.
- Kartika, R. A., & Apriza, B. (2025). *The Effectiveness of Using Animated Videos in Learning Mathematics to Improve Student Learning Outcomes in Elementary Schools : A Systematic Literature Review*. 8, 244–259.
- 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>
- Saputri, D., & Silvester, S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 74-83.
- Safari, Y., Maulida Rahmalia, S., Guru, P., Dasar, S., & Djuanda, U. (2024). *Pentingnya Konsep Dasar Matematika Di Sekolah Dasar* (Vol. 3).
- Twozia, T. (2021). Pengaruh Video Animasi terhadap Pemahaman Konsep Segitiga Siswa Kelas IV di SDN Gentramasekdas. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 668-674.
- 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.
- Yusantika, Y., Baedowi, S., & Tika Damayani, A. (2025). *Pengembangan Media Dakota (Dakon Matematika) Pada Materi Kpk Dan Fpb Di Kelas V Sd Negeri Kajar 01 Pati*. 5(1). <https://doi.org/10.26877/jwp.v5i1.19464>