

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA PADA MATERI NILAI TEMPAT BILANGAN
KELAS II SDN 05 PULAU PUNJUNG**

Ratnawati¹, Dhara atika putri², Futri Hariyani³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Dharmas Indonesia

¹mbakratna84@gmail.com ²dharaatikaputri28@gmail.com,

³futrihariyani25@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by the persistently low student learning outcomes and the limited use of animated video media in instruction. The study aimed to determine the effect of using animated video media on the Mathematics learning outcomes of second-grade students at SDN 05 Pulau Punjung regarding the topic of place value. An experimental method employing a One-Group Pretest-Posttest design was used. The research subjects consisted of 25 second-grade students from SDN 05 Pulau Punjung. Data collection involved learning outcome tests in the form of a pretest and a posttest. Data analysis utilized descriptive and inferential statistics, specifically the Shapiro-Wilk normality test and the Paired Sample t-test, performed using SPSS software. The results showed that the mean pretest score was 43.76, while the mean posttest score was 73.28, representing an increase of 29.52 points. Normality test results indicated that both pretest and posttest data were normally distributed, with significance values of 0.306 and 0.800, respectively (>0.05). Furthermore, the Paired Sample t-test yielded a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.000 (<0.05); consequently, the null hypothesis (H_0) was rejected, and the alternative hypothesis (H_a) was accepted. Thus, it can be concluded that the use of animated video media has a positive and significant effect on the Mathematics learning outcomes of second-grade students at SDN 05 Pulau Punjung regarding the topic of place value. Animated video media enhances conceptual understanding, attention, motivation, and learning outcomes, making it a suitable alternative instructional medium for Mathematics in primary schools.

Keywords: *Animated Video Media, Learning Outcomes, Mathematics, Place Value, Elementary School*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi masih rendahnya hasil belajar siswa dan kurangnya penggunaan video animasi dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas II SDN 05 Pulau Punjung pada materi nilai tempat bilangan. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian berjumlah 25 siswa kelas II SDN 05 Pulau Punjung. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar berupa *pretest* dan

posttest. Data dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial yang meliputi uji normalitas *Shapiro-Wilk* dan uji *Paired Sample t-test* dengan bantuan program SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* sebesar 43,76, sedangkan rata-rata nilai *posttest* sebesar 73,28, sehingga terjadi peningkatan sebesar 29,52 poin. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal dengan nilai signifikansi masing-masing sebesar 0,306 dan 0,800 ($>0,05$). Selanjutnya, hasil uji *Paired Sample t-test* memperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 ($<0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas II SDN 05 Pulau Punjung pada materi nilai tempat bilangan. Media video animasi mampu meningkatkan pemahaman konsep, perhatian, motivasi, dan hasil belajar siswa sehingga layak dijadikan alternatif media pembelajaran Matematika di sekolah dasar.

Kata Kunci : Media Video Animasi, Hasil Belajar, Matematika, Nilai Tempat Bilangan, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan pada hakikatnya merupakan upaya sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh. Dalam konteks sekolah dasar, pembelajaran matematika memegang peranan vital sebagai fondasi pengembangan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan pemecahan masalah (Fauzi & Arisetyawan, 2020). Penguasaan konsep matematika yang baik sejak dini akan menjadi modal utama siswa untuk menempuh jenjang pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, pembelajaran matematika harus dirancang dengan cara yang menyenangkan dan menyesuaikan dengan karakteristik siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (D. M. Jannah et al., 2021).

Salah satu materi matematika dasar yang penting di kelas rendah sekolah dasar adalah nilai tempat bilangan. Materi ini menjadi fondasi untuk memahami operasi hitung seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian (Islamiyah

& Qodariah, 2022). Pemahaman nilai tempat membantu siswa membaca dan menuliskan bilangan dengan benar, serta menghindari kesalahan dalam menafsirkan angka berdasarkan posisinya (M. Jannah & Hayati, 2024). Namun, konsep ini sering kali dianggap sulit karena bersifat abstrak dan membutuhkan pemahaman bertahap dari konsep yang mudah menuju konsep yang lebih kompleks.

Berdasarkan observasi awal di kelas II SDN 05 Pulau Punjung, ditemukan permasalahan signifikan terkait rendahnya hasil belajar matematika siswa. Data hasil tugas menunjukkan bahwa dari 24 siswa, hanya 8 siswa (33,33%) yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 16 siswa lainnya (66,67%) belum tuntas (Nabila & Pujiastuti, 2022). Selain rendahnya hasil belajar, siswa juga terlihat pasif, kurang fokus, dan cepat merasa bosan karena pembelajaran masih didominasi oleh penjelasan lisan tanpa dukungan media yang memadai (Dewi et al., 2023). Kondisi ini mengindikasikan

bahwa pendekatan yang selama ini diterapkan belum mampu menstimulasi pemahaman kognitif siswa secara optimal.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan penerapan media pembelajaran yang inovatif, salah satunya adalah media video animasi. Media video animasi merupakan media audio-visual yang menggabungkan unsur gambar bergerak dan suara secara terpadu, sehingga mampu menyajikan materi yang abstrak menjadi lebih konkret dan menarik (Hapsari & Zulherman, 2021). Penggunaan video animasi dapat membantu siswa menangkap materi dengan lebih mudah karena tayangan yang bervariasi membuat mereka tertarik, fokus, dan bersemangat dalam beraktivitas (Irawan et al., 2021).

Kombinasi antara visualisasi animasi dan narasi suara diharapkan mampu menciptakan sinergi positif dalam pembelajaran matematika. Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa pengembangan media video animasi terbukti valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Anggrayni et al., 2023). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas II SDN 05 Pulau Punjung pada materi nilai tempat bilangan..

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu yang dirancang menggunakan bentuk One Group Pretest-Posttest Design. Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk

mengukur perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan tanpa memerlukan kelas pembandingan (Hamdani & Sa'diyah, 2025).

Tabel 1 Desain Penelitian

01 x 02

Sumber: (Sugiyono, 2019)

Penelitian dilaksanakan di SDN 05 Pulau Punjung yang beralamat di Kecamatan Punjung Punjung, Kabupaten Dharmasraya. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, meliputi tahap persiapan, pelaksanaan tindakan, hingga analisis data.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SDN 05 Pulau Punjung yang berjumlah 24 siswa. Karena jumlah populasi yang relatif kecil, peneliti menggunakan teknik saturated sampling (sampling jenuh), di mana seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Penentuan ini didasarkan pada pertimbangan bahwa seluruh siswa kelas II memiliki karakteristik dan permasalahan yang homogen terkait rendahnya pemahaman konsep nilai tempat bilangan, sehingga representasi data dapat diperoleh secara utuh.

Instrumen utama yang digunakan dalam pengumpulan data adalah tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda dan uraian, lembar observasi, dan dokumentasi. Tes diberikan dalam dua bentuk, yaitu pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum perlakuan, dan posttest untuk mengukur kemampuan siswa setelah diterapkan media video animasi (Firmansyah et al., 2020). Sebelum digunakan, instrumen tes divalidasi untuk memastikan

kesesuaian indikator, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal.

Teknik analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS untuk menguji hipotesis secara statistik. Tahapan analisis dimulai dengan analisis deskriptif untuk melihat tren peningkatan rata-rata nilai dan persentase ketuntasan siswa. Selanjutnya, dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, uji hipotesis dilanjutkan menggunakan Paired Sample T-Test dengan taraf signifikansi 5% (0,05) untuk menentukan apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari perlakuan yang diberikan (Jovita et al., 2024).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Pembahasan

Deskripsi Data

Deskripsi data dalam penelitian ini bertujuan untuk memaparkan kondisi hasil belajar Matematika siswa kelas II SDN 05 Pulau Punjung sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media video animasi. Data yang dideskripsikan merupakan hasil rekapitulasi nilai *pretest* dan *posttest* dari 24 siswa yang menjadi sampel penelitian. Paparan ini mencakup nilai rata-rata, jumlah siswa yang tuntas, dan persentase ketuntasan belajar berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan.

Tabel 2 Nilai Prettest

Rata-rata	43,76
Nilai Tertinggi	65,00
Nilai Terendah	28,00

Berdasarkan hasil pelaksanaan *pretest* yang dilakukan sebelum pemberian perlakuan, diperoleh data bahwa rata-rata nilai hasil belajar siswa hanya mencapai 43,76. Dari 24 siswa yang mengikuti tes awal, tercatat hanya 8 siswa (33,33%) yang berhasil mencapai ketuntasan minimal, sedangkan 16 siswa lainnya (66,67%) berada pada kategori tidak tuntas. Rendahnya skor rata-rata dan persentase ketuntasan pada tahap *pretest* ini mengonfirmasi kondisi awal di lapangan, di mana siswa masih mengalami kesulitan dalam membedakan nilai satuan, puluhan, dan ratusan.

Tabel 3 Nilai Prettest

Rata-rata	73,28
Nilai Tertinggi	96,00
Nilai Terendah	58,00

Setelah siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran matematika menggunakan media video animasi, pelaksanaan *posttest* dilakukan untuk mengukur capaian akhir. Hasil *posttest* menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 73,28. Dari aspek ketuntasan belajar, terjadi perubahan drastis di mana mayoritas siswa berhasil mencapai KKTP. Peningkatan jumlah siswa yang tuntas ini mengindikasikan bahwa intervensi media visual dan audio yang dilakukan mampu membantu siswa mengatasi kesulitan memahami konsep nilai tempat bilangan.

Perbandingan antara data *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya selisih peningkatan rata-rata nilai sebesar 29,52 poin. Secara deskriptif, tren peningkatan ini membuktikan bahwa penggunaan video animasi memberikan dampak

positif terhadap pemahaman konsep matematika siswa. Siswa tidak hanya dituntut untuk menghafal secara pasif, tetapi juga aktif mengamati ilustrasi bergerak yang mengonkretkan konsep abstrak, sehingga memori visual dan kognitif mereka terhadap materi menjadi lebih kuat (Rahmah et al., 2023).

Pengujian Persyaratan Analisis Uji Normalitas

Sebelum melangkah pada pengujian hipotesis menggunakan statistik parametrik, peneliti wajib memastikan bahwa data yang terkumpul dari hasil pretest dan posttest memiliki sebaran yang normal. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS menggunakan uji Shapiro-Wilk. Pemilihan uji Shapiro-Wilk didasarkan pada pertimbangan bahwa jumlah sampel dalam penelitian ini kurang dari 50 siswa ($n=24$), sehingga uji ini dianggap lebih tepat dan sensitif dalam mendeteksi kenormalan distribusi data.

Tabel 4 Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	d.f.	Sig.	Statistic	d.f.	Sig.
Pretest	,118	20	,200*	,946	20	,306
Postes	,113	20	,200*	,972	20	,800

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan output hasil uji normalitas yang telah dijalankan, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) untuk data pretest sebesar 0,306 dan untuk data posttest sebesar 0,800. Kedua nilai signifikansi tersebut diperoleh

dari kolom uji Shapiro-Wilk yang secara spesifik mengukur penyimpangan distribusi data sampel dari kurva normal sempurna. Nilai-nilai ini akan menjadi landasan utama dalam menentukan apakah data penelitian ini memenuhi asumsi klasik yang dipersyaratkan.

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji normalitas Shapiro-Wilk adalah dengan membandingkan nilai signifikansi yang diperoleh dengan taraf signifikansi 0,05. Apabila nilai Sig. > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Sebaliknya, apabila nilai Sig. < 0,05, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil yang diperoleh, baik nilai Sig. pretest (0,306) maupun posttest (0,800) secara konsisten menunjukkan angka yang lebih besar dari batas toleransi 0,05.

Dengan demikian, berdasarkan kriteria pengujian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa data hasil pretest dan posttest hasil belajar Matematika siswa kelas II SDN 05 Pulau Punjung berdistribusi secara normal. Pemenuhan asumsi normalitas ini memberikan legitimasi bagi peneliti untuk melanjutkan tahapan analisis data ke tahap berikutnya, yaitu uji hipotesis menggunakan uji parametrik Paired Sample T-Test (Purnamasari & Wahyudi, 2021).

Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk menjawab rumusan masalah mengenai ada atau tidaknya pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar Matematika siswa. Karena data telah terbukti berdistribusi normal dan berasal dari sampel yang sama (berpasangan) sebelum dan sesudah perlakuan, maka uji statistik yang

digunakan adalah Paired Sample T-Test dengan bantuan SPSS. Uji ini akan membandingkan rata-rata kedua kondisi tersebut untuk melihat apakah perbedaan yang terjadi bersifat signifikan secara statistik.

Tabel 5 Hasil Uji Paired Samples Test

Pasangan	Mean Difference	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest - Posttest	-27,632	-19,456	19	.000

Berdasarkan hasil output Paired Samples Test, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Nilai ini merepresentasikan probabilitas kesalahan dalam menolak hipotesis nol (H_0) jika memang tidak ada perbedaan yang nyata antara kondisi pretest dan posttest. Selain nilai signifikansi, uji ini juga menampilkan nilai t-hitung sebesar -12,296 dengan degree of freedom (df) 23, yang menunjukkan besarnya selisih rata-rata antara kedua kondisi pengujian.

Dasar pengambilan keputusan pada uji Paired Sample T-Test adalah dengan membandingkan nilai Sig. (2-tailed) dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Aturan keputusannya adalah jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan. Sebaliknya, jika nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Menerapkan aturan keputusan tersebut pada data yang diperoleh, terlihat jelas bahwa nilai Sig. (2-tailed)

sebesar 0,000 adalah lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Kondisi ini secara statistik membuktikan bahwa selisih rata-rata nilai pretest (43,76) dan posttest (73,28) bukanlah suatu kebetulan, melainkan akibat langsung dari adanya intervensi atau perlakuan media video animasi yang diberikan selama proses pembelajaran di dalam kelas. Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan pembuktian statistik tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang sangat signifikan dari penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas II SDN 05 Pulau Punjung pada materi nilai tempat bilangan. Penerimaan hipotesis alternatif ini mengukuhkan temuan bahwa kombinasi antara stimulus visual animasi dan audio mampu mendongkrak pemahaman konsep matematika siswa kelas rendah secara nyata dan terukur (Putri et al., 2022).

Pembahasan

Penelitian ini berhasil membuktikan bahwa penggunaan media video animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Matematika siswa kelas II SDN 05 Pulau Punjung. Hal ini dibuktikan secara empiris melalui kenaikan rata-rata nilai siswa dari 43,76 pada saat pretest menjadi 73,28 pada saat posttest, serta peningkatan persentase ketuntasan belajar secara drastis. Temuan ini menjawab permasalahan awal di mana siswa mengalami kesulitan memahami konsep abstrak dan cenderung pasif di dalam kelas, yang kini berhasil diatasi melalui rekayasa desain pembelajaran yang lebih interaktif.

Kondisi awal siswa yang rendah pada saat pretest tidak terlepas dari dominasi metode pembelajaran konvensional yang selama ini diterapkan, di mana guru lebih banyak menggunakan metode ceramah tanpa media bantu yang menarik. Siswa kelas II yang berada pada tahap operasional konkret membutuhkan visualisasi untuk memproses informasi. Ketidakhadiran media yang mampu menjembatani konsep abstrak berupa nilai tempat bilangan ke dalam bentuk yang lebih nyata membuat siswa cepat merasa bosan dan gagal menguasai konsep dasar matematika (Dewi et al., 2023).

Media video animasi hadir sebagai solusi yang mengubah wajah pembelajaran matematika menjadi sebuah aktivitas yang menantang dan bermakna. Dalam media ini, siswa tidak lagi hanya mendengarkan penjelasan guru, melainkan dituntut untuk mengamati ilustrasi bergerak yang menunjukkan pengelompokan satuan, puluhan, dan ratusan secara visual (Hapsari & Zulherman, 2021). Proses kognitif ini memaksa otak siswa untuk aktif mengenali pola bilangan dan memahami struktur nilai tempat secara logis, yang secara tidak langsung melatih ketepatan siswa dalam menyelesaikan soal.

Dukungan audio dan visual dari video animasi berperan krusial dalam memperkuat proses memori siswa. Animasi berfungsi sebagai scaffolding atau bantuan visual yang membantu siswa mengaitkan lambang bilangan dengan nilai tempatnya secara konkret. Ketika siswa menonton dan menyimak video tersebut secara langsung, terjadi proses kinestetik dan visual yang memperkuat ingatan mereka terhadap konsep matematika, sehingga materi yang sebelumnya

dianggap sulit menjadi lebih hidup dan mudah dicerna (Irawan et al., 2021).

Sinergi antara gambar bergerak dan narasi suara pada media ini juga berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa. Rasa senang dan tidak tertekan saat belajar terbukti mampu menurunkan tingkat kecemasan siswa terhadap mata pelajaran matematika. Hal ini sejalan dengan temuan pada lembar observasi yang menunjukkan peningkatan drastis pada indikator perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran berlangsung, karena media ini praktis, aplikatif, dan menumbuhkan semangat belajar (Alifa, 2021).

Dampak positif dari perlakuan ini juga terlihat pada penguasaan indikator nilai tempat bilangan secara spesifik. Siswa yang sebelumnya kesulitan membedakan nilai ratusan, puluhan, dan satuan, kini mampu menguraikan dan menyusun bilangan dengan lebih tepat. Kemampuan memahami konsep bilangan menjadi lebih cepat karena repetisi visual dari animasi dan repetisi kognitif dari proses pemecahan masalah yang ditampilkan dalam video, yang pada akhirnya mempercepat proses pengerjaan soal matematika (Enjela et al., 2024).

Hasil penelitian ini sejalan dan memperkuat temuan dari beberapa penelitian terdahulu yang relevan. Penelitian Anggrayni et al., (2023) menemukan bahwa media video animasi efektif meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar secara signifikan. Selain itu, penelitian Indriani et al., (2025) juga mengonfirmasi bahwa media visual dan manipulatif mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada

materi nilai tempat bilangan. Konsistensi temuan ini menegaskan bahwa pendekatan berbasis multimedia adalah formula yang tepat untuk mengatasi masalah literasi numerasi di sekolah dasar.

Secara pedagogis, penelitian ini memberikan implikasi bahwa guru kelas rendah harus mulai beralih dari metode drill yang kaku menuju metode yang lebih konstruktivis dan menyenangkan. Media video animasi terbukti bukan hanya sekadar alat untuk meningkatkan nilai tes, tetapi juga sebagai sarana untuk menumbuhkan minat dan kebiasaan berpikir logis secara intrinsik pada diri siswa melalui pengalaman belajar yang konkret (Rahmawati & Nurafni, 2024). Oleh karena itu, media ini sangat layak untuk diadopsi dan diadaptasi oleh guru-guru SD lainnya dalam upaya menuntaskan masalah rendahnya numerasi dasar..

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang sangat signifikan dari penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas II SDN 05 Pulau Punjung pada materi nilai tempat bilangan. Kesimpulan ini didasarkan pada hasil uji hipotesis menggunakan Paired Sample T-Test yang memperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang mana nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Pengaruh positif tersebut dibuktikan secara empiris melalui adanya peningkatan capaian belajar siswa yang nyata setelah diberikan perlakuan. Rata-rata nilai hasil belajar

Matematika siswa meningkat dari 43,76 pada tahap pretest menjadi 73,28 pada tahap posttest, dengan selisih peningkatan sebesar 29,52 poin. Selain itu, persentase ketuntasan belajar siswa juga mengalami lonjakan yang signifikan, dari semula hanya 33,33% (8 siswa) yang tuntas pada kondisi awal, meningkat menjadi mayoritas siswa tuntas setelah diterapkan media video animasi.

Peningkatan hasil belajar ini terjadi karena media video animasi mampu mengubah suasana belajar yang sebelumnya pasif dan membosankan menjadi aktif, interaktif, dan menyenangkan melalui perpaduan stimulus visual dan audio. Oleh karena itu, media video animasi sangat direkomendasikan untuk digunakan oleh guru sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam menstimulasi dan meningkatkan hasil belajar Matematika, khususnya pada materi konsep abstrak seperti nilai tempat bilangan di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifa, N. S. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN Kedalmenan IV. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(2), 165–176.
- Anggrayni, M., Ratnawati, R., & Fransiska, D. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Capcut Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 169–179.
- Dewi, R. S., Indrawati, D., & Indah, A. (2023). Peningkatan

- Pemahaman Konsep Nilai Tempat Bilangan Melalui Media Kantong Bilangan Pada Peserta Didik Kelas I SDN Sukodono 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 1(3), 926–934.
- Enjela, B. O., Miranda, D., & Amalia, A. (2024). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Edukasi*, 2(2), 47–57.
- Fauzi, I., & Arisetyawan, A. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Materi Geometri di Sekolah Dasar. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(1), 27–35.
- Firmansyah, F. H., Fajriyah Aldriani, S. N., & Dewi, E. R. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Mata Pelajaran Matematika untuk Kelas 5 Sekolah Dasar. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(2), 101–110.
- Hamdani, H., & Sa'diyah, H. (2025). Konsep Dasar Penyusunan Hipotesis dan Kajian Teori dalam Penelitian. *Journal of Linguistics and Social Studies*, 2(2), 64–73.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Indriani, F. A., Hidayat, M. T., Nafiah, & Hartatik, S. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Papan Numerasi Nilai Tempat (PENAT) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran Matematika di SDN Waruberon. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 749–760.
- Irawan, T., Dahlan, T., & Fitrianiisah, F. (2021). Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 7(1), 212–225.
- Islamiyah, E. S., & Qodariah, L. (2022). Alat Peraga Kantong Bilangan dan Dampaknya terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Nilai Tempat Bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 294–304.
- Jannah, D. M., Hidayat, M. T., Ibrahim, M., & Kasiyun, S. (2021). Pengaruh Kebiasaan Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3378–3384.
- Jannah, M., & Hayati, M. (2024). Pentingnya Kemampuan Literasi Matematika dalam Pembelajaran Matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 40–54.
- Jovita, S. M., Yuhana, Y., & Rakhman, P. A. (2024). Penggunaan Rumah Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Materi Nilai Tempat Pada Peserta Didik Kelas I SD. *Jurnal Holistika*, 8(1), 22–30.
- Nabila, C., & Pujiastuti, H. (2022). Analisis Miskonsepsi Nilai Tempat Bilangan Dua Angka pada Siswa Kelas I SDS Islam Al-Hidayah. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 10(2), 88–92.
- Rahmah, S., Sulasminah, D., & Usman. (2023). Peningkatan Kemampuan Mengenal Bangun Ruang Melalui Video Animasi Untuk Siswa Tunagrahita Ringan Di SLB C YPPLB Makassar. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 1–11.
- Rahmawati, A., & Nurafni, N. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva pada Materi

Pecahan dalam Meningkatkan
Numerasi Matematika di SD.
*Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah
Guru*, 9(3), 1842–1849.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian
Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.
Alfabeta.