



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BELAJAR BERBASIS VIDEO ANIMASI TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA DAN MENJUMLAHKAN PADA SISWA KELAS 1 SD NEGERI 55 PEKANBARU

Adilah Salsabila^{1*}, Jesi Alexander Alim², Zetra Hainul Putra³, Finanta Okmayura⁴

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

adilah.salsabila6095@grad.unri.ac.id

Received: 9 Oktober 2025

Accepted: 2 Juni 2026

Published : 5 Juni 2026

Abstract

This study aims to determine the effect of using animated video-based learning media on the ability to recognize numbers and perform addition among first-grade students at SD Negeri 55 Pekanbaru. The novelty of this study lies in combining an analysis of the effectiveness of animated video media specifically on the ability to recognize numbers and perform addition in first-grade elementary school students, using a pre-experimental approach based on the N-gain test, which has not been widely applied in this context. This study employed a quantitative approach with an analytical descriptive method. The research population consisted of 17 first-grade students at SD Negeri 55 Pekanbaru in the 2025/2026 academic year. Data were collected through tests and documentation, while data analysis used normality tests, paired sample t-tests, and N-gain tests with the assistance of SPSS version 22. The results showed that the pretest and posttest data were normally distributed ($p > 0.05$). The paired sample t-test yielded a significant difference between pretest and posttest scores, with $t = -14.671$ and $p = 0.000$ ($p < 0.05$), indicating an average increase of 32.588 points. The N-gain analysis produced an average score of 0.7199, categorized as high, indicating that animated video-based learning media has a high level of effectiveness in improving students' ability to recognize numbers and perform addition. These findings demonstrate that animated video learning media has a significant and effective influence on improving basic mathematics skills among first-grade students at SD Negeri 55 Pekanbaru, and can therefore serve as a reference for teachers in selecting innovative learning media for lower-grade classrooms.

Keyword: animation video, learning media, recognizing numbers and ability to add, elementary school.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi terhadap kemampuan mengenal angka dan menjumlahkan pada siswa kelas I SD Negeri 55 Pekanbaru. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggabungan analisis efektivitas media video animasi secara spesifik pada kemampuan mengenal angka dan menjumlahkan di kelas I sekolah dasar menggunakan pendekatan pre-eksperimental berbasis uji N-gain yang belum banyak diterapkan pada konteks tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif analitik. Populasi penelitian adalah siswa kelas I SD Negeri 55 Pekanbaru yang berjumlah 17 orang pada tahun pembelajaran 2025/2026. Pengumpulan data dilakukan melalui tes dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan uji normalitas, uji paired sample t-test, dan uji N-gain dengan bantuan SPSS versi 22. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal ($p > 0,05$). Uji paired sample t-test menghasilkan perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest dengan nilai $t = -14,671$ dan $p = 0,000$ ($p < 0,05$), yang menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 32,588 poin. Analisis N-gain menghasilkan skor rata-rata 0,7199 yang termasuk kategori tinggi, menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi memiliki tingkat efektivitas tinggi dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka dan menjumlahkan pada siswa. Temuan ini membuktikan bahwa media pembelajaran video animasi berpengaruh signifikan dan efektif dalam meningkatkan kemampuan matematika dasar siswa kelas I SD Negeri 55 Pekanbaru, sehingga dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang inovatif di kelas rendah.

Kata Kunci: video animasi, media pembelajaran, mengenal angka, kemampuan menjumlahkan, sekolah dasar.

Sitasi artikel ini:

Salsabila, A., Alim, J.A., Putra, Z. H. & Okmayura, F. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Belajar Berbasis Video Animasi terhadap Kemampuan Mengenai Angka dan Menjumlahkan pada Siswa Kelas 1 SD Negeri 55 Pekanbaru. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 7(1), 224-230.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu komponen terpenting dalam kehidupan. Dengan mengecap dunia pendidikan, proses *meng-upgrade* semakin bisa dilakukan oleh manusia pada diri mereka dan juga merasakan bagaimana perkembangan dalam diri mereka di segala bidang pada tahap untuk mencapai sebuah cita-cita yang dimulai dari pendidikan tingkatan dasar atau pendidikan dasar (Salsabila et al., 2024). Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik. Pada jenjang Sekolah Dasar (SD), salah satu tantangan utama dalam pembelajaran adalah bagaimana menyampaikan materi yang abstrak dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik (Putri et al., 2025).

Memasuki abad ke-21 yang mana sekarang memasuki tahap revolusi era 5.0 yang mana era industri ini didukung oleh teknologi yang lebih canggih seperti AI yang salah satunya membuat guru mudah untuk melakukan berbagai macam pembelajaran seperti rencana pada Pembelajaran. Mengikuti zaman, keterampilan pada abad ke-21 meliputi berpikir kritis, mampu memecahkan masalah, terampil berkomunikasi, berkolaborasi, berinovasi, berkreasi, memiliki kemampuan literasi yang baik, kesadaran emosi, kompetensi budaya dan sebagainya (Umar, 2018). Kondisi ini menuntut guru untuk terus berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran yang tidak hanya mampu menarik perhatian siswa, tetapi juga dapat mempermudah pemahaman konsep secara konkret dan bermakna. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan teknologi berbasis media visual yang interaktif, sehingga proses pembelajaran di kelas menjadi lebih dinamis dan menyenangkan bagi siswa (Purwanto et al., 2024).

Perencanaan pendidikan dalam arti yang luas dan umum ialah penerapan analisis sistematik dan rasional pada proses pengembangan pendidikan, yang bertujuan menjadikan pendidikan lebih efektif dan efisien untuk memenuhi kebutuhan dan maksud-maksud para siswa subjek didik dan masyarakat (Deprizon et al., 2023). Sebelum melakukan pembelajaran adakala baiknya menyusun perencanaan pembelajaran agar pembelajaran lebih efektif dan tertata sesuai struktur sebagaimana mestinya. Perencanaan pembelajaran disusun agar mendukung pembelajaran itu juga dan lebih baiknya menggunakan media agar siswa lebih bersemangat ketika proses pembelajaran itu terjadi. Media pembelajaran mencakup strategi, teknologi, dan sarana pendukung pembelajaran yang membuat belajar lebih interaktif dan mendalam (Astuty & Suharto, 2021).

Pengertian Media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai jalan dalam penyampaian materi (Harsiwi & Arini, 2020). Penggunaan media pembelajaran ini dapat memberikan dampak positif dan manfaat yang sangat luar biasa dalam memudahkan proses belajar siswa. Model atau media dan metode pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan situasi, kondisi dan lingkungan siswa agar berpengaruh dalam peningkatan kemampuan siswa (Azizah et al., 2024). Salah satu media pembelajaran yang menopang pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan membuat lebih siswa semangat juga meningkatkan efektivitas siswa dalam memahami pembelajaran di era revolusi industri 5.0 yakni media pembelajaran berupa video animasi. Inovasi terbaru dengan semakin berkembangnya teknologi, yaitu berupa video animasi pada pembelajaran sehingga siswa dapat dengan mudah mengerti pembelajaran (Azzahra, 2022). Video animasi adalah sekumpulan yang berasal dari gambar yang bergerak disertai dengan suara yang membentuk suatu kesatuan lalu dikemas secara menarik yang dimana terdapat beragam informasi agar tujuan pembelajaran tercapai (Walangadi & Pratama, 2020).

Animasi berasal dari Bahasa Latin “Anima” yang artinya jiwa dan seolah olah terlihat hidup. Dapat disimpulkan bahwa animasi ialah gambar bergerak yang terbentuk dari banyak atau sekumpulan gambar yang disusun secara terstruktur mengikuti alur pergerakan dan objeknya jelas seperti manusia, hewan, tumbuhan maupun tulisan (Sidik & Annisa, 2017). Media animasi termasuk jenis media visual audio, karena terdapat gerakan gambar dan suara. Pembelajaran audio visual didefinisikan sebagai produksi dan pemanfaatan bahan yang berkaitan dengan pembelajaran melalui penglihatan dan pendengaran yang secara eksklusif tidak selalu harus bergantung kepada pemahaman kata - kata dan simbol-simbol sejenis. Media animasi pembelajaran merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Media animasi pembelajaran dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan pun digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran (Permatasari et al., 2019).

Video animasi pada pembelajaran menampilkan gambar bergerak yang memiliki alur cerita audio serta teks yang ada hubungannya dengan materi yang diberikan ditayangkan dalam bentuk kartun animasi (Ponza et al., 2018). Penggunaan video animasi yang diterapkan pada materi mengenal angka dan menjumlahkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga benar adanya bahwa video animasi efektif jika diterapkan dalam pembelajaran (Agustini & Ngarti, 2020). Penggunaan video animasi mempunyai peran yang penting sebagai alat pembelajaran yakni kemampuan dalam memvisualisasikan materi yang tidak mampu dilihat atau dibayangkan (Permatasari et al., 2019).

Karakteristik video animasi yang efektif dalam pembelajaran di sekolah dasar mencakup desain yang menarik, penggunaan warna yang sesuai dengan preferensi kognitif anak, serta durasi yang disesuaikan dengan rentang perhatian siswa (Pradana, 2025). Video animasi ini mempunyai kriteria dalam pembelajaran yang baik guna memacu minat belajar pada peserta didik diantaranya ialah; Ketepatan Pesan, maka video animasi untuk pembelajaran harus informatif dan terarah sehingga menghasilkan video yang bermakna dan dapat diingat oleh peserta didik dalam jangka waktu yang Panjang. Selanjutnya, mandiri atau berdiri sendiri, maka video animasi untuk pembelajaran tidak harus sesuai dengan bahan ajar yang ada sebelumnya. Kemudian, *Userfriendly*, maksudnya ialah video animasi yang digunakan pada pembelajaran ini harus memakai bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami dan dimengerti oleh para peserta didik (Khairani et al., 2019). Visualisasi dengan media, maka video animasi untuk pembelajaran harus memiliki banyak komponen atau aspek seperti teks, animasi, sound, dan video. Selain itu, juga harus mempunyai kualitas video dengan resolusi yang tinggi (Rejeki et al., 2023).

Manfaat penggunaan video animasi bagi guru adalah meningkatkan kemampuan dalam memproduksi bahan ajar berupa animasi pada materi mengenal angka dan operasi hitung dasar (Okmayura et al., 2023). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis video animasi ini berpengaruh karena dirancang untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan menyimak dengan cara yang lebih menarik dan interaktif (Collins et al., 2021). Peningkatan kemampuan siswa yang signifikan dengan selisih rata-rata 32,588 poin antara pretest dan posttest menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi sangat efektif dalam membantu siswa memahami konsep angka dan operasi penjumlahan. Video animasi yang dibuat dengan kualitas baik, mudah dipahami, dan menarik minat siswa dapat membantu proses pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah (Sadewo & Purnasari, 2021).

Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media pembelajaran berupa video animasi dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka dan menjumlahkan pada siswa kelas I SD Negeri 55 Pekanbaru. Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada fokus spesifik pengujian efektivitas video animasi terhadap dua kemampuan dasar matematika sekaligus, yaitu mengenal angka dan menjumlahkan, pada siswa kelas I SD yang selama ini masih jarang dikaji secara terpadu dalam satu rancangan penelitian pre-eksperimental dengan pengukuran N-gain. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya hanya mengkaji salah satu kemampuan atau menggunakan media berbeda, penelitian ini menawarkan bukti empiris penggunaan video animasi secara terintegrasi sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan terukur efektivitasnya di kelas rendah sekolah dasar.

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan Guru kelas 1 SD Negeri 55 Pekanbaru, mengatakan bahwa masih ada siswa kelas 1 di SD Negeri 55 Pekanbaru yang belum bisa berhitung dengan baik dan menjumlahkan sehingga siswa kesulitan untuk menjawab soal pada latihan penugasan maupun soal ujian yang diberikan oleh guru. Guru kelas 1 SD Negeri 55 Pekanbaru memiliki harapan dengan menargetkan siswa sudah bisa membaca dimulai dari kelas satu, agar siswa dapat berkembang kemampuannya setelah penerapan media pembelajaran berbasis video animasi ini. Berdasarkan paparan tersebut, penulis tertarik untuk meneliti tentang Pengaruh Penggunaan Media Belajar Berbasis Video Animasi Terhadap Kemampuan Mengenal Angka dan Menjumlahkan Pada Siswa Kelas 1 SD Negeri 55 Pekanbaru.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas I SD Negeri 55 Pekanbaru pada Tahun Pembelajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode dekskriptik analitik. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I SD Negeri 55 Pekanbaru yang berjumlah 17 orang siswa. Teknik pengambilan sampel secara acak (*random sampling*), sehingga seluruh siswa kelas I menjadi sampel penelitian. Dalam penelitian ini, desain penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara dua variabel atau lebih yaitu variabel bebas berupa penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dan variabel terikat berupa kemampuan mengenal angka dan menjumlahkan. Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Sedangkan instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar tes berupa lembar soal. Teknik analisis

data terdiri dari uji instrumen penelitian (uji normalitas, dan uji-t) dengan uji persyaratan data menggunakan uji normalitas.

Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, uji paired sample t-test untuk mengetahui perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest, dan uji N-gain untuk mengukur efektivitas perlakuan. Analisis data dilakukan menggunakan aplikasi SPSS versi 22 dengan taraf signifikansi 0,05. Pada uji normalitas dilakukan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal. Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$). Setelah itu kita lakukan uji paired sample t-test digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan antara skor pretest dan posttest. Hipotesis penelitian diterima jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kedua pengukuran. Terakhir, melakukan uji N-gain digunakan untuk mengukur efektivitas perlakuan dengan rumus yang dikembangkan oleh Hake (1999), yaitu: $N\text{-gain} = (\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}) / (\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest})$ (1) Kategori N-gain terbagi menjadi tiga: $N\text{-gain} < 0,3$ termasuk kategori rendah; $0,3 \leq N\text{-gain} < 0,7$ termasuk kategori sedang; dan $N\text{-gain} \geq 0,7$ termasuk kategori tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Pretes, Postes Pengaruh Penggunaan Media Belajar Berbasis Video Animasi Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Dan Menjumlahkan Pada Siswa Kelas 1 SD Negeri 55 Pekanbaru

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,169	17	,200*	,916	17	,126
Posttest	,182	17	,136	,896	17	,059

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Untuk data pretest, nilai Kolmogorov-Smirnov menunjukkan statistik sebesar 0,169 dengan signifikansi 0,200 ($p > 0,05$), sedangkan uji Shapiro-Wilk menghasilkan statistik 0,916 dengan signifikansi 0,126 ($p > 0,05$). Sementara itu, data posttest menunjukkan nilai Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,182 dengan signifikansi 0,136 ($p > 0,05$), dan uji Shapiro-Wilk menghasilkan statistik 0,896 dengan signifikansi 0,059 ($p > 0,05$).

Mengacu pada kriteria pengujian bahwa data berdistribusi normal jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi normalitas terpenuhi dan analisis dapat dilanjutkan menggunakan statistik parametrik, yaitu uji paired sample t-test. Untuk menguji signifikansi perbedaan skor pretest dan posttest, dilakukan uji paired sample t-test. Berdasarkan tabel Paired Samples Test, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Pretes dan Postes

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pretest - Posttest	-32,588	9,159	2,221	-37,297	-27,879	-14,671	16	,000

Nilai *mean difference* (selisih rata-rata) antara pretest dan posttest adalah -32,588 dengan standar deviasi 9,159 dan standar error mean 2,221. Interval kepercayaan 95% menunjukkan rentang perbedaan antara -37,297 hingga -27,879. Hasil uji-t menunjukkan nilai t hitung sebesar -14,671 dengan derajat kebebasan (df) = 16 dan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis, jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest. Nilai t hitung negatif (-14,671) menunjukkan bahwa skor posttest lebih tinggi dibandingkan skor pretest, yang berarti terjadi peningkatan skor secara signifikan setelah diberikan perlakuan.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka dan menjumlahkan pada siswa Kelas I SD Negeri 55 Pekanbaru. Peningkatan ini terjadi karena penggunaan media video animasi mampu menyajikan materi secara visual dan

auditif secara bersamaan, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep angka dan operasi penjumlahan yang bersifat abstrak. Hasil ini sekaligus mengonfirmasi bahwa pendekatan pembelajaran berbasis media teknologi terbukti efektif dalam mendukung pencapaian kompetensi dasar matematika di kelas rendah.

Setelah dilakukan uji paired sample t-test yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest, langkah selanjutnya adalah menganalisis seberapa besar efektivitas perlakuan yang diberikan. Untuk mengukur efektivitas tersebut, dilakukan perhitungan normalized gain (N-gain). N-gain digunakan untuk mengetahui peningkatan skor secara ternormalisasi dengan memperhitungkan skor maksimal yang mungkin dicapai, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih akurat mengenai efektivitas perlakuan. Perhitungan N-gain menggunakan rumus yang dikembangkan oleh Hake, yaitu:

$$N\text{-gain} = (\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}) / (\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest})$$

Berdasarkan tabel Descriptive Statistics, diperoleh gambaran umum mengenai skor N-gain yang digunakan untuk mengukur efektivitas perlakuan. Dari 17 responden yang menjadi sampel penelitian, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji N-Gain Pretes, Postes Pengaruh Penggunaan Media Belajar Berbasis Video Animasi terhadap Kemampuan Mengenal Angka dan Menjumlahkan Pada Siswa Kelas 1 SD Negeri 55

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain Score	17	,41	1,00	,7199	,20077
Ngain Percent	17	41,18	100,00	71,9880	20,07736
Valid N (listwise)	17				

Skor N-gain memiliki rentang dari nilai minimum 0,41 hingga nilai maksimum 1,00, dengan rata-rata (mean) sebesar 0,7199 dan standar deviasi 0,20077. Nilai rata-rata N-gain sebesar 0,7199 atau sekitar 72% menunjukkan bahwa secara keseluruhan terjadi peningkatan yang cukup tinggi dari skor pretest ke posttest. Mengacu pada kategori N-gain menurut Hake (1999), nilai N-gain dapat diinterpretasikan sebagai berikut: N-gain < 0,3 termasuk kategori rendah; $0,3 \leq \text{N-gain} < 0,7$ termasuk kategori sedang; dan $\text{N-gain} \geq 0,7$ termasuk kategori tinggi. Mengacu pada kategori N-gain menurut Hake (1999), nilai N-gain dapat diinterpretasikan sebagai berikut: N-gain < 0,3 termasuk kategori rendah; $0,3 \leq \text{N-gain} < 0,7$ termasuk kategori sedang; dan $\text{N-gain} \geq 0,7$ termasuk kategori tinggi.

Berdasarkan kriteria tersebut, rata-rata N-gain sebesar 0,7199 berada pada kategori tinggi, yang mengindikasikan bahwa perlakuan yang diberikan memiliki pengaruh tinggi dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka dan menjumlahkan pada sampel penelitian. Standar deviasi sebesar 0,20077 menunjukkan bahwa variasi atau sebaran data N-gain cukup bervariasi di antara responden, namun masih dalam rentang yang wajar untuk ukuran sampel penelitian ini. Standar deviasi sebesar 0,20077 menunjukkan bahwa variasi atau sebaran data N-gain cukup bervariasi di antara responden, namun masih dalam rentang yang wajar untuk ukuran sampel penelitian ini. Video animasi sangat berpengaruh dalam pembelajaran karena berdasarkan test yang telah dilakukan (Uji Normalitas, Uji T, dan Uji N-Gain) terbukti mampu meningkatkan kemampuan mengenal angka dan berhitung pada siswa kelas I SD Negeri 55 Pekanbaru.

Video animasi terbukti sangat berpengaruh dalam pembelajaran karena mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan daya ingat, dan memungkinkan visualisasi konsep yang sulit dibayangkan. Penggunaan video animasi yang menggabungkan unsur visual dan audio membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mengenal angka dan menjumlahkan pada siswa kelas I SD Negeri 55 Pekanbaru. Penggunaan video animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep pada siswa sekolah dasar, dengan hasil tes menunjukkan bahwa sebagian besar subjek uji coba dapat melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) (Apriadi, 2021). Media animasi pembelajaran yang dirancang secara inovatif mampu meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar, dengan rata-rata skor posttest yang jauh lebih tinggi dibandingkan pretest (Bulkani, 2022).

Pengaruh media pembelajaran berbasis video animasi juga ditunjukkan oleh nilai N-gain yang termasuk dalam kategori tinggi (0,7199), yang berarti bahwa media ini sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan matematika dasar siswa. Kategori tinggi ini mengindikasikan bahwa hampir seluruh potensi peningkatan yang mungkin dicapai oleh siswa telah terealisasi melalui penggunaan media video animasi. Pengaruh berupa peningkatan hasil belajar pada siswa Kelas I SD Negeri 55 Pekanbaru yang terlihat dalam skor post test menunjukkan bahwa video animasi tidak hanya memfasilitasi pemahaman materi tetapi juga membantu siswa

mengingat konsep yang telah dipelajari. Sebelumnya, siswa mungkin mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak seperti siklus air atau interaksi makhluk hidup dalam ekosistem (Mahfuz et al., 2025).

Penggunaan video animasi dalam pembelajaran terbukti berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka dan menjumlahkan pada siswa kelas I SD Negeri 55 Pekanbaru, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil analisis menggunakan aplikasi SPSS Versi 22 (Apriadi, 2021). Manfaat penggunaan video animasi pada pembelajaran bagi guru juga tampak dalam peningkatan kemampuan guru dalam memproduksi bahan ajar berupa animasi yang sesuai dengan materi mengenal angka dan menjumlahkan (Khairani et al., 2019). Hal ini menunjukkan bahwa video animasi tidak hanya bermanfaat bagi siswa dalam memahami materi pelajaran, tetapi juga memberikan dampak positif bagi kompetensi profesional guru dalam mengembangkan bahan ajar yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas rendah. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran berbasis video animasi secara konsisten di kelas I SD dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dasar sekaligus memperkuat kesiapan guru dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21 (Siswanjaya, 2021).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mengenal angka dan menjumlahkan pada siswa kelas I SD Negeri 55 Pekanbaru. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji paired sample t-test yang menunjukkan nilai t hitung sebesar -14,671 dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest. Terjadi peningkatan kemampuan yang sangat baik dengan skor rata-rata meningkat dari 53,29 pada pretest menjadi 85,88 pada posttest, dengan selisih peningkatan sebesar 32,588 poin. Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi termasuk dalam kategori tinggi, yang dibuktikan dengan nilai N-gain rata-rata sebesar 0,7199 atau 72%, menunjukkan bahwa video animasi sangat efektif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka dan menjumlahkan pada siswa kelas rendah. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis video animasi dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran matematika di sekolah dasar. Disarankan kepada guru untuk mengoptimalkan penggunaan video animasi dalam pembelajaran matematika dan melakukan pengembangan konten video animasi yang lebih variatif sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa.

REFERENSI

- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1).
- Apriadi, H. (2021). Video Animasi Matematika Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 5(1). <https://doi.org/10.33603/jnpm.v5i1.3621>
- Astuty, W., & Suharto, A. W. B. (2021). Desain Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Daring dengan Kurikulum Darurat. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 9(1), 81. <https://doi.org/10.36667/jppi.v9i1.624>
- Azizah, N., Setiadi, D., Lestari, T. A., & Jufri, A. W. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Smart Apps Creator Terhadap Kemampuan Computational Thinking Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 6(2). <http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>
- Azzahra, R. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran IPS terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Repository Uin Smh Banten*, 1(4), 79.
- Collins, S. P., Storrow, A., Liu, D., Jenkins, C. A., Miller, K. F., Kampe, C., & Butler, J. (2021). *Pemanfaatan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Di Sdn Karundang 1*. 16(1), 167–186.
- Deprizon, D., Fithri, R., Wismanto, W., Baidarus, B., & Refika, R. (2023). Sistem Perencanaan Manajemen Pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 (MIN 2) Pekanbaru. *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 9(1), 1–15. <https://doi.org/10.46963/mpgmi.v9i1.800>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Khairani, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. (2019). Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Biolokus*, 2(1). <https://doi.org/10.30821/biolokus.v2i1.442>
- Mahfuz, Siti Nurhaliza, Gita Septiana Dewi, Laila Safariani, Muhammad Ade Irawan, & Muhammad Faisal Azomi. (2025). Penerapan Media IPAS Menggunakan Video Animasi di Kelas IV SDN 1 Sakra. *Indonesian Journal Of Education*, 1(3), 121–125. <https://doi.org/10.71417/ije.v1i3.229>
- Okmayura, F., Herlandy, P. B., & Novalia, M. (2023). *Pelatihan Media Pembelajaran Mengenal Huruf dan Literasi Berbasis Animasi Bagi Guru TK Aisyiyah Pekanbaru*. 7(2).

- Permatasari, I. S., Hendracipta, N., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS. *Terampil : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1). <https://doi.org/10.24042/terampil.v6i1.4100>
- Pradana, S. (2025). Efektivitas Penggunaan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Transformasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 33–39. <http://synergizejournal.org/index.php/JTPD/index>
- Putri, Nuraini, Sevilla; Faradita, Nanda, Meirza; Wahyuni, I. (2025). Analisis Penggunaan Media Video Animasi Pembelajaran Materi Rantai Makanan Dilihat Dari Motivasi Belajar Pada Peserta Didik Di Jenjang SD. 10(September), 700–714.
- Rejeki, S., Leksono, I. P., & Rohman, U. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Canva Model ADDIE Mata Pelatihan Pembuatan Konten Video Interaktif dalam Pembelajaran pada Pelatihan TIK MTS di Balai Diklat Keagamaan Surabaya. 4, 1697–1704. <http://jurnaledukasia.org>
- Sadewo, Y. D., & Purnasari, P. D. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berorientasi Kebudayaan Lokal Pada Sekolah Dasar. *Sebatik*, 25(2). <https://doi.org/10.46984/sebatik.v25i2.1649>
- Salsabila, A., Niah, S., & Okmayura, F. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Bahasa Arab Di Sekolah Kalamullah Al-Qur ' an And Multilingual School Thailand. 8(1), 129–135.
- Sidik, & Annisa, N. (2017). Animasi Interaktif Pengetahuan Dasar Bahasa Dan Matematika Berbasis Multimedia. *Jurnal Techno Nusa Mandiri*, 14(2).
- Umar, U. (2018). Learning Classroom Environment (LCE) and Smart Learning Environments (SLEs) Urgensi, Adaptasi dalam Penciptaan Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Al-Qalam*, 10(2).
- Walangadi, H., & Pratama, W. P. (2020). Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Menggunakan Media Video Animasi 2D. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 4(3). <https://doi.org/10.37905/aksara.4.3.201-208.2018>