

PENGARUH MEDIA ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR DAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS V SDN 1 SUKARARA TAHUN AJARAN 2023/2024

Siti Hidayati¹, Ida Ermiana², Vivi Rachmatul Hidayati³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram

Alamat email: [1hidayatist2110@gmail.com](mailto:hidayatist2110@gmail.com), [2ida_ermiana@unram.ac.id](mailto:ida_ermiana@unram.ac.id),
[3vivirachma@unram.ac.id](mailto:vivirachma@unram.ac.id)

ABSTRACT

The interest in learning and the learning outcomes in mathematics are still relatively low, which may be to the lack of varied learning media. This research aims to 1) determine the effect of animation media on the interest in learning mathematics; 2) determine the effect of animation media on learning outcomes in mathematics; 3) determine the effect of animation media on learning interest and learning outcomes in mathematics. This type of research is quasi experimental with a nonequivalent control group design. Data collection methods used were questionnaires, test, and observations. The analysis methods used were Manova test. Based on the results of the Test of Between-Subject Effect, the significance value for the learning interest variable, which is $0.01 < 0.05$, meaning that H_0 is rejected and H_a is accepted, indicating a significant effect of animation media on learning interest in mathematics for fifth-grade students at SDN 1 Sukarara. Furthermore, the results of the Test of Between-Subject Effect obtained a significance value for the learning outcomes variable, which is $0.048 < 0.05$, meaning that H_0 is rejected and H_a is accepted, indicating a significant effect of animation media on learning outcomes in mathematics for fifth-grade students at SDN 1 Sukarara. Based on the results of the Manova test, a significance value of $0.000 < 0.05$ was obtained, meaning that H_0 is rejected and H_a is accepted, indicating a significant effect of animation media on learning interest and learning outcomes in mathematics for fifth-grade students at SDN 1 Sukarara.

Keywords: *Animated Media, Learning Interest, Learning Outcomes*

ABSTRAK

Minat belajar dan hasil belajar pada mata pelajaran matematika masih tergolong rendah, hal ini dapat disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang belum bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengetahui pengaruh media animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran matematika; 2) mengetahui pengaruh media animasi terhadap hasil belajar pada mata pelajaran matematika; 3) mengetahui pengaruh media animasi terhadap minat belajar dan hasil belajar pada mata pelajaran matematika. Jenis penelitian ini adalah *quasi eksperimen* dengan *nonequivalent control group design* Metode pengumpulan data menggunakan angket, tes, dan observasi. Metode analisis yang digunakan yakni uji Manova. Berdasarkan hasil *Test of Between-Subject Effect* diperoleh nilai sig. pada variabel minat belajar yakni $0.01 < 0.05$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, maka terdapat pengaruh media animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran matematika siswa kelas V SDN 1 Sukarara yang signifikan. Selain itu,

hasil *Test of Between-Subject Effect* diperoleh nilai sig. pada variabel hasil belajar yakni $0.048 < 0.05$ artinya terdapat pengaruh media animasi terhadap hasil belajar pada mata pelajaran matematika siswa kelas V SDN 1 Sukarara yang signifikan. Berdasarkan hasil uji Manova diperoleh nilai sig. $0.000 < 0.05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh media animasi terhadap minat belajar dan hasil belajar pada mata pelajaran matematika siswa kelas V SDN 1 Sukarara yang signifikan.

Kata kunci: Media Animasi, Minat Belajar, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan di tingkat sekolah dasar terdiri dari beberapa mata pelajaran yang harus dipelajari dan dikuasai oleh siswa salah satunya matematika. Matematika adalah mata pelajaran wajib yang ditempuh oleh siswa. Menurut Hiqwan et al. (2023) mengatakan bahwa matematika memiliki peran yang sangat penting dalam ilmu pengetahuan dan teknologi karena siswa mempelajari ilmu dasar yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan. Tetapi, mata pelajaran matematika pada kenyataannya menjadi salah satu pelajaran yang sulit dipahami oleh siswa, sehingga siswa tidak memiliki minat dan cenderung pasif saat proses pembelajaran berlangsung (Hulu & Telaumbanua, 2022).

Minat adalah ketertarikan terhadap suatu hal tanpa adanya unsur paksaan sehingga timbul rasa suka dan ingin. Menurut Ulfah & Arifudin (2022) menyatakan bahwa

minat adalah perasaan senang dan puas dalam diri seseorang terhadap suatu yang diminatinya dengan perhatian dan fokus yang konsisten. Pada kenyataannya, minat siswa khususnya pada mata pelajaran matematika masih rendah (Anwar et al., 2023; Azzahra & Pramudiani, 2022; Septiani & Abadi, 2022).

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mendapatkan pengajaran dalam jangka waktu tertentu. Hasil belajar merupakan tolak ukur untuk melihat ketercapaian dari suatu pembelajaran (Fatimah et al., 2023). Namun pada mata pelajaran matematika, hasil belajar siswa masih tergolong dalam kategori rendah yang diakibatkan dari belum efektifnya kegiatan pembelajaran (Fatimah et al., 2023). Khususnya pada materi luas bangun datar, hasil belajar siswa masih rendah (Alawiyah et al., 2019; Ali et al., 2021; Saryanti, 2023; Segara et al., 2023).

Hasil belajar matematika siswa yang buruk dapat disebabkan oleh

minimnya penggunaan media pembelajaran (Meilani & Aiman, 2021). Menurut Alfandi, dkk (2021) suatu media pembelajaran dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, konkret dan mudah dimengerti oleh siswa sehingga dapat merangsang minat dan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Namun faktanya di sekolah, penggunaan media oleh guru masih jarang diterapkan dalam proses pembelajaran (Zubaidi et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas V di SDN 1 Sukarara, didapatkan informasi bahwa minat belajar siswa cukup rendah khususnya pada mata pelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat pada proses pembelajaran yang berlangsung, bahwa ketika guru menjelaskan materi pelajaran terdapat banyak siswa yang kurang memperhatikan, tidak berkonsentrasi, melamun, dan juga ada yang bermain-main. Selain itu, ditemukan juga hasil belajar siswa yang kurang optimal pada mata pelajaran matematika yang belum mencapai KKM 60. Berdasarkan nilai tugaeis kelas VA pada materi nilai rata-rata, terdapat 12 siswa dari 19 siswa

dengan persentase 57% belum mencapai KKM. Adapun dari nilai ulangan harian kelas VB pada materi bilangan bulat dan perkalian bilangan desimal, terdapat 15 siswa dari 19 siswa dengan persentase 75% belum mencapai KKM. Guru kelas V mengatakan bahwa kurangnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika ini merupakan salah satu dampak dari adanya kasus Covid-19 yang mengakibatkan kurangnya waktu belajar

Permasalahan lain yang ditemukan juga terkait dengan penggunaan media pembelajaran yang belum bervariasi. Pada saat proses pembelajaran, guru lebih sering menggunakan media buku paket dan kadang-kadang menggunakan media konkret seperti model bangun ruang, yang membuat siswa merasa kurang tertarik untuk belajar. Pernyataan ini senada juga dengan hasil wawancara dengan siswa bahwa guru jarang menggunakan media yang bervariasi dan kreatif sehingga mereka merasa mengantuk, bosan dan kurang tertarik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, guru perlu untuk menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar siswa

tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dapat menumbuhkan minat, semangat, perhatian dan keingintahuan siswa sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik (Nisa & Jaelani, 2023). Terdapat beragam media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk menarik minat belajar siswa salah satunya dengan penggunaan media animasi. Media animasi merupakan cara menampilkan suatu gambar dengan sedemikian rupa melalui adanya ilusi gerakan (*motion*) pada gambar yang ditampilkan. Menurut Riyanti & Jarmita (2021) mengemukakan bahwa media animasi merupakan suatu media yang memuat gambar sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi audio yang menarik serta memiliki nilai-nilai pembelajaran. Media animasi ini merupakan salah satu bentuk media berbasis komputer atau multimedia. Dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan media animasi dapat difungsikan sebagai media yang berdaya guna atau efisien (Alfina et al., 2022).

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimen* dengan tipe *non-nonequivalent control group design*. Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2010) mengemukakan bahwa desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, akan tetapi pada desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 1 Sukarara yang berjumlah 38 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *nonprobability sampling* dengan teknik *sampling jenuh*.

Metode pengumpulan data yang digunakan yakni angket, tes dan observasi. Dalam penelitian ini, angket diisi oleh siswa dengan tujuan untuk mengukur minat belajar siswa pada pembelajaran matematika. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran matematika khususnya materi luas jajar genjang dan luas segitiga. Adapun observasi digunakan untuk melihat atau mengamati keterlaksanaan aktivitas atau proses belajar siswa pada pembelajaran matematika

menggunakan media animasi. Analisis data yang digunakan yakni, uji normalitas multivariat, uji homogenitas, dan uji multikolonieritas, kemudian dilakukan uji hipotesis menggunakan uji Manova (Multivariate Analysis of Variance). Manova merupakan suatu analisis untuk menguji dua atau lebih variabel dependen metrik dengan variabel independen nonmetrik (Indrawan & Yaniawati, 2014).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam penelitian ini terdapat tiga variabel yakni media animasi (X1), minat belajar (Y1), dan hasil belajar (Y2). Peneliti mengolah data menggunakan SPSS 25 for windows.

Tabel 1. Hasil angket minat belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen

No.	Pernyataan	Jawaban				
		S T S	T S	R G	S	S S
Perasaan senang						
1	Saya senang mengikuti pembelajaran matematika	3	2	3	1	1
2	Saya merasa bosan mempelajari matematika	0	3	9	1	9
3	Guru kurang menyenangkan dalam mengajar, sehingga saya menjadi malas belajar matematika	2	2	7	1	1
4	Saya semangat	1	1	9	1	1

No.	Pernyataan	Jawaban				
		S T S	T S	R G	S	S S
	belajar matematika karena mengetahui kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari				5	2
5	Saya kurang senang ketika pembelajaran matematika sudah dimulai	7	1	1	6	1
Ketertarikan siswa						
1	Saya tertarik untuk belajar matematika.	4	2	9	1	6
2	Saya kurang tertarik dengan matematika karena sulit	9	1	1	3	0
3	Tugas yang diberikan oleh guru membuat saya semakin tertarik dengan pelajaran matematika	2	3	6	1	1
Perhatian siswa						
1	Saya tidak pernah mengerjakan PR matematika	1	1	1	4	1
2	Saya tidak pernah menunda mengerjakan tugas matematika yang diberikan oleh guru.	0	0	1	1	1
3	Saya tidak pernah tidur di kelas ketika pelajaran matematika	1	4	5	1	1
4	Saya bermain-main ketika diskusi kelompok	9	1	4	6	3
5	Saya berbicara dengan teman ketika guru sedang	1	1	5	3	5

No.	Pernyataan	Jawaban				
		S T S	T S	R G	S	S S
menjelaskan						
Keterlibatan siswa						
1	Saya merasa mudah menyerah ketika mengerjakan soal matematika	10	9	16	3	0
2	Tanpa ada yang menyuruh, saya belajar matematika sendiri di rumah	5	4	10	15	4
3	Saya tidak bisa menjawab pertanyaan dari guru	8	13	10	6	1
Total		83	109	142	17	96

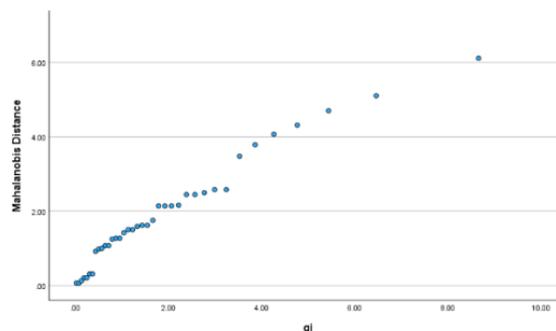
Tabel 2. Nilai rata-rata hasil angket minat belajar dan tes hasil belajar matematika

	Angket Minat Belajar		Tes Hasil Belajar	
	Sebelum	Sesudah	Pretes	Postes
Kelas control	63.32	63.42	20.53	39.47
Kelas eksperimen	51.63	54.95	26.84	53.68

Berdasarkan tabel diatas, diketahui nilai rata-rata angket minat belajar sebelum perlakuan untuk kelas kontrol yakni 63.32 dan kelas eksperimen 51.63. Sesudah diberikan perlakuan dengan penggunaan media animasi, nilai rata-rata angket minat belajar kelas eksperimen yakni 54.95 sedangkan kelas kontrol 63.42 dengan hanya menggunakan media

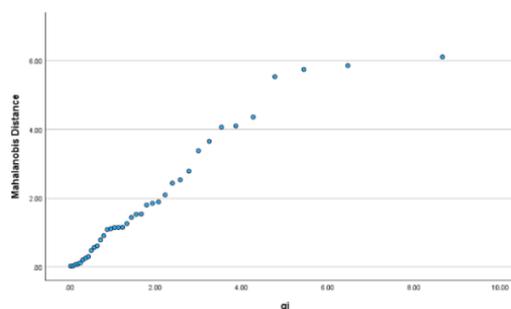
buku paket. Adapun nilai rata-rata pretest hasil belajar kelas kontrol yakni 20.53 dan kelas eskperimen yakni 26.84. Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media animasi, nilai rata-rata posttest kelas eksperimen yakni 53.68 sedangkan kelas kontrol yakni 39.47 dengan hanya menggunakan media buku paket.

Uji Normalitas



Grafik 1. Scatter plot untuk data angket sebelum perlakuan dan pretest hasil belajar

Berdasarkan grafik diatas, menunjukkan bahwa data berdistribusi normal multivariat hal ini dikarenakan scatter plot cenderung membentuk garis lurus



Grafik 2. Scatter plot data angket sesudah perlakuan dan posttest hasil belajar

Berdasarkan grafik diatas, scatter plot cenderung membentuk garis lurus yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal multivariat.

Uji Homogenitas

Tabel 3. Uji homogenitas varians data angket minat sebelum perlakuan dan pretest hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen

Levene's Test of Equality of Error Variances		
		Sig.
Minat belajar (sebelum perlakuan)	Based on Mean	0.656
Hasil belajar (pretest)	Based on Mean	0.345

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai sig. (Based on Mean) data angket minat sebelum perlakuan pada kelas kontrol dan kelas ekperimen yakni 0.656 yang menunjukkan nilai sig. > 0.05, maka dapat disimpulkan varian data homogen. Adapun untuk data pretest hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh nilai sig. (Based on Mean) yakni 0.345 yang menunjukkan nilai sig.> 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa varian data homogen.

Tabel 4. Hasil uji homogenitas varians data angket minat sesudah perlakuan dan posttest hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen

Levene's Test of Equality of Error Variances		
		Sig.
Minat belajar (sesudah)	Based on Mean	0.216
Hasil belajar (posttest)	Based on Mean	0.423

Berdasarkan tabel diatas, diketahui nilai signifikansi (Based on Mean) data angket minat sesudah perlakuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yakni 0.216 yang menunjukkan nilai sig.> 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data homogen. Adapun untuk data posttest hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh nilai sig. (Based on Mean) yakni 0.423, yang menunjukkan nilai sig. > 0.05 maka disimpulkan varians data homogen.

Tabel 5. Hasil uji homogenitas matriks varian/kovarian data angket minat sebelum perlakuan dan pretest hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen

Box' s Test of Equality of Covariance Matrices	
Sig.	0.686

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai sig. 0.686 data angket minat sebelum perlakuan dan pretest hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas ekperimen yang menunjukkan nilai sig > 0.05. Maka, dapat disimpulkan bahwa matriks varians variable dependen adalah tidak berbeda.

Tabel 6. Hasil uji homogenitas matriks varian/kovarian data angket minat sesudah perlakuan dan posttest hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen

Box' s Test of Equality of Covariance Matrics	
Sig.	0.484

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai sig. 0.484 data angket minat sesudah perlakuan dan posttest hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang menunjukkan nilai sig.> 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa matriks varians/kovarian variable dependen adalah tidak berbeda

Uji Multikolonieritas

Tabel 7. Hasil uji multikolonieritas

Variabel	Collinearity statistic	
	Tolerance	VIF
Minat Belajar	0.962	1.039
Hasil Belajar	0.962	1.039

Berdasarkan tabel diatas, nilai korelasi antara variabel minat belajar dan hasil belajar mempunyai nilai output tolerance yang sama yakni $0.962 > 0.1$ dan nilai output VIF masing-masing menunjukkan angka yang sama yakni $1.039 < 10.0$ maka dapat diambil keputusan bahwa tidak terdapat multikolonieritas antar variabel terikat yang diteliti sehingga pengujian Manova dapat dilanjutkan.

Uji hipotesis

Sebelum data angket digunakan, terlebih dahulu dilakukan transformasi data dengan menggunakan MSI (*Method of*

Successive Interval). Hal ini dikarenakan data angket yang diperoleh merupakan data ordinal yang perlu diubah menjadi data interval.

Tabel 8. Total skor masing-masing responden berdasarkan hasil transformasi data angket.

Responden	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
1	49.668	39.659
2	52.214	51.831
3	65.384	61.468
4	50.792	43.657
5	63.079	52.106
6	60.024	49.134
7	46.304	60.633
8	49.311	47.143
9	55.497	47.264
10	52.513	46.505
11	61.572	49.962
12	73.869	48.362
13	56.180	52.885
14	44.446	41.055
15	61.568	47.470
16	59.629	54.584
17	54.359	41.371
18	63.694	52.565
19	66.317	52.885

Setelah dilakukan transformasi data, maka data angket tersebut dapat digunakan untuk pengujian hipotesis.

Tabel 9. Hasil Tests of Between-Subject Effects

Test of Between-Subject Effect	
Dependent Variable	Sig.
Minat Belajar	0.001
Hasil Belajar	0.048

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui nilai sig. untuk variabel minat belajar yakni $0.001 < 0.05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media

animasi terhadap minat belajar siswa yang signifikan. Selain itu, pada tabel tersebut diketahui nilai sig. untuk variabel hasil belajar yakni $0.048 < 0.05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media animasi terhadap hasil belajar siswa yang signifikan.

Tabel 10. Hasil uji *multivariate*

Multivariate test	Sig.
	0.000

Berdasarkan gambar diatas, dapat diketahui nilai signifikansi uji *multivariate* yakni $0.000 < 0.05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media animasi terhadap minat belajar dan hasil belajar pada mata Pelajaran matematika siswa kelas V SDN 1 Sukarara yang signifikan secara simultan.

Pembahasan

Penelitian yang telah dilaksanakan pada siswa kelas V SDN 1 Sukarara, terdiri dari 2 kelas yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media animasi. Sebelum pembelajaran dimulai,

peneliti telah menyiapkan beberapa video animasi sesuai materi luas jajar genjang dan luas segitiga. Pada kegiatan awal pembelajaran, peneliti menyampaikan terkait capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran matematika. Adanya capaian pembelajaran dalam kurikulum merdeka diharapkan guru mampu menentukan kompetensi, materi dan tujuan pembelajaran dengan maksimal berdasarkan tahapan fase pada setiap jenjang pendidikan (Apriyanti, 2023). Selain itu, peneliti memberikan pertanyaan pemantik terkait materi pembelajaran kepada siswa. Hal ini untuk menggali rasa ingin tahu siswa dan melihat kemampuan berpikirnya. Ketika diberikan pertanyaan pemantik, siswa terlihat tertarik sehingga mereka dengan aktif menjawab dan kelas terasa lebih hidup (Pernando & Wirdati, 2023).

Kemudian pada kegiatan inti, peneliti mulai menayangkan video animasi melalui proyektor. Ketika itu, terlihat antusias siswa menyimak dan memperhatikan tayangan video. Mereka dengan fokus dan serius mendengarkan materi yang disampaikan. Beberapa menit setelah tayangan video, peneliti memberikan jeda lalu menjelaskan dan membahas

kembali materi yang disampaikan dari video animasi. Peneliti melakukan beberapa tanya jawab terkait dengan materi luas jajar genjang dan/atau luas segitiga. Ketika itu, siswa terlihat semangat untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti.

Adapun pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa kondisi pembelajaran yang terlihat yakni siswa menjadi lebih aktif dan antusias ketika pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan ketika proses pembelajaran berlangsung, siswa merasa tertarik dengan adanya tampilan video animasi yang ditayangkan. Pernyataan ini sependapat dengan Herawati et al (2022) bahwa ketika proses pembelajaran menggunakan media animasi, siswa menjadi lebih aktif dan semangat dikarenakan mereka merasa tertarik dan fokus dengan tampilan video animasi yang ditampilkan pada proyektor.

Selain itu, dapat dilihat dari ketercapaian indikator minat belajar yakni perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa. Perasaan senang dapat dilihat dengan ekspresi bahagia dari wajah siswa ketika video animasi mulai ditayangkan. Ketika

pembelajaran berlangsung, mereka senang untuk menyimak dan memperhatikan materi dari video animasi tersebut. Hal ini sebagaimana hasil penelitian Pramanda & Asriyanti (2022) yang menyatakan bahwa perasaan senang siswa dapat dilihat dari ekspresi wajahnya yang ceria dan fokus memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru.

Ketertarikan siswa dapat diamati ketika mengikuti pembelajaran matematika dengan menggunakan media animasi. Mereka terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran dan semangat mengerjakan tugas tanpa menundanya. Hal ini sesuai dengan hasil observasi oleh Yulianti et al. (2022) yang menyatakan bahwa siswa di kelas eksperimen yang menggunakan media animasi, lebih antusias mengikuti pembelajaran daripada siswa di kelas kontrol.

Perhatian siswa dapat dilihat dari konsentrasi dan fokus siswa ketika pembelajaran matematika dengan menggunakan media animasi berlangsung. Mereka fokus terhadap materi yang disampaikan dalam video animasi, tidak melamun, dan konsentrasi. Mereka juga menyimak

dengan seksama penjelasan yang disampaikan oleh peneliti, tidak bermain-main dengan teman sebangku dan kelas menjadi lebih tertib. Hal ini sependapat dengan pernyataan Pramanda & Asriyanti (2022) bahwa berdasarkan hasil penelitian menunjukkan kondisi kelas yang menggunakan media animasi tampak tenang, siswa antusias memperhatikan penjelasan guru dan tidak terdapat kegaduhan di dalam kelas. Berbeda halnya dengan kelas kontrol, mereka lebih sulit untuk fokus mendengarkan penjelasan materi oleh peneliti, lebih sering bermain-main, melamun dan mengantuk.

Keterlibatan siswa dapat dilihat dari keaktifannya di dalam kelas. Ketika pembelajaran berlangsung, mereka aktif untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami, berani menjawab soal latihan di papan tulis, maupun pertanyaan yang diajukan oleh peneliti. Hal ini sesuai dengan pendapat Sunami & Aslam (2021) bahwa kelas yang menggunakan media animasi dalam proses belajarnya terlihat semangat ketika menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti terkait materi yang disampaikan dengan percaya diri. Adapun ketika kerja kelompok,

mereka aktif untuk mendiskusikan jawaban soal yang diberikan. Terlihat juga bahwa mereka pantang menyerah dan berusaha dengan maksimal baik secara mandiri maupun berkelompok untuk menyelesaikan soal matematika. Dengan demikian, penggunaan media animasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Melati et al., 2023). Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh bahwa untuk minat belajar matematika pada kelas eksperimen mengalami peningkatan. Nilai rata-rata angket sebelum perlakuan yakni 51.63 dan nilai rata-rata angket sesudah perlakuan yakni 54.95.

Selain itu, ketika pertanyaan yang diajukan oleh peneliti terkait materi dari video animasi, mereka mampu mengingat dan menjawab dengan baik. Hal ini sependapat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ginting et al. (2020) bahwa adanya multimedia animasi sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman menjadi lebih baik dan dapat meningkatkan daya ingat siswa.

Selain itu ketika peneliti memberikan beberapa soal latihan untuk dikerjakan di papan tulis,

beberapa dari mereka mampu dan berani maju ke depan kelas untuk menjawabnya. Mereka juga tidak malu untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami. Dengan demikian, adanya penggunaan media animasi dapat memudahkan pemahaman siswa terkait materi yang disampaikan. Adapun pada kegiatan kelompok, siswa saling berdiskusi terkait jawaban dari soal yang telah diberikan. Peneliti juga membimbing dan mengontrol setiap kelompok dengan menghampiri masing-masing kelompok lalu menanyakan apakah ada kesulitan yang dialami. Kemudian setelah berdiskusi, perwakilan kelompok mempresentasikan atau memaparkan hasil kerjanya di papan tulis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen, nilai rata-rata untuk hasil belajar matematika mengalami peningkatan. Nilai rata-rata pretest yakni sebesar 26.84 dan nilai rata-rata posttest yakni sebesar 53.68.

Pembelajaran yang dilakukan menggunakan media animasi di kelas menjadi lebih menyenangkan, tidak membosankan, dan siswa terlibat secara aktif dan mampu menyelesaikan permasalahan terkait

materi yang diberikan. Selain itu, siswa juga dapat lebih mudah memahami materi dikarenakan media animasi mampu menyampaikan konsep materi secara visual dan dinamik. Hal ini sesuai dengan pernyataan menurut Harun dan Zaitun (dalam Said, 2023) bahwa salah satu kelebihan media animasi yakni mampu menyampaikan sesuatu yang kompleks secara visual dan dinamik. Penelitian ini sejalan dengan penelitian Sunami & Aslam (2021) yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan video animasi terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan yakni 1) terdapat pengaruh media animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran matematika siswa kelas V SDN 1 Sukarara, 2) terdapat pengaruh media animasi terhadap hasil belajar pada mata pelajaran matematika siswa kelas V SDN 1 Sukarara, dan 3) terdapat pengaruh media animasi terhadap minat belajar dan hasil belajar pada mata pelajaran matematika siswa kelas V SDN 1 Sukarara. Penggunaan media

animasi dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, siswa menjadi lebih aktif dan fokus dalam menyimak materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, W., Suryana, Y., & Pranata, O. H. (2019). Pengaruh Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa tentang Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 118–129.
- Alfandi, A., Karma, I. N., & Jiwandono, I. S. (2021). Pengaruh Media Labirin Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Muatan Materi PPKn Kelas III SDN 3 Seteluk. *Journal of Science Instruvtion and Technology*, 1 (2).
- Alfina, Irmadurisa, A., Rauhul Zannah, A., Riski Ivansyah, A., Istiningsih, S., & Widodo, A. (2022). Pentingnya Penggunaan Media Animasi dalam Meningkatkan Kemampuan Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Madako Elementary School Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Madako Tolitoli*, 1(2), 78–87.
- Ali, N. A., Takaria, J., & Pattimukay, N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Sistem-Among: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2), 71–78.
- Anwar, M., Septiani, L. R., & Khayatun, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa. *ProSandika UNIKAL (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan)*, 4(1), 177–184.
- Apriyanti, H. (2023). Penyusunan Perencanaan Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka. *Education Journal: Journal Education Research and Development*, 7(1), 15–20.
- Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3203–3213.
- Fatimah, P., Makki, M., & Umar. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Journal of Classroom Action Research*, 5, 51–57
- Ginting, S. F. br, Syahputra, J. A., & Zulfran, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Multimedia Animasi Untuk Meningkatkan Daya Ingat Terhadap Hasil Belajar Siswa. *International Conference Communication and Social Sciences (ICCOMOS)*, 1(1), 42–46.

- Herawati, G., Gunayasa, I. B. K., & Istiningsih, S. (2022). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran PPKN. *Journal of Classroom Action Research*, 4(4), 205–211.
- Hiqwan, I. A., Amrulloh, Salsabila, N. H., & Soeprianto, H. (2023). Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3), 86–91.
- Hulu, Y., & Telaumbanua, Y. N. (2022). Analisis Minat Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 283–290
- Indrawan, R., & Yaniawati, P. (2014). Metodologi Penelitian. Bandung: Reflika Aditama.
- Meilani, D., & Aiman, U. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Berbasis 4C Berbantuan Media Kartu Bilangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4146–4151.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. putu A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, & Anita, N. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 06(01), 732–741.
- Nisa, K., & Jaelani, A. K. (2023). Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Muatan Pembelajaran PPKn Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(2), 290–296.
- Pernando, D., & Wirdati, W. (2023). Kesiapan Guru PAI dalam Merencanakan Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 14047–14057.
- Pramanda, S. J., & Asriyanti, F. D. (2022). Analisis Minat Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Media Video Animasi pada Siswa Kelas V SDN 2 Wonorejo. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 5221–5228
- Riyanti, M., & Jarmita, N. (2021). Pengembangan Media Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Materi Unsur-Unsur Bangun Datar. *Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 13(01), 73–88.
- Said, A. S. H. (2023). Pengaruh Media Animasi Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kleas IV UPT SPF SD Inpres Pannampu II Kota Makassar. Universitas Bosowa.
- Saryanti, D. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar menggunakan Cooperative Learning Type Student Teams Achievement Division (Stad). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar Yogyakarta*, 235–245.
- Segara, B., Choirudin, Setiawan, A., & Arif, V. R. (2023). Metode Inquiry: Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Pada Materi Luas Bangun Datar. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 18–22.
- Septiani, R. A., & Abadi, A. P. (2022). Studi Literatur: Pengaruh

- Penggunaan Media Sosial Terhadap Minat Belajar Matematika. *Jurnal Didactical Mathematics*, 4(2), 355–361.
- Sunami, M. A., & Aslam. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yulianti, A., Suyanti, & Kusuma, H. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV pada Pembelajaran Tematik. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 742–749
- Zubaidi, A., Astini, B. N., Astawa, I. M. S., & Fahrudin. (2022). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak. *Journal of Classroom Action Research*, 4(4), 1–5