

## **Pengaruh Media Video Animasi Matematika untuk Menumbuhkan Semangat dan Keterampilan Menghitung pada Siswa Kelas VII SMP (Studi Literatur)**

**Clara Lapebridinsi<sup>1</sup>, Dewi Anggraini<sup>2</sup>, Januarita Ulfa Silviana<sup>3</sup>, Nabila Safni Ranti<sup>4</sup>, Nadila<sup>5</sup>, Pajrian Saputra<sup>6</sup>, Putri Rahmadani Hasibuan<sup>7</sup>, Resty Andini Dwi Hendri Atmi<sup>8</sup>, Rusdiansyah<sup>9</sup>, Fitriana Yolanda<sup>10</sup>**

1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau

e-mail : [Claralapebridinsi@student.Uir.ac.id](mailto:Claralapebridinsi@student.Uir.ac.id)<sup>1</sup>, [dewianggraini@student.uir.ac.id](mailto:dewianggraini@student.uir.ac.id)<sup>2</sup>, [januaritaulfasilviana@student.uir.ac.id](mailto:januaritaulfasilviana@student.uir.ac.id)<sup>3</sup>, [nabilasafniranti@student.uir.ac.id](mailto:nabilasafniranti@student.uir.ac.id)<sup>4</sup>, [Nadila221@student.uir.ac.id](mailto:Nadila221@student.uir.ac.id)<sup>5</sup>, [pajriansaputra@student.uir.ac.id](mailto:pajriansaputra@student.uir.ac.id)<sup>6</sup>, [putriahmadanihasibuan@student.uir.ac.id](mailto:putriahmadanihasibuan@student.uir.ac.id)<sup>7</sup>, [restyandinidwihendriatmi@student.uir.ac.id](mailto:restyandinidwihendriatmi@student.uir.ac.id)<sup>8</sup>, [rusdiansyah@student.uir.ac.id](mailto:rusdiansyah@student.uir.ac.id)<sup>9</sup>, [fitrianyolanda@edu.uir.ac.id](mailto:fitrianyolanda@edu.uir.ac.id)<sup>10</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) dimana peneliti menelaah, menengevaluasi dan menguraikan penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan. Hasil penelitian didapatkan penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif dapat menambah minat belajar siswa di bidang studi matematika dan keterampilan menghitung nya. Media pembelajaran video animasi dapat digunakan sebagai inovasi dalam pembelajaran matematika. Salah satu aplikasi media pembelajaran animasi yang mudah digunakan.

**Kata kunci:** *Media Pembelajaran, Video Animasi, Keterampilan Menghitung*

### **Abstract**

This research uses the *Systematic Literature Review* (SLR) method where researchers examine, evaluate and describe relevant previous research. The research results showed that the use of interactive and innovative learning media can increase students' interest in learning in the field of mathematics and their calculation skills. Animated video learning media can be used as an innovation in mathematics learning. One of the animated learning media applications that is easy to use.

**Keywords :** *Learning Media, Animation Videos, Calculation Skills*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Pembelajaran yang merupakan perpaduan antara kebutuhan belajar dan aktivitas mengajar harus berjalan memenuhi harapan. Harapan tersebut adalah apa yang menjadi kebutuhan siswa dalam belajar, sehingga terarah tujuan pembelajaran yang dirumuskan guru. Seiring dengan tanggung jawab mengajar dalam proses pembelajaran, maka dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran setiap guru dituntut untuk selalu menyiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan program pembelajaran yang akan berlangsung. Tujuannya adalah agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal, maka dalam menentukan strategi pembelajaran perlu dirumuskan komponen kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan standar proses pembelajaran. Media merupakan salah satu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Ningrum, 2021: 1).

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Menurut Slameto minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Kegiatan yang diminati seseorang dan diperhatikan terus menerus disertai dengan rasa senang. Minat belajar perlu mendapatkan perhatian khusus karena minat belajar merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan proses belajar. Disamping itu, minat yang timbul dari kebutuhan siswa merupakan faktor yang sangat penting bagi siswa dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan atau usaha-usahanya. Anak akan belajar dengan baik apabila mempunyai minat belajar yang besar. Jika memiliki keinginan untuk belajar yang tinggi, ia akan cepat mengingat dan mengerti apa yang ia pelajari.

Peranan media dalam proses belajar mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan minat peserta didik untuk belajar. Media merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran, dengan menerapkan media diharapkan siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa semakin tertarik dengan materi yang disampaikan oleh guru, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal (Nurhasana, 2021: 218).

Pengembangan media pembelajaran mencakup media pembelajaran yang merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Melalui media pembelajaran, guru akan lebih mudah mengkomunikasikan materi dan siswa akan lebih terbantu dan mudah untuk belajar. Media pembelajaran merupakan perantara yang membawa pesan atau informasi antara sumber dan penerima. Media pembelajaran atau materi pembelajaran secara umum terdiri dari pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dimiliki peserta didik untuk mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan Depdiknas, Media pembelajaran disusun dengan tujuan sebagai berikut: 1) Menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan seperangkat persyaratan dengan memperhatikan

kebutuhan peserta didik, yaitu sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan lembaga atau lingkungan sosial. 2) Membantu siswa memperoleh bahan ajar selain buku pelajaran yang terkadang sulit diperoleh. 3) Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran (Ramadani, 2023: 750).

Media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran ada beragam, salah satunya yaitu media video animasi. Dalam artikel ini akan dipaparkan mengenai media video animasi yang bertujuan untuk menumbuhkan semangat dan keterampilan menghitung pada siswa kelas VII tingkat SMP. Serta bagaimana penggunaannya pada proses pembelajaran Matematika.

Media pembelajaran video animasi adalah media yang dapat membantu mempermudah penyampaian informasi/pesan kepada siswa melalui film/video kartun yang dapat bergerak. Karakteristik yang dapat terdapat pada video animasi ini adalah bentuknya yang menarik dan sifatnya yang informatif. Menarik dalam hal ini dimaksudkan bahwa media animasi ini mempunyai tampilan yang indah baik dari segi tulisan, warna, maupun bentuk gambarnya, sedangkan sifatnya yang informatif karena isi video yang dapat dijadikan informasi sekaligus pengetahuan baru bagi siswa. jadi video animasi tersebut dapat dijadikan sebagai alternatif baru dalam bidang pendidikan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, efisien dan menyenangkan (Ismawati, 2023: 3).

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) dimana peneliti menelaah, menengevaluasi dan menguraikan penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan. Penelitian ini berusaha mengetahui dan mendeskripsikan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap dunia pendidikan. Cara untuk mendeskripsikan dan menguraikan data tersebut ialah melalui beberapa pendapat ahli.

*Systematic Literature Review* atau tinjauan pustaka sistematis termasuk ke dalam metode literature review dimana peneliti mengenali, mengukur, dan menggambarkan seluruh temuan-temuan suatu masalah penelitian untuk menjabarkan jawaban pertanyaan penelitian yang sudah ditentukan sebelumnya (Kitchenham & Chartes, 2007).

### **Subjek Penelitian/ Populasi dan Sampel**

Meleong (dalam Guntara, 2023: 6) mendeskripsikan subjek penelitian sebagai informan, yang artinya orang pada latar penelitian yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian. Subjek penelitian juga memberi batasan subjek penelitian sebagai benda, hal atau orang tempat data untuk variabel penelitian melekat, dan yang di permasalahan. Dalam sebuah penelitian, subjek penelitian mempunyai peran yang sangat strategis karena pada subjek penelitian, itulah data tentang variabel yang penelitian amati.

Adapun penentuan subjek pada penelitian ini dilakukan secara teknik purposive. Purposive adalah menentukan kelompok peserta yang menjadi informan sesuai dengan kriteria terpilih yang relevan dengan masalah penelitian tertentu, dimana mereka dipilih dengan pertimbangan bahwa mereka dianggap dapat dipercaya oleh peneliti dan

dapat memberikan informasi data yang diperlukan, sehingga dapat mempermudah peneliti menemukan jawaban penelitian ini.

### **Sumber Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Jenis data pada penelitian kualitatif data primer dan data skunder, data primer merupakan data dan sumber data yang langsung diperoleh dari sumber data pertama (informan inti) atau informasi yang di peroleh secara langsung di lokasi penelitian atau objek/subjek penelitian. Data primer yang dimaksud seperti hasil wawancara langsung dengan guru dan siswa kelas VII SMP.

Sedangkan data sekunder merupakan data dan sumber data yang di peroleh dari sumber kedua atau sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpulan data, seperti dokumen-dokumen, pengakuan-pengakuan atau hasil wawancara dengan pihak kedua (informan penguat data) dan hasil penelitian terdahulu yang di jadikan pembanding rujukan oleh peneliti.

Teknik pengumpulan data merupakan metode penelitian kualitatif dalam mendukung suatu penelitian. Metode pengumpulan data Menurut Riduwan (dalam Tanujaya, 2017: 93) adalah "Metode pengumpulan data ialah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data". Maka Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan 3 teknik yakni wawancara, observasi dan dokumentasi.

### **Teknik Analisis Data**

Sebuah penelitian memerlukan sebuah metode yang tepat agar peneliti memperoleh jawaban penelitian. Setidaknya terdapat dua istilah yang digunakan untuk merujuk sebuah metode, yakni metode penelitian dan metodologi penelitian.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Pemilihan metode penelitian kualitatif karena data yang akan diperoleh adalah data deskriptif atau deskripsi verbal dari informan. Langkah-langkah penulis dalam menganalisis data adalah dengan cara sebagai berikut :

- 1) Reduksi Data. Data yang diperoleh dari sumber sangat banyak karena itu perlu untuk difokuskan lagi pada hal-hal yang penting untuk dicari. Data yang sudah direduksi tersebut akan mempermudah penulis dalam melakukan penelitian selanjutnya.
- 2) Penyajian Data. Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Penyajian dilakukan dalam bentuk kategori yang akan memudahkan penulis untuk memahami data tersebut.
- 3) Kesimpulan. Data tersebut akan dilihat bagaimana pengaruh media video animasi tersebut dalam menumbuhkan semangat dan keterampilan menghitung pada siswa kelas VII SMP.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Pada *literature review* yang telah ditelaah ini ada 5 (lima) jurnal artikel *true experiment*, tentang pengaruh menggunakan video sebagai alat pembelajaran dan dalam jurnal ini hanya menggunakan 3 (tiga) penelitian yang sesuai dengan inklusi dan topik yang telah di cari.

### Pengaruh penggunaan video sebagai media pembelajaran

Berdasarkan telaah 5 jurnal internasional dan 2 jurnal nasional didapatkan bahwa menggunakan video sebagai alat pembelajaran memiliki pengaruh terhadap semangat, prestasi belajar, nilai, dan kemampuan menghitung siswa.

Nurul Aiyah (2023) dalam penelitiannya menggunakan video pembelajaran berbasis animasi, dimana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Hasil dari penelitian ini menunjukkan; 1) terdapat pengaruh penggunaan video pembelajaran matematika berbasis animasi terhadap hasil belajar siswa VII SMP Negeri 3 Reban. Hal ini dibuktikan dari hasil uji independent sample t-test nilai post-test, diperoleh sig. (2-tailed) sebesar 0,000 di mana nilai ini lebih kecil dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. 2) Berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana pada kolom t menunjukkan nilai *thitung* sebesar 1,842, sedangkan nilai *ttabel* untuk taraf signifikansi 5% ( $df = N - 2$  untuk  $N = 60$ ) yaitu 2,001. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa *thitung* lebih kecil dari *ttabel* ( $1,842 < 2,001$ ), sehingga  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Artinya persepsi siswa terhadap pembelajaran matematika tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Reban.

Dimiyati, Abdul Fatah, Ria Sudiana (2023) dalam penelitiannya mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis media video animasi berbantuan doratoon, dimana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi berbantuan doratoon memiliki kelayakan atau kevalidan sebesar 3,21 yang berarti layak dan memiliki pengaruh motivasi belajar dengan nilai N-Gain sebesar 0,4162 yang termasuk kategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi berbantuan doratoon dapat menjadi media alternatif pembelajaran dan mampu membantu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Selanjutnya, Siti Khoiriyah, dkk (2021) dalam penelitiannya mengembangkan video animasi dalam pembelajaran matematika, dimana berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan diperoleh bahwa (1) video animasi dinyatakan valid dengan hasil penilaian oleh validator mencapai 89% (2) video animasi dinyatakan praktis dengan hasil penilaian mencapai skor 79,5% (3) video animasi dinyatakan efektif dengan perolehan persentase siswa yang mencapai nilai di atas KKM sebesar 75,5%. Berdasarkan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa video animasi pada pokok bahasan persamaan dan pertidaksamaan aljabar satu variabel layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa SMP Muhammadiyah Ambarawa.

Tabel 1. Hasil Telaah Artikel

No	Sitasi	Jenis Penelitian	Sampel / Tempat	Tujuan	Hasil
1.	Nurul Aiyah (2023)	Penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 3 Reban menggunakan pendekatan kuantitatif	Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 60 siswa dan	Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut; 1) Untuk menganalisis pengaruh video pembelajaran	Hasil dari penelitian ini menunjukkan; 1) terdapat pengaruh penggunaan video

---

dengan metode penelitian quasi eksperimen dan desain eksperimen non equivalent control group design.

tempat penelitian dilakukan di SMP Negeri 3 Reban.

berbasis animasi terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Reban.2) Untuk menganalisis pengaruh persepsi matematika terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Reban.

pembelajaran matematika berbasis animasi terhadap hasil belajar siswa VII SMP Negeri 3 Reban. Hal ini dibuktikan dari hasil uji independent sample t-test nilai post-test, diperoleh sig. (2-tailed) sebesar 0,000 di mana nilai ini lebih kecil dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. 2) Berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana pada kolom t menunjukkan nilai *thitung* sebesar 1,842, sedangkan nilai *ttabel* untuk taraf signifikansi 5% ( $df = N - 2$  untuk  $N = 60$ ) yaitu 2,001. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa *thitung* lebih kecil dari *ttabel* ( $1,842 < 2,001$ ),

---

- 
- sehingga *Ho* diterima dan *Ha* ditolak. Artinya persepsi siswa terhadap pembelajaran matematika tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Reban.
2. Dimiyati, Abdul Fatah, Ria Sudiana (2023) Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation untuk mengembangkan media pembelajaran.
- Subjek untuk penelitian ini kelas VII A SMP IT Al-Husein Tigaraksa.
- Penelitian yang akan dilakukan berbeda dengan penelitian lainnya karena digunakan untuk membantu pembelajaran matematika, dan melihat pengaruh media terhadap motivasi belajar siswa.
- Hasil penelitian didapatkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi berbantuan doratoon memiliki kelayakan atau kevalidan sebesar 3,21 yang berarti layak dan memiliki pengaruh motivasi belajar dengan nilai N-Gain sebesar 0,4162 yang termasuk kategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video

- animasi berbantuan doratoon dapat menjadi media alternatif pembelajaran dan mampu membantu meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Siti Khoiriyah, Septi Hana Qonita, Mega Lestari, Tia Rantika (2021) Penelitian ini merupakan Resarch and Development (R&D) dengan 10 tahap pengembangan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi masal. Sampel atau Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Muhammadiyah Ambarawa yang terdiri dari 23 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkann video animasi pembelajaran matematika pada materi persamaan dan pertidaksamaan linier satu variabel kelas VII SMP Muhammadiyah Ambarawa. Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan diperoleh bahwa (1) video animasi dinyatakan valid dengan hasil penilaian oleh validator mencapai 89% (2) video animasi dinyatakan praktis dengan hasil penilaian mencapai skor 79,5% (3) video animasi dinyatakan efektif dengan perolehan persentase siswa yang mencapai nilai di atas KKM sebesar 75,5%. Berdasarkan hasil tersebut dapat dinyatakan
- 
-

bahwa video animasi pada pokok bahasan persamaan dan pertidaksamaan aljabar satu variabel layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa SMP Muhammadiyah Ambarawa.

---

## Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan menambah minat belajar matematika siswa menggunakan media pembelajaran animasi. Media pembelajaran berupa animasi dapat meningkatkan ketertarikan atau minat siswa dalam belajar matematika. Melihat sangat pesatnya kemajuan teknologi saat ini, dimana kita akan memasuki industri teknologi 5.0, maka perlu adanya perubahan yang signifikan dalam menerapkan metode pembelajaran khususnya dalam bidang studi matematika yang dinilai sangat penting dan di sebut sebagai "Ratunya Ilmu Pengetahuan" Carl Friedrich Gauss (Manurung, 2012).

Berdasarkan observasi penelitian sebelumnya, minat belajar peserta didik khususnya dalam bidang studi matematika masih kurang. Beberapa hal yang bisa menunjukkan kurangnya minat belajar peserta didik, yaitu materi yang disampaikan membosankan dan penyampaiannya hanya satu arah saja terlebih partisipasi peserta didik yang kurang. Peserta didik cenderung pasif, kurang antusias, dan materi yang disampaikan sulit dipahami.

Saat mendengar kata matematika, mayoritas siswa akan menganggap itu adalah sebuah kata yang menakutkan. Mereka berpikir demikian karena selalu membayangkan matematika adalah kumpulan angka-angka yang rumit, rumus-rumus yang sulit dihafalkan serta dimengerti, dan soal-soal yang tidak mudah untuk dipecahkan. Banyak sekali siswa yang masih menganggap matematika itu sulit karena memang sudah menjadi sebuah rahasia publik dimana banyak orang yang menerapkan pola pikir tersebut. Hal itu mengakibatkan banyak siswa malas dan tidak tertarik untuk belajar matematika. Pola pikir negatif tersebut mengakibatkan hasil pembelajaran siswa tidak maksimal, bahkan membuat hasil belajar siswa menjadi buruk.

Banyak sekali mitos negatif yang beredar tentang matematika, dari sekian banyak mitos buruk tentang matematika ada lima keyakinan sesat yang membuat pandangan negatif tentang matematika. keyakinan pertama, yaitu matematika termasuk ilmu yang sangat sulit, orang dengan kecerdasan tinggi yang bisa memahaminya saja. keyakinan ini jelas salah, karena meskipun matematika bukan ilmu yang mudah, namun matematika merupakan ilmu

yang relative mudah dan semua orang bisa mempelajarinya tidak hanya orang dengan tingkat kecerdasan yang tinggi saja. Keyakinan kedua, matematika merupakan ilmu dengan hafalan rumus yang banyak.

Pada kenyataannya, matematika bukanlah ilmu yang hanya terbatas hafalan tetapi juga pemahaman konsep. Jika tidak memahami konsep, rumus yang telah dihafalkan akan sia-sia karena tidak bisa mengaplikasikannya. Keyakinan ketiga, matematika berhubungan dengan kecepatan menghitung. Berhitung memang hal yang tidak bisa dipisahkan dari matematika. Namun, kecepatan dalam berhitung bukanlah faktor utama dalam matematika. Pemahaman konsep dan ketelitian dalam berhitung menjadi faktor utama dalam pembelajaran matematika. Keyakinan keempat, matematika merupakan ilmu abstrak dan tidak nyata. Keyakinan ini jelas salah karena matematika sangatlah realistik. Didalam kehidupan, kita tidak lepas dari pengaruh matematika. Banyak sekali kegiatan sehari – hari kita yang berkaitan dengan matematika.

Guru sebagai pendidik sudah seharusnya membuat matematika menjadi ilmu yang menyenangkan. Strategi dan metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif bisa menarik minat siswa dan membuat pandangan buruk tentang matematika berkurang. Selain itu, penggunaan media pembelajaran matematika yang mendukung dapat membuat siswa lebih mudah dalam memahami konsep.

Media merupakan sebuah alat komunikasi baik cetak maupun audiovisual beserta instrumennya. Media dalam penerapannya sebaiknya bisa dimanipulasi, dilihat, didengar, serta dibaca. Media pembelajaran dapat disebut sebagai media yang dipakai dalam proses belajar mengajar untuk mendapatkan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting dan digunakan sebagai sarana penghubung antara pendidik atau guru dengan peserta didik. Media pembelajaran merupakan semua bentuk alat komunikasi yang bisa dipakai untuk penyampaian informasi dari sumber ke siswa secara terstruktur, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang mendukung.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswanya agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik dan lebih menyenangkan bagi siswa. Peran media pembelajaran sebagai bahan ajar artinya media pembelajaran berperan sebagai pembawa informasi atau materi pelajaran kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Contoh media pembelajaran yaitu: buku, radio, film, video, dan sebagainya (Permata, 2022).

Media pembelajaran perlu dikembangkan, dengan pemanfaatan teknologi dan ketersediaan fasilitas pendukung di sekolah. Media pembelajaran yang tergolong mudah adalah video pembelajaran. keunggulan dari video adalah dapat memperbanyak penyajian atau pemaparan materi secara efektif dan efisien. Dalam video pembelajaran tidak hanya berisi penjelasan materi yang membosankan tetapi penyajian materi yang inovatif dengan menambahkan animasi di dalam video pembelajaran tersebut bisa menjadi daya tarik tersendiri. terlebih dengan penjelasan konsep yang menyajikan suatu animasi yang menarik bisa membuat siswa lebih memahami mengenai konsep tersebut.

Animasi merupakan serangkaian gambar yang menciptakan suatu gerakan. Kelebihan animasi dibandingkan media pembelajaran lain adalah gambar yang statis dan teks materi yang berubah sesuai perintah yang dijalankan. Animasi mempunyai tiga karakteristik utama yaitu : (1) Gambar animasi adalah sebuah penggambaran, (2) Gerakan–animasi yang memvisualisasikan sebuah pergerakan, dan (3) Simulasi–animasi yang terdiri dari objek–objek yang diciptakan dengan digambar atau cara simulasi lain.

Animasi pada media pembelajaran bertujuan untuk menarik perhatian siswa dan menambah ketertarikan belajar siswa. Animasi yang dimaksud adalah tulisan atau gambar yang beranjak, animasi unik dan aneh yang dapat menarik perhatian peserta didik. Tujuan lainnya adalah sebagai sarana untuk mempermudah penangkapan materi oleh siswa yang diberikan oleh pendidik. Seraya timbulnya minat belajar matematika siswa, serta penggunaan media pembelajaran yang interaktif melalui animasi, dapat memudahkan siswa dalam mempelajari materi yang disampaikan. Karena siswa tidak merasa jenuh dan berminat untuk mengikuti pembelajaran tersebut (Azizah, 2023).

Video animasi dapat menjadi salah satu pilihan dalam penggunaan media pembelajaran. Video pembelajaran yang berbasis animasi dapat menambah pemahaman konsep matematis siswa. Konten pembelajaran yang dikemas dengan ilustrasi yang apik dan menarik sudah divalidasi dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Penyajian animasi dalam pembelajaran terlebih mengandung unsur tiga dimensi (3D) membuat siswa lebih cepat memahami konsep matematika seperti geometri bangun datar ataupun bangun ruang. Adanya peningkatan minat serta pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran matematika membuat hasil belajar siswa menjadi baik pula.

## **SIMPULAN**

Merujuk pada hasil penelitian dan pembahasan tersebut, maka bisa diambil kesimpulan bahwa penerapan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif dapat menambah minat belajar siswa dalam bidang studi matematika. Respon baik dari siswa terhadap media pembelajaran animasi dapat menjadi opsi yang inovatif bagi pendidik dalam menyajikan pembelajaran yang interaktif. Dengan respon positif siswa terhadap pembelajaran tersebut, hasil belajar peserta didik pun dapat meningkat. Serta pandangan buruk mengenai pembelajaran matematika yang sulit dapat dikurangi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Azizah, Fella Nur. Dkk. (2023). *Peran Media Pembelajaran Animasi Terhadap Peningkatan Minat Belajar Matematika (The Role of Animation Learning Media towards Increasing Interest in Learning Mathematics)*. Gunung Djati Conference Series. Vol 12.
- Guntara, Ilham Raka. Dkk. (2023). *Strategi Komunikasi Dinas Pengendalian Penduduk Keluarga Berencana Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kabupaten Kampar Menuju Kota Layak Anak Tingkat Utama*. Public Service And Governance Journal. Vol 4 No.1.
- Ismawati, Duwi Arista dan Danang Tandyonomanu. (2023). *Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika*

*Sub Pokok Bahasan Hubungan Antar Sudut Kelas VII SMP Negeri 1 Krembung Sidoarjo. Jurnal UNESA.*

- Manurung, A. A. (2012). *Matematika sebagai Ilmu pengetahuan.*
- Ningrum, Catur Cahya. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa di SD Negeri Kaliputih.* Skripsi IAIN Purwokerto.
- Nurhasana, Intan. (2021). *Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab.* Al-Fikru: Jurnal Pendidikan dan Sains. Vol 2 No.2.
- Permata, Wanda Citra. (2022). *Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa (Studi pada Siswa Kelas X IPA SMA Negeri 1 Pagelaran Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022).* Skripsi Universitas Lampung.
- Prasanti, Ditha. (2018). *Penggunaan Media Komunikasi Bagi Remaja Perempuan Dalam Pencarian Informasi Kesehatan.* Jurnal Lontar. Vol 6 No.1.
- Ramadani, Angely Noviana. Dkk. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur).* JPDSH: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora. Vol 2 No.6.
- Tanujaya, Chesley. (2017). *Perancangan Standart Operational Procedure Produksi Pada Perusahaan Coffeein.* ERFORMA: Jurnal Manajemen dan Start-Up Bisnis. Vol 2 No.1.