



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN FILM ANIMASI TERINTEGRASI BUDAYA JAMBI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA

Stella Regina Hutahaean^{1*}, Gugun Manosor Simatupang², Mujahidawati³, Novferma⁴

Universitas Jambi^{1, 2, 3, 4}

hutahaeanstella@gmail.com

Received: 19 Mei 2025

Accepted: 27 Mei 2025

Published : 15 Juni 2025

Abstract

Problem solving ability is a crucial aspect of the mathematics learning process, with broad relevance across various areas of life. This skill is not only confined to academic contexts but also plays an important role in helping individuals deal with real-life challenges. Problem Solving requires students to thoroughly understand the problem, analyze the available information, formulate appropriate solution strategies, carry out the correct procedures, and re-evaluate the solutions obtained. Therefore, this ability needs special attention in the learning process so that students can think critically, logically, and systematically when addressing various problems. Initial observations indicate that students' ability to solve mathematical problems is still categorized as low. This study aims to examine the impact of Animated Film media integrated with Jambi Culture on the Problem solving ability of 11th-grade students at SMPN 10 Kota Jambi in the context of Mathematics Learning. The method used is quantitative with a quasi-experimental design, employing a non-equivalent control group pretest-posttest model. The learning material used involves Geometric Transformation (translation and reflection), which is presented through an Animated Film based on local culture. The research results show that the implementation of Animated Film media in the learning process has a significant impact on students' Problem solving abilities. An improvement in learning outcomes was observed in the experimental group. These findings serve as evidence that learning media based on local wisdom animation is effective in enhancing students' learning achievement and making the Mathematics Learning experience more engaging.

Keywords: *mathematics learning, animated film, jambi culture, geometric transformation, problem solving.*

Abstrak

Kemampuan pemecahan masalah menjadi aspek krusial dalam proses belajar matematika yang memiliki relevansi luas dalam berbagai bidang kehidupan. Keterampilan ini bukan hanya terbatas pada konteks akademik, tetapi juga memiliki peran untuk membantu individu menghadapi permasalahan hidupnya. Pemecahan masalah menuntut siswa dalam memahami permasalahan secara menyeluruh, menganalisis informasi yang tersedia, merumuskan strategi penyelesaian yang tepat, melakukan prosedur yang sesuai, serta mengevaluasi kembali solusi yang diperoleh. Oleh karenanya, kemampuan ini perlu perhatian khusus untuk dikembangkan dalam proses pembelajaran agar siswa dapat berpikir secara kritis, logis, dan tersistem ketika menyelesaikan berbagai permasalahan. Hasil observasi awal menunjukkan bahwasanya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika berada dalam kategori rendah. Penelitian yang dilakukan memiliki tujuan dalam mengkaji dampak dari media pembelajaran berupa film animasi yang terintegrasi dengan budaya Jambi pada kemampuan siswa kelas XI di SMPN 10 Kota Jambi dalam memecahkan masalah matematika. Metode yang dipakai ialah kuantitatif dengan desain *quasi-experimental* menggunakan model *non-equivalent control group pretest posttest*. Materi pembelajaran yang digunakan adalah transformasi geometri (translasi dan pencerminan) yang dikemas dalam film animasi berbasis budaya lokal. Penelitian yang dilakukan memberikan hasil bahwa implementasi media film animasi untuk proses pembelajaran berpengaruh signifikan pada kemampuan pemecahan masalah siswa. Peningkatan capaian belajar ditunjukkan dari kelompok kelas eksperimen. Temuan ini menjadi bukti bahwasanya media pembelajaran berbasis animasi kearifan lokal efektif dalam meningkatkan capaian belajar siswa serta menjadikan suasana belajar matematika terasa hidup.

Kata Kunci: pembelajaran matematika, film animasi, budaya jambi, transformasi geometri, pemecahan masalah.

Sitasi artikel ini:

Hutahaean, S. R., Simatupang, G. M., Mujahidawati, & Novferma. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Film Animasi Terintegrasi Budaya Jambi untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik* 6 (1), 25-31.

PENDAHULUAN

Mata pelajaran matematika kerap dianggap sebagai sebuah mata pelajaran yang menyulitkan dan sepi peminat. Padahal, mata pelajaran ini memiliki berbagai penerapan nyata dalam aktivitas masyarakat, seperti pada transaksi jual beli, kegiatan bisnis, pengaturan waktu, dan sebagainya. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun perkembangan zaman terus berlangsung, peran matematika tetap penting dan relevan menurut Permendikbud No. 22 tahun 2016 (Permendikbud, 2016) disebutkan bahwasanya pembelajaran matematika memiliki tujuan guna meningkatkan kemampuan memahami masalah, perancangan model matematika, menuntaskan model, membuat penafsiran melalui solusi yang didapat, dan kemampuan memecahkan masalah. Tujuan utama pembelajaran matematika ialah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan permasalahan matematis. Kemampuan pemecahan masalah matematis, yang didefinisikan sebagai kemampuan siswa untuk menguasai konsep matematika, sangat dibutuhkan dan penting karena merupakan salah satu dari bagian tujuan pembelajaran, baik secara keseluruhan maupun secara khusus (Darwanto, 2019). Sehingga menjadi penting, karena melalui proses ini, siswa belajar memahami persoalan dengan baik, menganalisis secara cermat, memilah strategi yang cocok, membuat perhitungan, dan menilai kembali hasil yang diperoleh (Siswanto & Meiliasari, 2024)

Pemecahan masalah ialah usaha yang dilakukan guna mencari serta menemukan solusi terhadap permasalahan non-rutin agar permasalahan tersebut tidak berlanjut (Wahyudi & Anugraheni, 2017). (Anggraeni, 2018) Pemecahan masalah adalah proses untuk menganalisis dan menyelesaikan suatu isu melalui prosedur yang ditetapkan guna mencapai solusi yang diinginkan. Menurut (Fitria et al., 2018) Kemampuan pemecahan masalah didefinisikan sebagai kemampuan yang terdapat pada diri siswa untuk menuntaskan atau membuktikan soal cerita maupun soal tidak umum. Menurut (Zakiah & Noor, 2022), Pemecahan Masalah Matematika adalah usaha seseorang dalam menerapkan pengetahuan yang telah dimiliki guna menyelesaikan permasalahan matematika yang baru dijumpainya. Kemampuan Pemecahan Masalah ialah sebuah kecakapan atau kemampuan pada diri siswa yang berguna untuk menyelesaikan masalah dan mampu untuk diaplikasikan dalam pendekatan kehidupan nyata (Suryani et al., 2020).

Kemampuan pemecahan masalah ini sangat erat kaitannya dengan situasi nyata dan dapat digunakan untuk menghadapi berbagai tantangan. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan pemecahan masalah menjadi penting, karena melalui proses ini, siswa belajar memahami persoalan dengan baik, menganalisis secara cermat, merumuskan strategi yang tepat, membuat perhitungan, kemudian menilai kembali hasil perolehannya (Siswanto & Meiliasari, 2024). Adapun pemecahan masalah memiliki indikator yaitu yang tercantum pada (Anita et al., 2021) terdiri dari kemampuan memahami permasalahan, merancang langkah-langkah penyelesaian, menyelesaikan masalah berdasarkan susunan rencana, serta memeriksa ulang terhadap jawaban. Di Indonesia, kemampuan pemecahan matematis yang dimiliki siswa terbilang cukup rendah. Berdasarkan hasil studi *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) tahun 2018, Indonesia menempati peringkat ke-73 dari 79 negara, dimana rata-rata skornya ialah 397. Selain daripada itu, skor Indonesia dalam *Programme for International Student Assessment* (PISA) juga menunjukkan perkembangan yang belum signifikan karena terus berada di bawah angka 400 (Fauziah et al., 2022). Temuan tersebut mengindikasikan perlunya evaluasi terhadap sistem pendidikan nasional, terkhusus dalam pembelajaran matematika.

Peneliti melakukan observasi penelitian di SMPN 10 Kota Jambi, peneliti memberikan dua butir soal prasyarat pada materi geometri transformasi khususnya dalam konteks bidang kartesius. Berdasarkan pengamatan oleh peneliti di IXA, ditemukan bahwa siswa umumnya merasa kesulitan dalam mengerjakan soal berdasarkan indikator pemecahan masalah. Dari 28 siswa, terdapat 3 siswa dapat menyelesaikan indikator 1 yaitu memahami masalah, sedangkan indikator 2 tidak ada siswa yang memenuhi yaitu merencanakan penyelesaian, sebanyak 16 siswa memenuhi Indikator 3 melaksanakan penyelesaian, hanya 2 siswa yang memenuhi indikator memeriksa kembali, dan sebanyak 8 orang tak memenuhi indikator pemecahan masalah. Obsevasi ini memberikan gambaran bahwasanya tingkat pemecahan masalah yang dimiliki siswa masih terkategori minim. khususnya pada aspek perencanaan dan pemeriksaan kembali.

Maka dari itu, peneliti berinisiatif perlu adanya Solusi untuk permasalahan ini. (Tafonao, 2018) menyatakan bahwa faktor penentu yang dapat berpengaruh terhadap proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran interaktif. Sejalan dengan pernyataan tersebut, dalam (Mahuda et al., 2021) menyatakan bahwasanya media pembelajaran yang didukung dengan audio, film, animasi, gambar, dan teks pendukung dinilai efektif

meningkatkan pemahaman siswa selama Pembelajaran. Media film animasi berasal dari sekumpulan gambar yang bergerak dalam bentuk objek di mana di dalamnya terdapat tambahan efek khusus agar terkesan realistis dan menarik (Asih et al., 2023). Hal ini diperkuat oleh penelitian Sitinjak (2022) yang menyebutkan bahwasanya pemakaian film animasi untuk proses pembelajaran dinilai sangat efektif guna meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Sehingga menurut (Pati, 2022) pemanfaatan film animasi ini dapat dijadikan variasi dalam proses belajar mengajar disekolah, sehingga pembelajaran tidak hanya menggunakan buku teks, ataupun buku penunjang lainnya, melainkan dapat menggunakan film animasi ini sebagai sarana pembelajaran guna meningkatkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah. Oleh sebab itu, adapun tujuan penulis yaitu untuk melihat pengaruh penggunaan film animasi yang terintegrasi budaya Jambi pada peningkatan kecakapan siswa untuk memecahkan masalah yang dihadapinya.

METODE PENELITIAN

Penelitian memakai metode kuantitatif dengan pendekatan desain *quasi experimental* berupa *nonequivalent control group design*. Desain yang dipilih dipercaya mampu dipakai dalam mengetahui pengaruh dari media pembelajaran film animasi terintegrasi budaya Jambi pada kemampuan siswa memecahkan masalah. Siswa kelas IX SMP Negeri 10 Kota Jambi tahun ajaran 2024/2025 merupakan populasi penelitian ini. Sampel didapat memakai teknik *simple random sampling*, dimana teknik ini tak membedakan populasi dalam artian sampel bisa diambil dari populasi tanpa syarat tertentu (Sugiyono, 2020). Sampel tersusun atas 2 kelas, yaitu:

1. Kelas eksperimen dengan total 23 siswa kelas IX A yang mendapatkan perlakuan menggunakan media film animasi.
2. Kelas kontrol sebanyak 23 siswa dari kelas IX D dengan pembelajaran konvensional.

Pengumpulan data didapat dari pemberian tes uraian (*essay*) berupa soal *pretest* dan *posttest*. Tes ini disusun dengan tujuan mengukur kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, khususnya pada materi Transformasi Geometri subtopik Translasi dan Refleksi. Skala yang dipakai dalam pengukuran hasil belajar ialah skala interval, karena data yang diperoleh berbentuk angka dan dapat dihitung jaraknya secara matematis.

Metode analisis data dijalankan berdasarkan prosedur sebagai berikut:

1. Sebelum melakukan analisis lebih lanjut, terlebih dulu uji normalitas dijalankan pada data *pretest* dan *posttest* untuk memastikan bahwa data terdistribusi normal. Hal ini penting untuk dilakukan karena metode statistik parametrik hanya dapat dijalankan dengan syarat data yang ada terdistribusi normal. Uji ini sesuai untuk sampel kecil (<50 responden). Uji normal data penggunaan dapat dilihat melalui rumus *chi-square* atau *chi-kuadrat*, yakni :

$$x^2 = \frac{(fi - fh)^2}{fh}$$

Keterangan:

x^2 = *chi kuadrat* hitung

fh = frekuensi yang diinginkan

fi = frekuensi/jumlah data hasil pengamatan

Kriteria:

- a. *Chi kuadrat* hitung > *Chi kuadrat* table, Datanya tak terdistribusi normal.
- b. *Chi kuadrat* hitung < *Chi kuadrat* table, datanya terdistribusi normal.

Prosedur uji normalitas Shapiro-Wilk yaitu: (Hidayat, 2014)

- a. Hipotesis:

H_0 : Data terdistribusi normal.

H_1 : Data tidak terdistribusi normal.

- b. Nilai *p-value*

Nilai *p-value* = nilai signifikansi 0,05

- c. Rumus statistik penguji:

- 1) Hitung nilai D :

$$D = \sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2$$

Keterangan :

n = jumlah sampel

i = nomor data

X_i = Angka ke i pada data

\bar{X} = Rata-rata data

2) Hitung nilai T_3 :

$$T_3 = \frac{1}{D} \left[\sum_{i=1}^K a_i (X_{n-i+1} - X_i) \right]^2$$

Keterangan :

$k = \frac{n}{2}$ yaitu jumlah a yang digunakan

X_{n-i+1} = Angka ke $n - i + 1$ pada data

d. Derajat bebas

$$Db = n$$

e. Nilai tabel

Perhatikan hasil hitung nilai T_3 dengan n pada tabel p -value

f. Pedoman pengambilan keputusan

Apabila p -value $> 0,05$, maka H_0 diterima dan dapat melanjutkan ke uji-t.

Apabila p -value $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan harus menggunakan uji non-parametrik sebagai alternatif, seperti Uji Mann Whitney Test, Uji Wilcoxon.

g. Kesimpulan

2. Uji homogenitas data dilaksanakan guna memperoleh pengetahuan kesamaan antar dua kondisi atau populasi (Gustinawati, 2014). Uji homogenitas variansi penting dilakukan sebelum melakukan perbandingan 2 kelompok atau lebih, agar perbedaan yang timbul tidak diakibatkan karena kelompok yang dibandingkan tidak homogen. Beberapa rumus uji homogenitas variansi, seperti: uji Harley, uji Cochran, Uji Levene, serta uji Bartlett.

3. Uji Hipotesis karena data tak terdistribusi normal, dijalankanlah uji nonparametrik Mann-Whitney U Test guna mengetahui perbedaan dua kelompok yang dianalisis.

4. Uji Efektivitas (N-Gain) guna memperoleh pengetahuan terkait kenaikan capaian belajar siswa dengan membandingkan hasil dari *pre-test* ke *posttest*, menggunakan rumus:

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Maximum skor} - \text{skor pretest}}$$

Keterangan:

a. *Posttest*: skor akhir siswa setelah pembelajaran

b. *Pretest*: skor awal siswa sebelum pembelajaran

c. *Skor Maksimal*: nilai maksimal yang mungkin diperoleh (100)

Tabel 1. Hasil persentase yang diperoleh dikualifikasikan sesuai kategori yang ada (Annisa et al., 2021):

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0.7$	Tinggi
$0.3 \leq g \leq 0.7$	Sedang
$g < 0.3$	Rendah

Seluruh data dilakukan analisis dengan bantuan software IBM SPSS Statistics 27. Aplikasi ini digunakan untuk melakukan uji normalitas, uji hipotesis, dan penghitungan nilai N-Gain. Penggunaan perangkat lunak statistik ini bertujuan untuk meningkatkan keakuratan dan efisiensi dalam proses analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian, data kuantitatif *pretest* dan *posttest* dibagikan terhadap 2 kelompok dimana kelompok eksperimen memakai media Pembelajaran film animasi untuk 23 siswa di Kelas IXA, sedangkan sisanya yang merupakan kelompok kontrol tidak. *Pretest* dan *posttest* dari tiap-tiap kelompok menghasilkan data sebagai berikut. Hasil *pretest* dalam kelas kontrol serta eksperimen sebelum perlakuan khusus menunjukkan data berikut:

Tabel 2. Data Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen

		Statistics			
		Pretest Kontrol	Posttest Kontrol	Pretest Eksperimen	Posttest Eksperimen
N	Valid	23	23	23	23
	Missing	0	0	0	0
Mean		58.65	68.30	61.1739	88.3043
Median		59.00	68.00	61.0000	89.0000
Mode		59	66 ^a	57.00	97.00
Std. Deviation		2.166	2.324	4.13029	7.11870

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Berdasarkan tabel, rerata nilai dari kelas kontrol ialah 58,65, nilai posttest rata-rata 68,30. Nilai eksperimen rata-rata 61,17, dan nilai posttest rata-rata 88,30. Dalam kelas eksperimen mengalami kenaikan nilai daripada kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwasanya pemakaian film animasi yang mengintegrasikan budaya Jambi memberi pengaruh dalam meningkatnya kemampuan siswa memecahkan masalah daripada sistem pembelajaran konvensional. Namun, sebelum menguji hipotesis utama penelitian, pengujian asumsi statistik dilakukan guna mencari tau perbedaan yang diperoleh apakah signifikan ataukah tidak.

Uji Normalitas

Penelitian menggunakan uji Shapiro-Wilk guna memperoleh hasil uji normalitas karena lebih cocok untuk sampel yang lebih kecil (kurang dari 50 siswa). Uji normalitas dipakai untuk menentukan normal tidaknya distribusi data. Hal ini dilakukan dengan asumsi bahwasanya data memenuhi kriteria Sig > 0.05 pada taraf signifikan serta tingkat kepercayaan tertentu. Uji normalitas *pretest* dan *posttest* dari kelompok yang diuji memakai software SPSS for Windows 27 menghasilkan data dan disajikan dalam tabel 2 di bawah ini:

Tabel 3. Uji Normalitas

Tests of Normality Shapiro-Wilk				
	Statistic	df	Sig.	Keterangan
Pretest Kontrol	.965	23	.572	Normal
Posttest Kontrol	.954	23	.350	Normal
Pretest Eksperimen	.888	23	.014	Tidak Normal
Posttest Eksperimen	.898	23	.023	Tidak Normal

Uji Mann-Whitney Test

Uji Mann-Whitney U, salah satu metode uji analisis statistik nonparametrik, digunakan untuk mengevaluasi perbedaan antara dua kelompok independent (Kontrol dan Eksperimen). Uji ini digunakan dalam kasus di mana data tidak memenuhi asumsi normalitas dan tidak dapat dilakukan analisis memakai uji parametrik seperti Uji Sampel Independen T. Uji Mann-Whitney U dipilih pada penelitian ini guna membandingkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas eksperimen dengan media film animasi terintegrasi budaya Jambi dengan siswa kelas kontrol dengan sistem belajar konvensional. Mann-Whitney U Test membandingkan distribusi nilai dalam kedua kelompok, guna memutuskan apakah terdapat beda signifikan antar keduanya. Keputusan dalam uji ini diambil berdasarkan kriteria berikut:

Jika p-value < 0.05, terdapat perbedaan signifikan antar kelompok.

Jika p-value > 0.05, tak terdapat perbedaan signifikan antar kelompok.

Tabel 4. Hasil Uji Mann-Whitney Test

Test Statistics^a

Nilai Posttest	
Mann-Whitney U	.000
Wilcoxon W	276.000
Z	-5.820
Asymp. Sig. (2-tailed)	<.001

a. Grouping Variable: Kelas

Hasil analisis dengan bantuan SPSS for Windows 27 memperlihatkan bahwasanya nilai Asymp. Sig. (2-tailed) < 0.001 , yang lebih rendah daripada taraf signifikansi $\text{sig} = 0.05$. Hasil ini menunjukkan perbedaan yang cukup jelas pada kelas eksperimen dengan bantuan film animasi terintegrasi budaya Jambi jika dibandingkan kelas kontrol dengan sistem belajar konvensional.

Dalam penelitian, hipotesis berikut diuji:

1. H_0 (Hipotesis nol): Tak terdapat perbedaan signifikan antara capaian belajar siswa menggunakan film animasi terintegrasi budaya Jambi dengan pembelajaran konvensional.
2. H_1 (Hipotesis alternatif): Terdapat perbedaan signifikan antara capaian belajar siswa dengan bantuan media film animasi terintegrasi budaya Jambi dengan pembelajaran konvensional.

Hipotesis diuji dengan kriteria berikut:

- a. Jika Asymp. Sig. > 0.05 , maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, berarti tak ada perbedaan signifikan kedua kelompok.
- b. Jika Asymp. Sig. ≤ 0.05 , maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti ada perbedaan signifikan dua kelompok.

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwasanya pemakaian media belajar dengan basis animasi mampu menaikkan pemahaman siswa terhadap konsep yang dipelajari. Perbedaan signifikan capaian belajar siswa di dua kelas kelompok menunjukkan bahwasanya melalui pendekatan sistem belajar yang lebih inovatif dapat menghadirkan Kesan belajar yang cukup efektif dibandingkan metode belajar konvensional. Temuan ini sejalan dengan teori yang mengatakan jika penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual mampu membantu siswa dalam mengonstruksi pemahamannya secara lebih mendalam, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar mereka.

Uji N-Gain

Di dalam mengukur efektivitas pemakaian media belajar film animasi terintegrasi budaya Jambi dalam meningkatkan capaian belajar siswa, digunakan perhitungan N-Gain (*Normalized Gain*). N-Gain merupakan indikator yang dipakai dalam memantau seberapa besar kenaikan capaian belajar siswa berdasarkan perbandingan *posttest* dan *pretest*. Berikut hasil N-Gain kelas Kontrol serta Eksperimen dengan bantuan software *SPSS for windows 27*.

Tabel 5. Hasil N-Gain Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

Nilai N-Gain	Jumlah Siswa	Persentase (%)
(Tinggi) $g > 0.7$	0	0%
(Sedang) $0.3 \leq g \leq 0.7$	10	43%
Rendah) $g < 0.3$	13	57%

Berdasarkan tabel 4, analisis nilai N-Gain menunjukkan bahwa 57% siswa tergolong pada klasifikasi rendah ($g < 0,3$) dan 43% berada pada klasifikasi sedang ($0,3 \leq g \leq 0,7$). Tak terdapat siswa dengan klasifikasi tinggi ($g > 0,7$). Data menunjukkan banyak dari siswa yang meningkatkan kemampuan pemecahan masalah mereka pada tingkat yang rendah, sementara sebagian lainnya menunjukkan peningkatan pada tingkat yang sedang.

Tabel 6. Hasil N-Gain Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

Nilai N-Gain	Jumlah Siswa	Persentase (%)
(Tinggi) $g > 0.7$	11	48%
(Sedang) $0.3 \leq g \leq 0.7$	12	52%
Rendah) $g < 0.3$	0	0%

Berdasarkan tabel 5, didapat bahwa tidak ada siswa berkategori rendah ($g < 0,3$), 48% siswa berkategori tinggi ($g > 0,7$), dan 52% berkategori sedang ($0,3 \leq g \leq 0,7$). Hasil memperlihatkan bahwasanya sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan kemampuan pemecahan masalah pada tingkat sedang hingga tinggi setelah mengikuti pembelajaran yang menggunakan film animasi yang terintegrasi dengan budaya Jambi. Penemuan ini memberikan hasil bahwasanya pemakaian animasi sebagai media belajar dinilai mampu secara signifikan meningkatkan pemahaman dan keterampilan pemecahan masalah siswa. Perbedaan signifikan dalam N-Gain antara kedua kelompok menunjukkan bahwa media pembelajaran film animasi terintegrasi budaya Jambi cenderung memiliki tingkat efektifitas tinggi dalam menaikkan hasil belajar berbanding dengan metode konvensional tanpa menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Dengan demikian, hasil uji Mann-Whitney U dan N-Gain membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran film animasi terintegrasi budaya Jambi secara signifikan memberikan pengaruh dalam menaikkan kecakapan pemecahan masalah siswa.

SIMPULAN

Dari penelitian yang dilakukan mengenai penggunaan media pembelajaran film animasi terintegrasi budaya Jambi terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa SMP, maka didapat kesimpulan di antaranya: 1) Terdapat perbedaan signifikan dalam kecakapan pemecahan masalah pada siswa dengan media pembelajaran film animasi terintegrasi budaya Jambi dengan siswa tanpa media tersebut. Capaian belajar yang baik diraih siswa kelas eksperimen disbanding kelas kontrol. 2) Pemanfaatan media pembelajaran film animasi terintegrasi budaya Jambi memberi pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Temuan ini dapat diamati dari rerata skor pretest ke posttest dalam kelas eksperimen, yaitu dari 61,17 menjadi 88,30 yang tergolong dalam kategori peningkatan tinggi. Sedangkan kelas kontrol hanya meningkat dari 58,65 menjadi 68,30, yang tergolong kategori peningkatan rendah

REFERENSI

- Anggraeni, R. (2018). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa SMP pada Materi Lingkaran Berbentuk Soal Kontekstual ditinjau dari Gender. *Jurnal Numeracy*, 5(April), 19–28.
- Anita, Y., Thahir, A., Komarudin, K., Suherman, S., & Rahmawati, N. D. (2021). Buku Saku Digital Berbasis STEM: Pengembangan Media Pembelajaran terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(3), 401–412. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i3.1004>
- Annisa, R., Roza, Y., & Maimunah, M. (2021). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Berdasarkan Gender. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(2), 481. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i2.3688>
- Darwanto, D. (2019). Hard Skills Matematik Siswa. *Eksponen*, 9(1), 21–27. <https://doi.org/10.47637/eksponen.v9i1.129>
- Fatma, A. D., & Partana, C. F. (2019). Pembelajaran Berbantu Aplikasi Android untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Kimia. *Inovasi Pendidikan IPA*, 5(2), 229–236. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jipi/issue/view/1758>
- Fauziah, N., Roza, Y., & Maimunah, M. (2022). Kemampuan Matematis Pemecahan Masalah Siswa dalam Penyelesaian Soal Tipe Numerasi AKM. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3241–3250. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1471>
- Fitria, N. F. N., Hidayani, N., Hendriana, H., & Amelia, R. (2018). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa SMP dengan Materi Segitiga dan Segiempat. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 08(01), 49–57.
- Hidayat, A. (2014). *Pengertian Dan Rumus Uji Saphiro Wilk - Cara Hitung*.
- Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1745. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3912>
- Pati, F. B. (2022). *SKRIPSI_FARREL BAGAS PATI 028 fix (2).pdf*. Universitas Jambi.
- Permendikbud, 2016 NOMOR 22 TAHUN. (2016). *Permendikbud NOMOR 22 TAHUN 2016.pdf* (Issue August, pp. 1–15).
- Safitri, W. Y., Retnawati, H., & Rofiki, I. (2020). Pengembangan film animasi aritmetika sosial berbasis ekonomi syariah untuk meningkatkan minat belajar siswa MTs. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(2), 195–209. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v7i2.34581>
- Siregar, R. M. R., & Dewi, I. (2022). Peran Matematika dalam Kehidupan Sosial Masyarakat. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(3), 77–89. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i3.1888>
- Siswanto, E., & Meiliasari, M. (2024). Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 8(1), 45–59. <https://doi.org/10.21009/jrpms.081.06>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Suryani, M., Jufri, L. H., & Putri, T. A. (2020). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Berdasarkan Kemampuan Awal Matematika. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 119–130. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i1.605>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wahyudi, & Anugraheni, I. (2017). *Strategi Pemecahan Masalah Matematika*.
- Zakiyah, M., & Noor, L. (2022). Kemampuan Awal dan Kemandirian Belajar terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *NCOINS: National Conference Of Islamic Natural Science*, 2(1)(214–225), 54–65. <https://proceeding.iainkudus.ac.id/index.php/NCOINS/article/view/336/148>