

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI DIGITAL TERHADAP
PEMAHAMAN OPERASI HITUNG PADA SISWA DI KELAS II DI
SD INPRES BOTOALA II KABUPATEN GOWA**

Nasrun¹, Ernawati², St Nurazizah³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

¹nasrun.anthy@unismuh.ac.id, ²ernawati@unismuh.ac.id,

³stnurazizahziza@gmail.com

ABSTRACT

Learning media are important because they can increase students' interest and motivation in learning, facilitate understanding of subject matter, and make the teaching and learning process more effective, efficient, and enjoyable. This study aims to determine the effect of using digital animation media on students' understanding of addition and subtraction operations in grade II at SD Inpres Bontoala II, Gowa Regency. This research uses a quantitative approach with a pre-experimental design. The subjects of this study were all second-grade students at SD Inpres Bontoala II, Gowa Regency. The results showed that there was a significant effect on students' understanding of addition and subtraction operations. This can be seen from the average pretest score of 71.05, which was still below the Minimum Mastery Criteria (KKM), and then increased in the posttest to an average score of 87.63, reaching the category of classical completeness. In addition, the results of the hypothesis test showed a significance value (Sig. 2-tailed) of $0.000 < 0.05$, so H_0 was rejected and H_1 was accepted.

Keywords: Digital Animation Media, Mathematics Learning, and Understanding of Arithmetic Operations

ABSTRAK

Media pembelajaran penting karena dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, mempermudah pemahaman materi pelajaran serta membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, efisien, dan menyenangkan. Untuk mengetahui apa Pengaruh penggunaan media animasi digital terhadap pemahaman operasi hitung penjumlahan dan pengurangan pada siswa di kelas II di SD Inpres Bontoala II Kabupaten Gowa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Pre-eksperimental*. Subjek dalam penelitian ini Seluruh siswa kelas II di SD Inpres Bontoala II Kabupaten Gowa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman operasi hitung penjumlahan dan pengurangan siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata pretest sebesar 71,05 yang masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), kemudian mengalami peningkatan pada nilai rata-rata posttest menjadi 87,63 dan telah mencapai kategori tuntas secara klasikal. Selain itu, hasil uji hipotesis menunjukkan

nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Kata Kunci: Media Animasi Digital, Pembelajaran Matematika, dan Pemahaman Operasi Hitung

A. Pendahuluan

Media pembelajaran penting karena dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, mempermudah pemahaman materi pelajaran serta membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, efisien, dan menyenangkan. Wahyuningtyas, 2020:24 menyatakan bahwa media pembelajaran penting karena dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru. Sedangkan menurut Junaidi (2019) penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mempercepat pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Dan Menurut Hendra et al. (2023), Media belajar penting menggunakan digital dan dapat dipahami sebagai sarana yang digunakan untuk menyampaikan proses pengajaran. Sedangkan Malik (2023:3) media pembelajaran yang penting untuk alat yang untuk menyalurkan pesan pembelajaran. Dan menurut Nurfadilah (2022)

Menyatakan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan perhatian, pemahaman, dan retensi siswa.

Media pembelajaran tidak hanya penting, tetapi juga memberikan banyak manfaat dalam meningkatkan efektivitas belajar. Hamalik (2022) mengemukakan bahwa penggunaan media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh terhadap siswa. Menurut Hamalik (2021:26) menyatakan bahwa manfaat media adalah memperlancar antara guru dengan anak sehingga kegiatan pembelajaran lebih afektif dan efisien. Sedangkan Suwarna dkk (2021) . mengemukakanl manfaat medial bahwa Prosesl pembelajaran menjadil lebih linteraktif. Dan juga menurut Sadiman dkk. (2019) juga menegaskan bahwa media dapat

memperlancar proses belajar karena mampu meMenurut Arsyad (2020), media pembelajaran membantu memperjelas penyajian pesan sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankannyajikan informasi secara lebih konkret dan bermakna bagi siswa sementara.

Sejumlah penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa penggunaan media animasi digital mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Sari (2020) menunjukkan bahwa animasi digital dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas rendah. Penelitian lain oleh Pratiwi (2023) menemukan bahwa penggunaan animasi membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar mereka. Hal ini sejalan dengan temuan Nugraha (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis teknologi interaktif, termasuk animasi digital, sangat efektif digunakan untuk materi berhitung dasar di sekolah dasa.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di SD Inpres Bontoala II,

ditemukan bahwa siswa kelas II masih mengalami kesulitan dalam memahami materi operasi hitung. Selama proses pembelajaran berlangsung, tampak bahwa banyak siswa kurang menunjukkan minat ketika diberikan penjelasan atau latihan penjumlahan dan pengurangan secara konvensional. Sebagian siswa juga terlihat mudah teralihkan perhatiannya dan hanya mengikuti instruksi guru tanpa berusaha menyelesaikan soal secara mandiri. Ada pula siswa yang mengerjakan operasi hitung secara cepat tanpa memperhatikan langkah-langkah penyelesaiannya, sementara yang lain menunggu arahan langsung dari guru. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang digunakan saat ini belum mampu menstimulasi motivasi maupun ketertarikan siswa. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik, seperti media animasi digital, yang diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa melalui penyajian visual yang interaktif, menyenangkan, dan mudah dipahami.

B. Metode Penelitian

Penelitian kuantitatif merupakan pendekatan yang dalam pengolahan datanya menggunakan teknik statistik, sehingga data yang terkumpulkan maupun hasil analisis yang diperoleh berbentuk angka. Penelitian ini menekankan pentingnya objektivitas, pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner memungkinkan diperolehnya informasi secara objektif (Sahir, 2021: 13).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran mengenai pemahaman pemahaman operasi hitung pada siswa Kelas II di SD Inpres Bontoala Kabupaten Gowa, baik sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) maupun setelah diberikan perlakuan (*posttest*) menggunakan media animasi digital.

Tabel. 1 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Nilai *Pretest* Kemampuan Operasi Hitung Siswa Kelas II SD Inpres Bontoala II.

N o	Nila i	Frekuens i	Persentas e
1	90	2	10,53%
2	80	3	15,79%

3	75	2	10,53%
4	70	5	26,32%
5	65	2	10,53%
6	60	5	26,32%
Jumlah		19	100,00%

Berdasarkan Tabel.1 dapat diketahui bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa pada tes awal (*pretest*) adalah 90, yang dicapai oleh 2 orang siswa (10,53%). Selanjutnya, siswa yang memperoleh nilai 80 berjumlah 3 orang (15,79%), siswa yang memperoleh nilai 75 sebanyak 2 orang (10,53%), siswa yang memperoleh nilai 70 sebanyak 5 orang (26,32%), siswa yang memperoleh nilai 65 sebanyak 2 orang (10,53%), dan siswa yang memperoleh nilai terendah yaitu 60 sebanyak 5 orang (26,32%). Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan operasi hitung siswa sebelum diberikan perlakuan masih berada pada kategori sedang dan belum optimal.

Tabel 2. Karakteristik Rangkuman Distribusi Nilai *Pretest* Kemampuan Operasi Hitung Siswa Kelas II SD Inpres Bontoala II.

No	Statistik	Nilai Statistik
1	Mean	71.05
1	Median	70.00

1	Variance	93.275
1	Std. Deviation	9.658
1	Minimum	60
1	Maximum	90

Nilai varians sebesar 93,275 dan simpangan baku (*standar deviasi*) sebesar 9,658 menunjukkan bahwa sebaran nilai siswa relatif besar dan bervariasi. Hal ini menandakan bahwa kemampuan operasi hitung siswa sebelum diberikan perlakuan cenderung memiliki perbedaan yang signifikan antar siswa.

Tabel . 3 Klasifikasi Nilai *Pretest* Siswa Kelas II SD Bontoala II.

N o	Nil ai	Frek uens i	Perse ntase	Katego ri
1	85> 100	2	10,53 %	Sangat Tinggi
2	75> 84	5	26,32 %	Tinggi
3	66> 74	7	36,84 %	Sedang
4	51> 64	5	26,32 %	Rendah
5	0>5 0	0	0,00 %	Sangat Rendah
Jumlah		19	100,0 0%	

Berdasarkan Tabel .3 Klasifikasi Nilai *Pretest* Siswa Kelas II SD Inpres Bontoala II, dapat diketahui

bahwa kemampuan operasi hitung siswa sebelum diberikan perlakuan sebagian besar berada pada kategori sedang. Hal ini ditunjukkan oleh 7 siswa (36,84%) yang memperoleh nilai pada rentang 66–74.

Tabel .4 Klasifikasi Tingkat Kemampuan Siswa Kelas II Operasi Hitung SD Inpres Bontoala II pada *Pretest*.

Kategori	Pretest Frekuensi	Pretest Presentase
Tuntas (Nilai > 75)	5	26,32%
Tidak Tuntas (Nilai <75)	14	73,68%
Jumlah	19	100,00%

Berdasarkan Tabel 4.4 Klasifikasi Nilai *Pretest* Siswa Kelas II SD Inpres Bontoala II, dapat dinyatakan bahwa tingkat kemampuan operasi hitung siswa kelas II SD Inpres Bontoala II masih tergolong rendah karena sebagian besar nilai siswa berada di bawah standar nilai KKM yang telah ditetapkan, yaitu 75. Hal ini dibuktikan dengan adanya 14 siswa (73,68%) yang memperoleh nilai di bawah 75, yang masuk dalam kategori "Tidak Tuntas."

Tabel. 5 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Nilai Postes Kemampuan Operasi Hitung Siswa Kelas II SD Inpres Bontoala II.

No	Nilai	Frekuensi		Persentase
1	100	1		5,26%
	2	95	4	21,05%
	3	90	4	21,05%
	4	85	5	26,32%
	5	80	5	26,32%
	Jumlah		19	100,00%

Berdasarkan Tabel 6., dapat diketahui bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa pada tes akhir (posttest) adalah 100, yang dicapai oleh 1 orang siswa (5,26%). Selanjutnya, siswa yang memperoleh nilai 95 berjumlah 4 orang (21,05%), siswa yang memperoleh nilai 90 sebanyak 4 orang (21,05%), dan siswa yang memperoleh nilai 85 sebanyak 5 orang (26,32%). Sedangkan siswa yang memperoleh nilai 80 berjumlah 5 orang (26,32%).

Tabel 4.6 Karakteristik Rangkuman Distribusi Nilai Postes Kemampuan Operasi Hitung Siswa Kelas II SD Inpres Bontoala II.

No	Statistik	Nilai Statistik
1	Mean	87,63
2	Median	85,00
3	Variance	39.912
4	Std. Deviation	6.318

5	Minimum	80
6	Maximum	100

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada Tabel 4.7, dapat diketahui bahwa dari 19 siswa yang mengikuti *posttest*, nilai yang dicapai berada pada rentang 80 sampai 100. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa yaitu 100, sedangkan nilai terendah yang diperoleh siswa yaitu 80. Hasil tersebut diperoleh berdasarkan penilaian kemampuan operasi hitung siswa yang mencakup beberapa aspek, yaitu kemampuan melakukan penjumlahan dan pengurangan, pemahaman terhadap langkah-langkah penyelesaian, serta ketepatan dalam menjawab soal.

Tabel. 7 Klasifikasi Nilai Postes Siswa Kelas II SD Bontoala II.

N o	Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	85>100	12	63,16%	Sangat Tinggi
2	75>84	7	36,84%	Tinggi
3	66>74	0	0,00%	Sedang
4	51>64	0	0,00%	Rendah
5	0>50	0	0,00%	Sangat Rendah
	Jumlah	19	100,00%	

Berdasarkan Tabel 4.8 klasifikasi nilai *pretest*, dapat diketahui bahwa dari 19 siswa yang mengikuti pretest kemampuan operasi hitung, terdapat 12 siswa (63,16%) yang memperoleh nilai pada kategori sangat tinggi (85–100), serta 7 siswa (36,84%) yang berada pada kategori tinggi (75–84). Sementara itu, tidak terdapat siswa yang berada pada kategori sedang (66–74), rendah (51–64), dan sangat rendah (0–50).

Tabel. 8 Klasifikasi Tingkat Kemampuan Siswa Kelas II Operasi Hitung SD Inpres Bontoala II pada *Posttest*.

Kategori	Pretest Frekuensi	Pretest Presentase
Tuntas (Nilai > 75)	19	100,00%
Tidak Tuntas (Nilai <75)	0	0,00%
Jumlah	19	100,00%

Berdasarkan tabel ketuntasan hasil posttest, dapat dinyatakan bahwa tingkat kemampuan operasi hitung siswa kelas II SD Inpres Bontoala II sudah tergolong sangat memuaskan, karena seluruh nilai siswa berada di atas standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah. Hal ini dibuktikan dengan tidak adanya siswa

(0%) yang berada pada kategori tidak tuntas. Seluruh siswa yang berjumlah 19 orang (100%) berada pada kategori tuntas, dengan perolehan nilai yang berada di atas 75.

1. Hasil Respon Siswa

Tabel . 1 Hasil Respon Siswa

N o	Aspek	Skor (SS + S)	Persentase	Kategori
1	Aspek 1	16	84,21%	Positif
2	Aspek 2	17	89,47%	Sangat Positif
3	Aspek 3	15	78,95%	Positif
4	Aspek 4	15	78,95%	Positif
5	Aspek 5	20	100%	Sangat Positif
6	Aspek 6	19	100%	Sangat Positif
7	Aspek 7	18	94,74%	Sangat Positif
8	Aspek 8	15	78,95%	Positif
9	Aspek 9	19	100%	Sangat Positif
10	Aspek 10	18	94,74%	Sangat Positif

Tabel.11 di atas menunjukkan hasil respon siswa terhadap sepuluh aspek yang diberikan dalam penelitian. Setiap aspek diukur menggunakan dua kategori utama,

yaitu *Sangat Setuju* (SS) dan *Setuju* (S), dengan skor yang dihitung berdasarkan pilihan respon siswa. Berdasarkan tabel ini, data yang diperoleh kemudian dikategorikan menjadi lima kategori respon sesuai dengan persentase yang telah ditetapkan pada *Tabel 3.2 Kategori Respon Siswa*.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media animasi digital memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan operasi hitung siswa kelas II SD Inpres Bontoala II. Berdasarkan hasil penelitian, terlihat adanya peningkatan yang sangat signifikan setelah diterapkannya media animasi digital. Pada tahap *pretest*, sebagian besar siswa berada pada kategori sedang sebanyak 14 siswa (73,68%) dan 5 siswa (26,32%) berada pada kategori rendah, serta tidak terdapat siswa pada kategori tinggi maupun sangat tinggi, yang menunjukkan bahwa kemampuan operasi hitung siswa sebelum perlakuan masih belum optimal.

Namun setelah diberikan perlakuan, hasil posttest

menunjukkan perubahan yang sangat jelas, yaitu 12 siswa (63,16%) berada pada kategori sangat tinggi dan 7 siswa (36,84%) pada kategori tinggi, serta tidak ada lagi siswa pada kategori sedang maupun sangat rendah, sehingga secara keseluruhan kemampuan operasi hitung siswa meningkat secara nyata. Peningkatan ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media animasi digital efektif membantu siswa memahami materi operasi hitung melalui tampilan teks yang jelas, ilustrasi gambar yang menarik, serta proses pembelajaran yang interaktif sehingga siswa lebih fokus, aktif, dan mudah memahami informasi dalam materi matematika.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media animasi digital memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan operasi hitung siswa kelas II SD Inpres Bontoala II. Hal tersebut dapat dilihat dari perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan operasi hitung siswa setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Pada tahap *pretest*, seluruh siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75, di mana sebanyak

19 siswa (100%) berada pada kategori tidak tuntas dengan nilai rata-rata kelas sebesar 71,05.

Setelah penerapan media animasi digital dalam proses pembelajaran, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan, yaitu seluruh siswa sebanyak 19 orang (100%) telah mencapai kategori tuntas, dengan nilai rata-rata meningkat menjadi 87,63. Tidak terdapat lagi siswa yang berada pada kategori tidak tuntas. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media animasi digital mampu membantu siswa memahami materi operasi hitung dengan lebih baik, meningkatkan minat belajar, serta memudahkan siswa dalam memahami konsep matematika.

Penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian relevan yang telah dilakukan sebelumnya. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Adinda Siti Aisyah, dkk (2025) mengenai pengembangan media pembelajaran game PowerPoint interaktif untuk materi operasi penjumlahan dan pengurangan. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media game PowerPoint interaktif dapat

meningkatkan pemahaman siswa kelas II. Dalam penelitian tersebut, penggunaan media inovatif berhasil meningkatkan skor rata-rata pemahaman siswa dari 65,00 menjadi 85,00, yang menunjukkan bahwa media berbasis digital dapat membantu siswa memahami operasi hitung dengan lebih baik. Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan penelitian kami, yang menunjukkan bahwa penggunaan media animasi digital memberikan peningkatan pemahaman siswa yang signifikan, dengan rata-rata nilai posttest yang meningkat dari 71,05 pada pretest menjadi 87,63..

Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa media berbasis teknologi digital, baik dalam bentuk game interaktif atau animasi video, dapat memberikan dampak yang signifikan dalam pembelajaran matematika, tidak hanya di sekolah lain, tetapi juga di SD Inpres Bontoala II Kabupaten Gowa. Hal ini menggarisbawahi pentingnya pemanfaatan media animasi digital sebagai alat bantu yang efektif untuk meningkatkan pemahaman operasi hitung siswa.

Penelitian ini didukung oleh berbagai teori yang menguatkan

penggunaan media animasi digital dalam pembelajaran operasi hitung penjumlahan dan pengurangan. Salah satunya adalah Teori Media Pembelajaran yang dikemukakan oleh Daryanto (2017). Menurut Daryanto, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu komunikasi yang dapat merangsang perhatian, minat, dan motivasi siswa. Dalam konteks pembelajaran matematika, media animasi digital sangat efektif untuk membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak, seperti operasi hitung, yang terkadang sulit dipahami hanya dengan penjelasan verbal. Media animasi memungkinkan siswa untuk melihat proses secara langsung melalui representasi visual yang jelas, meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Dengan menggunakan media ini, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, yang tentunya lebih memotivasi mereka untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

Sementara itu, Teori Pembelajaran Multimedia dari Mayer (2020) menunjukkan bahwa kombinasi antara elemen visual dan audio dapat meningkatkan

pemahaman siswa. Mayer mengungkapkan bahwa ketika materi pembelajaran disajikan melalui kombinasi gambar, teks, dan suara, siswa lebih mudah memproses informasi yang disampaikan. Dalam penelitian ini, media animasi digital menggabungkan elemen-elemen tersebut, yaitu gambar animasi yang menggambarkan operasi hitung dan narasi suara yang menjelaskan langkah-langkah perhitungan. Kombinasi ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, dan secara efektif membantu siswa untuk memahami konsep operasi hitung dengan cara yang lebih konkret dan lebih mudah dipahami.

Selain itu, teori Motivasi yang dikemukakan oleh Deci & Ryan (2021) dalam Self-Determination Theory menggarisbawahi pentingnya kebebasan dan kontrol dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Media animasi digital memungkinkan siswa untuk mengontrol kecepatan belajar mereka sendiri, seperti mengulang materi atau melanjutkan ke bagian berikutnya sesuai dengan kebutuhan mereka. Ini memberi kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih mandiri dan sesuai

dengan gaya belajar masing-masing. Dengan memberikan kebebasan tersebut, siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk terus belajar dan menguasai materi yang disampaikan.

Teori Pembelajaran Sosial dari Bandura (2018) memberikan kontribusi penting dalam menjelaskan bagaimana siswa dapat belajar melalui observasi dan imitasi. Dalam konteks pembelajaran dengan media animasi digital, siswa dapat belajar dengan mengamati bagaimana operasi hitung dilakukan secara visual dan bertahap. Selain itu, media ini juga mendukung pembelajaran yang lebih kolaboratif, di mana siswa dapat berinteraksi dengan teman-temannya untuk mendiskusikan cara-cara menyelesaikan soal operasi hitung. Interaksi ini memperkuat pembelajaran sosial, yang memungkinkan siswa tidak hanya belajar secara mandiri, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan berbagi pengetahuan.

Sementara itu, Teori Pembelajaran Pratiwi (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis animasi dapat

merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar. Hal ini diperkuat oleh penelitian lain yang menyatakan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis animasi digital secara signifikan mampu meningkatkan penguasaan konsep siswa dalam pembelajaran matematika.

Hidayat dan dkk (2020), media pembelajaran berbasis digital, khususnya animasi, mampu meningkatkan daya tarik belajar siswa sekolah dasar karena menyajikan materi secara lebih interaktif dan tidak monoton. Hal ini berdampak pada meningkatnya perhatian dan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran, sehingga pemahaman konsep matematika menjadi lebih baik. Sedangkan menurut Rahmawati (2022), penggunaan media animasi dalam pembelajaran matematika terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, khususnya dalam memahami konsep dasar operasi hitung. Animasi membantu siswa melihat proses

penyelesaian soal secara runtut sehingga memudahkan mereka dalam mengingat dan menerapkan konsep yang telah dipelajari.

Dengan mengacu pada teori-teori ini, penelitian ini mendukung penggunaan media animasi digital sebagai alat bantu yang efektif dalam pembelajaran operasi hitung. Media animasi digital memungkinkan siswa untuk memahami konsep-konsep matematika yang abstrak dengan cara yang lebih konkret, meningkatkan motivasi mereka untuk belajar, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini sangat penting untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap operasi hitung penjumlahan dan pengurangan, dan dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar mereka di SD Inpres Bontoala II Kabupaten Gowa.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini mendukung teori-teori pembelajaran yang ada dan menunjukkan bahwa penggunaan media animasi digital merupakan instrumen yang sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan operasi hitung siswa kelas II SD Inpres Bontoala II Kabupaten Gowa. Media

ini terbukti tidak berpengaruh pemahaman matematika siswa, tetapi juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan media animasi digital dalam pembelajaran matematika di kelas II SD Inpres Bontoala II dilaksanakan dengan memanfaatkan tampilan teks yang jelas, ilustrasi gambar yang menarik, serta penyajian materi yang interaktif. Penggunaan media animasi digital ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan operasi hitung siswa. Hal ini terlihat dari adanya perubahan yang signifikan sebelum dan setelah diterapkannya media animasi digital, di mana siswa menjadi lebih fokus, aktif, dan mudah memahami materi.

Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan operasi hitung siswa kelas II SD Inpres Bontoala II sebelum dan setelah penggunaan media animasi digital. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil *pre-test* yang menunjukkan sebagian besar siswa berada pada kategori sedang sebanyak 14 siswa

(73,68%) dan 5 siswa (26,32%) pada kategori rendah, serta tidak terdapat siswa pada kategori tinggi maupun sangat tinggi. Setelah diberikan perlakuan, hasil *post-test* mengalami peningkatan yang sangat signifikan, yaitu 12 siswa (63,16%) berada pada kategori sangat tinggi dan 7 siswa (36,84%) pada kategori tinggi, serta tidak terdapat lagi siswa pada kategori sedang maupun rendah. Peningkatan kemampuan operasi hitung siswa juga didukung oleh perbandingan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar. Pada tahap *pre-test*, nilai rata-rata siswa sebesar 71,05 dengan seluruh siswa (100%) belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75. Namun, setelah penerapan media animasi digital, nilai rata-rata meningkat menjadi 87,63 dengan seluruh siswa (100%) telah mencapai kategori tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa media animasi digital memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan operasi hitung siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, A. S., Amimufida, S. S., Ningsih, I. A. W., Mahmudah, A. L. C., Oktavia, Z. E. R., Istiq'faroh, N., & Zahroh, U. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Game PowerPoint Interaktif Materi "Operasi Penjumlahan dan Pengurangan" pada Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Journal of Contemporary Issues in Primary Education*, 3(1), 17-27.
- Ardani, A. D., & Kurniasari, P. T. (2025). PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA OPERASI HITUNG PENJUMLAHAN PENGURANGAN BERSUSUN DENGAN TABEL KELAS II SEKOLAH DASAR. *Jurnal Genta Mulia*, 16(2), 176-182.
- pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Hadikum, M. Y., & Saleh, W. A. (2024). Penerapan Media Animasi Canva Dalam Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Penjumlahan Pada Murid Tunagrahita SLB PK & PLK Galesong. *Juara SD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 1-6.

- Hasan, M., Milawati, M. P., Darodjat, M. A., Harahap, T. K., Sos, S., Tahrim, T., ... & TPd, M. MEDIA PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 80-87.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Pradana, A. A., & Ummah, J. (2020). Pengaruh media sempoa terhadap kemampuan operasi hitung pengurangan siswa kelas II MI. *PREMIERE: Journal of Islamic Elementary Education*, 2(1), 94-102.
- Rahayu, S. (2021). Penerapan Penggunaan Papan Tulis Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Operasi Hitung Pecahan Di Kelas 5C Sdn Kebraon 2 Surabaya. *Trapsila:*
- Restalia, W., & Mahmudah, U. (2025). Media Biji Jagung: Inovasi Pembelajaran Operasi Hitung Penjumlahan dan Pengurangan di Kelas 2 SD Negeri 02 Sokosari. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 386-392.
- Saputro, A., & Riyanto, B. (2018). *Pengembangan Media Animasi untuk Pembelajaran Matematika*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(1), 44–52.
- Sitepu, E. N. (2022). Media pembelajaran berbasis digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 242-248.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis-jenis media dalam pembelajaran. *Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1-16.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis-jenis media dalam pembelajaran. *Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1-16.
- Zaini, A. (2014). Dakwah Melalui Media Cetak. *At-Tabsyir: Jurnal*

Komunikasi Penyiaran Islam,
2(2), 59-76.