

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS VIDEO
ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA
KELAS 3 SD NEGERI KADUAGUNG**

Ucu Permatasari¹, Rita Kusumah²

PGSD STKIP Muhammadiyah Kuningan

¹ucupermatasari04@gmail.com, ²rita@upmk.ac.id,

ABSTRACT

This study aims to determine the use of interactive learning media based on animated videos to increase the motivation to learn mathematics of 3rd grade students of SD Negeri Kaduagung, Sindangagung District, Kuningan Regency. Based on preliminary research, it is known that traditional teaching methods that are still dominant and the lack of use of interactive learning media cause low motivation and learning outcomes of students, especially in mathematics lessons, which are still dominant and the lack of use of interactive learning media results in low motivation and learning outcomes of students, especially in mathematics lessons. The study used this quantitative approach with pretest-posttest design with pretest-posttest design for the pre-experimental group. The research instrument consisted of pretest and posttest questions that were analyzed using SPSS version 25 to assess validity, reliability, consisting of pretest and posttest questions that were analyzed using SPSS version 25 to assess validity, reliability, normality, and homogeneity. normality, and homogeneity. The findings of the study show that the use of animated videos as teaching materials significantly improves student motivation and learning outcomes in mathematics classes. The findings of the study show that the use of animated videos as learning materials significantly improves student motivation and learning outcomes in mathematics classes. All of this shows that incorporating technology into education can serve as an effective substitute.

Keywords: *Interactive Learning Media, Animation Media, Motivation For Learning Mathematics*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas 3 SD Negeri Kaduagung, Kecamatan Sindangagung, Kabupaten Kuningan. Berdasarkan berdasarkan penelitian pendahuluan diketahui bahwa metode pengajaran tradisional metode pengajaran tradisional yang masih dominan dan minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif menyebabkan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa, khususnya pada pelajaran matematika yang masih dominan dan minimnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif mengakibatkan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa, khususnya pada pelajaran matematika. studi digunakan ini pendekatan kuantitatif dengan desain pretest - posttest dengan desain pretest - posttest untuk untuk kelompok pra-eksperimen. satu kelompok pra-eksperimen. Instrumen instrumen penelitian terdiri dari soal pretest dan posttest yang dianalisis menggunakan SPSS versi 25 untuk menilai validitas, reliabilitas, terdiri dari pertanyaan pretest dan posttest yang dianalisis menggunakan SPSS versi 25 untuk menilai validitas, reliabilitas,

normalitas, dan homogenitas. normalitas , dan homogenitas . Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi sebagai bahan ajar secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di kelas matematika . Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi sebagai materi pembelajaran secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di kelas matematika . Semua ini inimenunjukkan bahwa menggabungkan teknologi ke dalam pendidikan dapat berfungsi sebagai pengganti yang efektif menunjukkan bahwa menggabungkan teknologi ke dalam pendidikan dapat berfungsi sebagai pengganti yang efektif.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Media Animasi, Motivasi Belajar Matematika.

A. Pendahuluan

Menurut (john dewey., 2022:139) mengungkapkan bahwa pendidikan harus mampu membuat peserta didik menjadi subjek untuk menafsirkan dan memaknai rangkaian pengalaman sedemikian rupa agar dapat terus tumbuh dan kaya akan pengalaman tersebut. Hakekat pendidikan menurut john dewey tersebut mempunyai hubungan keterlibatan beberapa komponen pendidikan, contohnya dalam hal pandangan mengenai peserta didik, peran guru, metode pendidikan, dan kurikulum. Kemudian, pada intinya dari beberapa komponen pendidikan tersebut mampu mendukung guna terciptanya tujuan pendidikan yang meletakkan suatu pengalaman belajar sebagai dasar pandangannya.

Pendidikan di indonesia merupakan bagian terpenting untuk di capai oleh seluruh siswa. Oleh karena

itu, untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang nyaman, kegiatan belajar harus mengikuti perkembangan zaman dan tujuan pendidikan nasional. Menurut undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, Tujuan pendidikan nasional adalah perkembangan potensi peserta didik agar beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, menjadi warga negara yang sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab (Khoerul ummah., 2022).

Kemajuan teknologi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Dalam era digital ini, teknologi telah menjadi bagian integral dari proses pembelajaran. Media sebagai salah satu metode yang digunakan pendidik, telah berubah sejalan dengan perkembangan teknologi. Dulu, media pembelajaran

mungkin hanya berupa buku dan alat tulis namun sekarang, media pembelajaran telah berkembang menjadi lebih interaktif dan menarik seperti video, animasi, dan aplikasi belajar online. Media animasi khususnya, telah menjadi metode yang populer digunakan dalam pendidikan. Dengan kemampuan untuk menampilkan konsep dan ide secara visual dan interaktif, media animasi dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran. Selain itu, media animasi juga dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Media berbasis video ini dirancang sesuai dengan prinsip pengembangan yang mempertimbangkan berbagai aspek yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Dengan harapan dapat memotivasi siswa untuk belajar dan mengoptimalkan potensi fisik dan mentalnya selama pembelajaran. Dapat juga digunakan sesuai dengan kecepatan berpikir siswa untuk memahami materi dan kebutuhan (Fadhli., 2018).

Motivasi belajar adalah faktor penting dalam pembelajaran. Dengan

memberikan motivasi yang tinggi, siswa akan lebih bersemangat untuk belajar dan lebih berusaha untuk memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti menggunakan media animasi sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan media animasi, siswa tidak hanya belajar tetapi juga menikmati proses belajarnya. Ini adalah bukti bahwa, teknologi jika digunakan dengan baik dapat memiliki dampak positif yang signifikan terhadap pendidikan.

(Asriyanti & Purwati., 2020) menunjukkan bahwa terdapat dua faktor kesulitan belajar siswa yang terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal/intern merupakan faktor dari dalam diri sendiri, sementara faktor eksternal/ekstern merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa/lingkungan. Faktor intern dapat meliputi minat, motivasi, bakat serta hal-hal dalam diri siswa yang menghalangi siswa untuk dapat mengikuti pembelajaran secara efektif. Faktor eksternal meliputi kondisi lingkungan belajar, dukungan keluarga, metode atau media pembelajaran yang digunakan selama pembelajaran, dan semua hal yang

terkait yang menjadi alasan siswa kesulitan belajar yang kemudian mempengaruhi hasil belajar siswa. Dilihat dari penelitian-penelitian sebelumnya banyak yang membahas tentang masalah yang banyak terjadi pada siswa terutama siswa di SD. Masalah yang paling menonjol pada siswa SD adalah kesulitan dalam belajar pelajaran matematika dan kurangnya motivasi belajar.

Berdasarkan hasil pra observasi yang dilakukan peneliti pada bulan januari 2024 di SD Negeri Kaduagung Kecamatan Sindangagung Kabupaten kuningan, peneliti mendapatkan informasi bahwa terdapat permasalahan dalam penerapan pembelajaran yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah, dan penugasan. Selain itu kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru disebabkan karena media di sekolah sangat terbatas dan hanya menggunakan alat peraga sederhana dan seadanya. Kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru akan berdampak pada kurang optimalnya daya tangkap siswa terhadap materi pembelajaran yang mengakibatkan hasil belajar

siswa rendah terutama pada mata pelajaran matematika.

Menurut salah satu siswa yang ditanya tentang “pelajaran apa yang susah untuk dipahami dan apa alasannya?”. Siswa tersebut menjawab “pelajaran yang susah dikelas itu adalah pelajaran Matematika, karena susah untuk dipahami dan media pembelajarannya hanya menggunakan buku paket saja”. Dari kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa kelas 3 masih kesulitan dalam pelajaran Matematika, faktor yang menyebabkan kesulitan tersebut adalah kurangnya media pembelajaran dan motivasi siswa untuk belajar Matematika.

Berdasarkan latar belakang diatas penelitian ini akan berfokus terhadap penerapan media interaktif berbasis video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar matematika. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengambil perubahan pendekatan pembelajaran yang interaktif, visual, dan menarik terutama pada pelajaran matematika. Metode ini memberikan alternatif baru dalam menyajikan materi matematika kepada siswa, yang dapat meningkatkan motivasi belajar

mereka. Memulai penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi, diharapkan siswa dapat mengalami pembelajaran yang lebih menyenangkan, efektif, dan bermakna dalam mempelajari matematika terutama di SD Negeri Kaduagung. Oleh sebab itu, berdasarkan latar belakang diatas maka penelitian tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas 3 SD”.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Metode penelitian kuantitatif, sebagai mana dikemukakan oleh Sugiono yaitu : “Metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivisme*, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data

bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan”.

Berhasil atau tidaknya suatu penelitian tergantung dari metode yang digunakan. Metode penelitian menurut Sugiyono ialah “Cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Berdasarkan kutipan tersebut, maka metode penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah metode eksperimen.

Menurut Sugiyono, penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang dirancang untuk menguji hubungan sebab-akibat antara dua atau lebih variabel. Metode ini melibatkan pengendalian variabel-variabel yang mempengaruhi fenomena yang dimiliki untuk menentukan apakah perubahan pada variabel independen menyebabkan perubahan pada variabel dependen.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data dalam penelitian ini yaitu nilai hasil belajar dan Pretest-posttest pelajaran matematika materi Pecahan

Sederhana siswa kelas 3 di SD Negeri Kaduagung. Ringkasan data hasil pretest-posttest tersebut dapat dibaca pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Deskriptive Data

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Nilai Pretest	30	15	100	64.08	18.448
Nilai Posttes	30	45	100	81.48	14.242
Valid (listwise)	N30				

Uji Prasyarat Instrumen

Instrumen penelitian diperlukan dalam penelitian yang akan digunakan sebagai alat penghitung data. Sebelum dilaksanakan penelitian instrumen-instrumen tersebut harus dilakukan serangkaian uji prasyarat. Uji prasyarat Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi Uji validitas, dan uji reliabilitas.

Uji Validasi

Instrumen yang baik yaitu instrumen yang memenuhi syarat valid dan reliabel. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa 10 soal PG (pilihan ganda), dan 6 soal essay.

Sebelum soal tersebut digunakan sebagai soal yang valid dan reliabel untuk dijadikan instrumen penelitian, terlebih dahulu dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas terhadap soal tersebut.

Soal diujicobakan kepada siswa di luar sampel. Yaitu siswa kelas 4 SD Negeri Kaduagung. Namun sebelum diujicobakan, soal tersebut telah

Total Essay	Person Correlation	Sig. (2-tailed)	N
Soal 1	.579**	.001	30
Soal 2	.861**	.000	30
Soal 3	.642**	.000	30
Soal 4	.490**	.006	30
Soal 5	.509**	.004	30
Soal 6	.602**	.000	30

dinilai validitas isinya oleh penilai ahli pada bidangnya yaitu bapak Oman Suryaman, M.Pd. dengan menggunakan lembar penilaian validitas.

Setelah soal dinilai oleh penilai tersebut dan dinyatakan layak diujicoba, maka dilakukan uji coba soal kepada siswa kelas 4 SD Negeri Kaduagung pada tanggal 10 Juni 2024. Soal yang diujicobakan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran..... Soal kemudian dilakukan uji validitas konstruk menggunakan SPSS versi 25. Hasil uji validasi menunjukkan bahwa butir soal yang diujicobakan telah valid. Untuk

data hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Ringkasan Hasil Uji Valititas Soal Uji Coba

Total PG	Person Correlation	Sig. (2-tailed)	N
Soal 1	.603**	.000	30
Soal 2	.501**	.005	30
Soal 3	.517**	.003	30
Soal 4	.606**	.000	30
Soal 5	.641**	.000	30
Soal 6	.651**	.000	30
Soal 7	-.536**	.002	30
Soal 8	.698**	.000	30
Soal 9	-.612**	.000	30
Soal 10	.569**	.000	30

Berdasarkan uji validasi butir soal, soal PG (pilihan ganda) dan Essay telah Valid Karena analisis statistika menunjukan bahwa semua butir soal PG dan Essay memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengukuran yang diinginkan dengan nilai signifikan $<0,05$. Dengan demikian, dapat dipastikan bahwa soal-soal pilihan ganda dan essay tersebut sesuai dan akurat dalam mengukur aspek yang dimaksud.

Uji Reliabilitas

Setelah melakukan diujicoba validitas, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas instrument. Uji reliabilitas ini dilakukan hanya pada soal yang sudah

dinyatakan valid. Berdasarkan uji validitas, semua butir soal dinyatakan valid maka semua butir soal tersebut di uji reliabilitasnya. Pengujian reliabilitas instrument ini menggunakan Teknik konsistensi internal dengan uji *Cronbach's Alpha*. Untuk perhitungan secara lengkap menggunakan SPSS versi 25. Berdasarkan uji reliabilitas dengan rumus *Cronbach,s Alpha* dapat disimpulkan nilai reliabilitas dari 15 soal yang terdiri dari soal PG (pilihan ganda) dan essay yang telah diujikan yakni sebesar 0,655 dan 0,604.

Tabel 4.4 Ringkasan Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.655	10

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.604	6

Dalam konteks pengujian reliabilitas, biasanya digunakan Batasan tertentu yaitu nilai yang harus $>0,06$ agar dianggap valid. Hal ini menandakan bahwa Ketika nilai reliabilitas melebihi

angka tersebut, maka pengukuran dianggap dapat diandalkan dan konsisten. Dengan kata lain, reliabilitas yang melebihi dianggap sebagai parameter yang menunjukan kualitas pengukuran yang memadai.

Uji Instrumen penelitian

Uji insrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji Data (Analisis Statistika Deskriptif, Uji T). data yang akan diuji yaitu data hasil Pretes-Posttest siswa dalam Pelajaran Matematika kelas 3 SD Negeri Kaduagung.

Uji Normalitas

Uji normalitas data hasil pretes dan posttest dalam penelitian ini menggunakan uji *Shapiro-Wilk*. Data hasil uji normalitas dengan menggunakan SPSS versi 25 dapat dibaca pada table 4.5.

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality			Shapiro-Wilk		
	Kelas		Statistic	df	Sig.
Hasil Siswa	Belajar	Pretes	.971	30	.682
		Posttest	.933	30	.138

Data berdistribusi normal jika nilai signifikansi (sig) $>0,05$. Dapat dibaca pada table diatas, bahwa signifikansi data pretest 0,682 dan nili posttest 0,038 di SD Negeri Kaduagung. brdasarkan kedua nilai tersebut diperoleh nilai normalitas data yang $>0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Perhitungan homogenitas data dilakukan setelah data diketahui berdistribusi normal, jika data tidak berdistribusi normal maka tidak perlu menghitung uji homogenitas. Untuk mengetahui homogenitas data, proses dihitungnya menggunakan SPSS versi 25.

Dalam uji ini, kita membandingkan variansi antar kelompok data. Kita menggunakan nilai signifikan atau nilai probabilitas untuk menentukan apakah variansi antar kelompok tersebut sama atau tidak. Jika nilai signifikan kurang dari 0,05, maka kita dapat menyimpulkan bahwa variansi antar kelompok tersebut tidak sama, atau dengan kata lain, data tersebut tidak homogen. Sebaliknya, jika nilai signifikan lebih dari 0,05, maka kita dapat menyimpulkan bahwa variansi

antar kelompok tersebut sama, atau dengan kata lain, data tersebut homogen.

Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

			Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	on1.079	1	48		.304
	Based on Median	on1.050	1	48		.311
	Based on Median and with adjusted df	on1.050	1	44.939		.311
	Based on trimmed mean	on1.142	1	48		.291

Nilai signifikansi diperoleh adalah 0,291, maka nilai signifikan $> 0,05$, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut dinyatakan homogen. Setelah data homogen, maka langkah berikutnya yaitu uji hipotesis.

Uji Hipotesis (Uji T)

Uji hipotesis dilakukan setelah semua uji prasyarat terpenuhi, baik uji normalitas maupun uji homogenitas. Berdasarkan uji normalitas dan homogenitas diketahui bahwa distribusi normal dan homogen, maka uji hipotesisnya menggunakan *independent sampel t tes* dengan

bantuan program SPSS versi 25. Uji hipotesis berguna untuk mengetahui kesimpulan peneliti dan untuk mengetahui hipotesis yang diterima.

Tabel 4.7 Hasil Uji Hipotesis

Independent Sample Test

		Hasil Belajar	
		Sebelum diberi penangan	Sesudah diberi penangan
t-test for Equality means	T Df Sig. (2-tailed) Mean Difference 95% Confidence Interval of the Difference	16.826 30 .000 62.080	27.903 30 .000 79.480
	Lower Upper	54.47 69.69	73.60 85.36

Dari data table Uji T di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan setelah penanganan. Hal ini dapat dilihat dari T sebelum penangan sebesar 16.826 dan setelah penanganan sebesar 27.903. Selain itu, nilai signifikan (2-tailed) yang sama sebesar .000 menunjukkan

adanya perbedaan yang signifikan antara keduanya.

Berdasarkan hipotesis penelitian yang telah dibuat, yaitu menyatakan bahwa terdapat perubahan yang signifikan dalam Tingkat motivasi belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi dalam pembelajaran matematika kelas 3 SD Negeri Kaduagung, dan hipotesis nol (H_0) menyatakan tidak terdapat perubahan yang signifikan, sedangkan hipotesis alternatif (H_1) menyatakan terdapat perubahan yang signifikan. Dari hasil uji t dapat disimpulkan bahwa:

Hipotesis Alternatif (H_1) diterima, sedangkan Hipotesis Nol (H_0) ditolak. Ini berarti bahwa terdapat perubahan yang signifikan dalam Tingkat motivasi belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi dalam pembelajaran matematika di kelas 3 SD Negeri Kaduagung. Penggunaan media pembelajaran tersebut telah meningkatkan motivasi belajar. Dengan demikian, Hipotesis penelitian yang menyatakan adanya perubahan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran

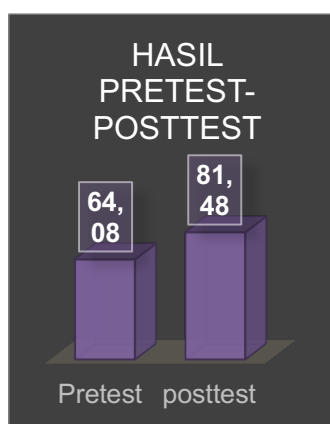
interaktif berbasis video animasi dapat diterima.

Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk Mengetahui apakah terdapat perubahan yang signifikan dalam tingkat motivasi belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi dalam pembelajaran matematika kelas 3 SD Negeri Kaduagung.

Bentuk instrumen yang digunakan dalam menguji hasil belajar siswa berupa soal Pretest dan posttest dengan butir soal 20 PG (pilihan ganda) dan 10 soal essay. Sebelum penggunaan, instrumen ini terlebih dahulu diuji dengan analisis butir soal. Beberapa uji statistika yang digunakan yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Soal yang memenuhi kriteria tersebut, dapat dijadikan instrumen dalam penelitian. Setelah pengujian analisis butir soal, diperoleh 10 soal PG (pilihan ganda) dan 5 soal essay memenuhi kriteria sebagai instrumen yang valid dan reliabel. Maka instrumen yang digunakan sebagai alat pengumpulan data hasil belajar siswa yaitu menggunakan 15 butir soal tersebut.

Setelah dilakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi maka dapat diketahui hasil penelitiannya. Hasil penelitian diketahui rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan media tersebut yaitu 64.08. sedangkan rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut yaitu 81.48. nilai rata-rata hasil belajar tersebut membuktikan bahwa nilai dari hasil setelah menggunakan media pembelajaran intraktif berbasis video animasi lebih besar dari hasil sebelum menggunakan media tersebut. Rata-rata hasil belajar dapat dibaca perbandingannya pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 Histogram perbandingan rata-rata hasil belajar

Histogram pada gambar 4.1 di atas, menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest lebih tinggi dari pada nilai pretest. Maka dari itu, dilihat dari hasil

pretest-posttest dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar matematika siswa meningkat setelah belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi. Setelah dilakukan analisis secara statistik dengan uji-t yang dihitung dengan menggunakan program SPSS versi 25, diperoleh hasil posttest > pretest yaitu nilai posttest = 81,48 dan nilai pretest = 64,08. Nilai signifikansi bernilai < 0,05 yaitu sebesar .000. Dengan demikian, H_0 ditolak. Hal ini, terdapat perbedaan yang signifikan nilai hasil belajar siswa antara sesudah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi dan sebelum penerapan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi. Jadi, media pembelajaran interaktif berbasis video animasi dinyatakan efektif dan signifikan terhadap motivasi belajar matematika pada siswa kelas 3 di SD Negeri Kaduagung.

Media pembelajaran interaktif berbasis video animasi merupakan salahsatu media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan motivasi brlajar siswa. Media pembelajaran interaktif berbasis video animasi menggunakan sebuah gambar bergerak dalam sebuah video

sebagai media dalam penyampaiannya. Media pembelajaran ini adalah salah satu Teknik yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar.

Dalam pelaksanaan di dalam kelas, media pembelajaran interaktif berbasis video animasi ini membantu guru dsalam menarik minat siswa untuk memperhatikan materi yang sedang dinahas oleh guru karena menggunakan video animasi sebagai medianya. Guru dalam menyampaikan materi menampilkan sebuah video animasi yang membahas tentang pecahan sederhana. Dengan video animasi tersebut guru memancing daya tangkap siswa untuk menangkap atau memahami materi yang sedang dijelaskan dalam video tersebut.

Media video animasi memiliki beberapa kelebihan, salah satunya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam belajar matematika dengan cara yang menarik dan interaktif. Animasi mengubah konsep-kosep abstrak menjadi visualisasi yang hidupa dan menarik, membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah diingat. Siswa dapat terlibat aktif dengan animasi,

menyelesaikan soal Latihan, memilih jawaban yang benar.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti mrnyimpulkan bahwa ada kelemahan pada media video animasi. Kelemahan tersebut yaitu tidak semua materi dapat disampaikan melalui video. Karena ada sebagian materi yang kurang dipahami oleh anak, seperti dalam materi pecahan sederhana membelah sebuah biscuit menjadi beberapa bagian, dan mengubahnya menjadi sebuah pecahan. Bagian tersebut lebih cocok menerakan praktek langsung, supaya anak lebih memahaminya.

Pelaksanaan media pembelajaran interaktif nberbasis video animasi ini harus dipersiapkan dengan matang. Gambar yang digunakan setidaknya tidak asing dalam kehidupan siswa sehari-hari. Seperti menggunakan objek makanan, atau buah-buahan. Gambar yang dipilih juga diharapkan bisa memancing minat siswa untuk memperhatikan.

Setiap media, model, metode, dan strategi pembelajaran memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing, begitu juga media pembelajaran Interaktif berbasis video

animasi berbasis video animasi. Kelebihan dan kekurangan tersebut mengharuskan guru untuk menguasai media pembelajaran tersebut sebelum melaksanakannya dalam pembelajaran. Guru yang sudah memahami pembelajaran tersebut nantinya dapat meminimalkan kekurangan dari media pembelajaran ini. Penguasaan juga diperlukan pada media, model, metode, dan strategi pembelajaran yang lainnya, tidak hanya pada media pembelajaran interaktif berbasis video animasi saja.

D. Kesimpulan

Penelitian telah dilaksanakan pada kelas 3 di SD Negeri Kaduagung. Penelitian yang telah dilaksanakan mendapat hasil penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa:

1. Hasil posttest (seudah menggunakan media) yang telah menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis vidio animasi memiliki perbedaan dengan pretest (sebelum menggunakan media). Perbedaan hasil belajar siswa ditunjukan melalui hasil pretest yaitu 64.08, sedangkan nilai posttest yaitu 81.48.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi untukmeningkatkan motivasi belajar matematika kelas 3 SD Negeri Kaduagung. Hal ini terlihat dari hasil uji *independen sample t-test* pada data pretest-posttest diperoleh nilai sebelum penangannan sebesar 16.826 dan setelah penanganan sebesar 27.903. Selain itu, nilai signifikan (2-tailed) yang sama sebesar .000 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara keduanya. Dengan demikian hipotesis nol (H_0) menyatakan tidak terdapat perubahan yang signifikan, sedangkam hipotesis alternatif (H_1) menyatakan terdapat perubahan yang signifikan. Dari hasil uji t dapat disimpulkan bahwa: Hipotesis Alternatif (H_1) diterima, sedangkan Hipotesis Nol (H_0) didolak

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Putri, and Intan Permatasari. "Pengaruh Pendidikan Dan Kompensasi Terhadap Kinerja Divisi New Product Development (Npd) Pada Pt. Mayora Indah Tbk." *Jurnal Ilmiah M-Progress*, vol. 10, no. 2, 2020, pp. 174–84,

- Arif, ms arif. *BAB III METODE Penelitian Uji Homogen*. 2022, pp. 29–42.
- Arikunto. *Contoh Bab 3 Kuantitatif*. 2019, pp. 43–58.
- Asriyanti, Frita Devi, and Indah Sri Purwati. “Analisis Faktor Kesulitan Belajar Ditinjau Dari Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, vol. 29, no. 1, 2020, pp. 79–87,
- Fadhli, Muhibuddin. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas Iv Sekolah Dasar.” *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, vol. 3, no. 1, 2018, pp. 24–29,
- Hadija Difinubun, Siti, et al. “Analisis Pengaruh Sumber Daya Manusia Terhadap Aspek Kinerja Pekerja Pada Proyek Pembangunan Gedung Laboratorium Terpadu Pendukung Blok Masela Universitas Pattimura.” *Journal Agregate*, vol. 2, no. 1, 2023, pp. 76–86.
- jonh dewey. “Eksistensi Pemikiran John Dewey Dalam Pendidikan Di Indonesia.” *SINDANG: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah*, vol. 4, no. 2, 2022, <https://doi.org/10.31540/sindang.v4i2.1421>.
- Khoerul ummah. *Penggunaan Media Vidio Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran Kelas II SD*. no. 8.5.2017, 2022, pp. 2003–05.
- Kurniawan, Muhammad. “Pengaruh Gaya Kepemimpinan Dan Motivasi Terhadap Semangat Kerja Karyawan Pt. Hti Bumi Persada Banyuasin.” *Media Wahana Ekonomika*, vol. 13, no. 3, 2019, pp. 143–69.
- Sugiono. “Bab lii Metoda Penelitian.” *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, vol. 3, 2019, pp. 1–9.