

**PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP PEMAHAMAN
PENJUMLAHAN SISWA KELAS I SD NEGERI 101767 TEMBUNG**

Elvi Mailani¹, Aurora Novena Simamora², Dearnii Inmaida Br. Sinaga³, Indah
Christine⁴, Sofia Utami Siregar⁵, May Ardiani Rajagukguk⁶
Universitas Negeri Medan

¹elvimailani@unimed.ac.id, ²aurorasimamora13@gmail.com,
³dearniinmaida@gmail.com, ⁴indahchristinee@gmail.com,
⁵sofiautami95@gmail.com, ⁶mayardiani6@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by the low understanding of the addition concept among first-grade elementary school students due to conventional learning and limited use of engaging instructional media. This study aims to determine the effect of animated video media on students' understanding of addition in Grade I of SD Negeri 101767 Tembung. The study used a quantitative approach with a quasi-experimental method and a one group pretest-posttest design involving 18 students as research subjects. Data were collected through written pretest and posttest, then analyzed using descriptive statistics, the Shapiro-Wilk normality test, and the Paired Samples t-Test. The results showed an increase in students' average scores from 40.00 in the pretest to 65.83 in the posttest, with all students showing improved scores. The normality test indicated that the data were normally distributed, while the Paired Samples t-Test obtained $t(17) = -13.254$ with $p < 0.001$, indicating a significant difference in students' understanding of addition before and after the use of animated video media. It can be concluded that animated video media has a positive and significant effect on improving first-grade elementary students' understanding of addition.

Keywords: *animated video media, understanding of addition, first-grade students*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman konsep penjumlahan pada siswa kelas I sekolah dasar akibat pembelajaran yang masih konvensional dan minim penggunaan media yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media video animasi terhadap pemahaman penjumlahan siswa kelas I SD Negeri 101767 Tembung. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experiment) dan desain one group pretest-posttest yang melibatkan 18 siswa sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui tes tertulis berupa pretest dan posttest, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro-Wilk, dan uji hipotesis Paired Samples t-Test. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata nilai siswa dari 40,00 pada pretest menjadi 65,83 pada posttest, dengan seluruh siswa mengalami peningkatan nilai. Hasil uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal, sedangkan hasil uji Paired Samples t-Test memperoleh nilai $t(17) = -13,254$ dengan $p < 0,001$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman penjumlahan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media video

animasi. Dapat disimpulkan bahwa media video animasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan pemahaman penjumlahan siswa kelas I sekolah dasar.

Kata Kunci: media video animasi, pemahaman penjumlahan, siswa kelas I

A. Pendahuluan

Matematika merupakan mata pelajaran dasar yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis dan numerasi siswa sekolah dasar. Pada jenjang kelas rendah, khususnya kelas I, materi penjumlahan sederhana menjadi kompetensi awal yang harus dikuasai siswa sebagai fondasi dalam mempelajari konsep matematika selanjutnya. Pemahaman yang baik terhadap konsep penjumlahan diharapkan dapat membantu siswa mencapai hasil belajar yang optimal.

Pada kenyataannya, pemahaman siswa terhadap materi penjumlahan sederhana masih menjadi permasalahan di sekolah dasar. Penelitian oleh Ireniza dan Subayani (2024) serta Septiani dkk. (2023) menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa pada materi penjumlahan masih berada di bawah kriteria ketuntasan. Hal serupa juga diungkapkan oleh Haliza dkk. (2025) yang menyatakan bahwa rendahnya pemahaman konsep dasar matematika memengaruhi hasil belajar siswa

secara keseluruhan. Permasalahan tersebut juga ditemukan berdasarkan observasi awal di kelas I SD Negeri 101767 Tembung, yang menunjukkan bahwa pembelajaran matematika masih didominasi metode konvensional sehingga siswa cenderung pasif, kurang tertarik, dan kesulitan memahami konsep penjumlahan secara konkret.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media visual dan audiovisual dapat meningkatkan minat belajar siswa serta membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada peningkatan hasil belajar secara umum atau diterapkan pada siswa kelas tinggi, sedangkan penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh media video animasi terhadap pemahaman konsep penjumlahan pada siswa kelas I sekolah dasar masih terbatas. Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus kajian yang meneliti secara langsung pengaruh penggunaan media video animasi terhadap pemahaman

konsep penjumlahan siswa kelas I, serta penerapannya pada konteks pembelajaran di SD Negeri 101767 Tembung yang sebelumnya belum pernah dikaji secara khusus.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap pemahaman penjumlahan siswa kelas I, bagaimana tingkat pemahaman penjumlahan siswa setelah menggunakan media tersebut, dan bagaimana perbedaan pemahaman siswa sebelum dan sesudah penggunaannya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media video animasi terhadap pemahaman penjumlahan siswa kelas I SD Negeri 101767 Tembung serta melihat perbedaan pemahaman siswa sebelum dan sesudah penggunaan media tersebut.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experiment) dan desain one group pretest-posttest, yaitu desain penelitian yang melibatkan satu kelompok subjek tanpa kelompok pembandingan. Siswa diberikan tes awal (pretest) untuk mengetahui kemampuan awal, kemudian diberikan

perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media video animasi, dan selanjutnya diberikan tes akhir (posttest) untuk mengetahui perubahan pemahaman setelah perlakuan.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 101767 Tembung dengan subjek penelitian seluruh siswa kelas I yang berjumlah 18 orang. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media video animasi, sedangkan variabel terikat adalah pemahaman penjumlahan siswa yang diukur melalui hasil tes sebelum dan sesudah penggunaan media.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui tahapan identifikasi masalah dan studi pendahuluan, perencanaan dan penyusunan instrumen, pengembangan media video animasi, validasi media dan instrumen, pelaksanaan pretest, penerapan media video animasi dalam pembelajaran, pelaksanaan posttest, serta analisis data. Teknik pengumpulan data menggunakan tes tertulis berupa soal pretest dan posttest, serta observasi keterlaksanaan penggunaan media.

Data dianalisis melalui statistik deskriptif untuk melihat perubahan nilai rata-rata pretest dan posttest, uji normalitas Shapiro-Wilk untuk memeriksa distribusi data, dan uji hipotesis Paired Samples t-Test untuk

menguji perbedaan pemahaman sesudah penggunaan media video penjumlahan siswa sebelum dan animasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data penelitian terdiri atas nilai pretest dan posttest dari 18 siswa kelas I. Ringkasan statistik deskriptif disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1
Statistik Deskriptif Nilai Pretest dan Posttest Siswa

Statistik	Pretest	Posttest
N	18	18
Mean	40,00	65,83
Std. Deviation	13,061	9,275
Minimum	20	50
Maximum	65	85

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata nilai siswa meningkat dari 40,00 pada pretest menjadi 65,83 pada posttest, dengan peningkatan rata-rata sebesar 25,83 poin. Standar deviasi menurun dari 13,061 menjadi 9,275, menunjukkan bahwa nilai siswa setelah pembelajaran cenderung lebih terkonsentrasi. Seluruh 18 siswa mengalami peningkatan nilai, dengan peningkatan terendah 15 poin dan tertinggi 45 poin.

Uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah subjek 18 siswa. Hasilnya disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2
Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Data	Statistic	df	Sig.	Keterangan
Pretest	0,953	18	0,470	Normal
Posttest	0,955	18	0,510	Normal

Nilai signifikansi pretest (0,470) dan posttest (0,510) lebih besar dari 0,05, sehingga data berdistribusi normal dan memenuhi prasyarat statistik parametrik.

Pengujian hipotesis menggunakan Paired Samples t-Test dengan hasil pada Tabel 3.

Tabel 3
Hasil Paired Samples t-Test

Pair	Mean Diff.	Std. Dev.	Std. Error Mean	95% CI Lower	95% CI Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest - Posttest	-25,833	8,269	1,949	-29,946	-21,721	-13,254	17	<0,001

Nilai t sebesar -13,254 dengan df 17 dan signifikansi $p < 0,001$ (lebih kecil dari 0,05), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima: terdapat perbedaan signifikan antara pemahaman penjumlahan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media video animasi. Tanda negatif muncul karena perhitungan dilakukan dengan urutan pretest dikurangi posttest, dan bukan menunjukkan pengaruh negatif.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman penjumlahan siswa setelah penggunaan media video animasi, sejalan dengan tujuan penelitian. Pada tahap awal, siswa mengalami kesulitan memahami penjumlahan secara konkret akibat pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional. Media video animasi digunakan sebagai pendekatan pemecahan masalah karena mampu menyajikan konsep secara visual dan kontekstual.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Raihanah, Sina, dan Paridjo (2024) yang melaporkan bahwa media video animasi dapat mendukung proses pembelajaran dan pemahaman matematis siswa. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Novi Liatunrahmi (2023) yang menunjukkan

media video animasi memperoleh kategori sangat praktis dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian Dalimunthe dan Suparni (2025) juga menunjukkan bahwa media video animasi membuat pembelajaran lebih menarik dan membantu guru menyampaikan materi penjumlahan.

Penelitian Damanik dkk. yang menggunakan desain serupa turut menunjukkan adanya perubahan hasil belajar setelah perlakuan. Secara pedagogis, peningkatan tersebut dapat dipahami karena video animasi memberikan representasi visual terhadap materi penjumlahan, membantu siswa kelas I menghubungkan konsep bilangan dengan proses penjumlahan secara konkret.

Meskipun demikian, penelitian ini menggunakan desain one group pretest-posttest tanpa kelas kontrol, sehingga hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan signifikan pada kemampuan siswa, tetapi tidak dapat memberikan tingkat kepastian kausal yang sama dengan eksperimen yang menggunakan kelompok kontrol dan randomisasi. Hal ini menjadi keterbatasan yang perlu diperhatikan pada penelitian selanjutnya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media video animasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap pemahaman penjumlahan siswa kelas I SD Negeri 101767 Tembung. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 40,00 menjadi 65,83, dengan seluruh 18 siswa mengalami peningkatan nilai. Hasil uji Paired Samples t-Test menunjukkan perbedaan yang signifikan dengan nilai $t(17) = -13,254$ dan $p < 0,001$. Media video animasi dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman penjumlahan siswa kelas I. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol agar memberikan tingkat kepastian kausal yang lebih kuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Damanik, H. C., Sitepu, A., Sari, D. W. H., Juliana, Dongoran, J., & Silaban, P. J. (2025). Pengaruh pembelajaran berdiferensiasi berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar matematika kelas IV di UPTD SD Negeri 122345 Pematangsiantar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.27475>
- Mubaroq, A. I., Rohim, D. C., & Abshor, D. A. (2026). Pengaruh media video animasi interaktif berbasis Powtoon terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar pada materi bilangan cacah. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(2), 110-123.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i02.12003>
- Raihanah, F. S., Sina, I., & Paridjo. (2024). Pengembangan video animasi matematika berbantuan Animaker untuk meningkatkan pemahaman matematis siswa. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 15(3), 385-396.
- Raudha, A., Alim, J. A., & Fendrik, M. (2024). Impact of animated video media on enhancing numeracy skills among primary school students. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(2), 611-621.
<https://doi.org/10.24042/ajpm.v15i2.23992>
- Toriyanda, T., Selegi, S. F., & Tanzimah, T. (2025). Pengaruh video animasi berbasis alat peraga edukasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas IV SD. *PPSDP Undergraduate Journal of Educational Sciences*, 2(2), 894-901.

<https://doi.org/10.59175/pujes.v2i2.5>
[21](#)