



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research  
Volume 4 Nomor 4 Tahun 2024 Page 16926-16934  
E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246  
Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengaruh Penggunaan Video Animasi Pembelajaran dengan Pendekatan Kontekstual terhadap Hasil dan Motivasi belajar Siswa di SD Inpres 19 Kota Sorong

Rosa Orpa Sapulette<sup>1✉</sup>, Korneles Viktor Ohoiwutun<sup>2</sup>, Yulian Anouw<sup>3</sup>, Disabella Dayera<sup>4</sup>, Christina Bastian<sup>5</sup>

Universitas Kristen Papua

Email: [rosasapulette29@gmail.com](mailto:rosasapulette29@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Siswa dalam pembelajaran Matematika sering mengalami kesulitan. Ini disebabkan karena pembelajaran yang konvensional dari Guru. Media pembelajaran matematika harus tepat dan menarik bagi Siswa. Masalah yang akan diselesaikan adalah tentang gambaran video animasi yang menarik, pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Tujuan agar siswa dapat tertarik dalam pembelajaran matematika dan adanya peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai pretest dan posttest siswa adalah 40,6 dan 81,6 dan uji paired samples test adalah 0.000 lebih kecil dari taraf signifikan 0.05. Sehingga dapat disimpulkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil dan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Video Animasi, Kontekstual, Hasil Belajar, Motivasi Belajar*

### Abstract

Students in learning Mathematics often have difficulties. This is due to conventional learning from teachers. Mathematics learning media must be appropriate and interesting for students. The problem to be solved is about the description of interesting animated videos, the influence of the use of animated videos on learning outcomes and student learning motivation. The purpose is that students can be interested in learning mathematics and there is an increase in learning outcomes and student motivation. The results of the study showed that the average pretest and posttest scores of students were 40.6 and 81.6 and the paired samples test was 0.000 smaller than the significant level of 0.05. So it can be concluded that there is a significant influence on student learning outcomes and motivation.

Keywords: *Learning Media, Animation Video, Contextual, Learning Outcomes, Learning Motivation*

### PENDAHULUAN

Copyright © Rosa Orpa Sapulette, Korneles Viktor Ohoiwutun, Yulian Anouw, Disabella Dayera, Christina Bastian

Pendidikan merupakan wadah untuk mendapatkan pengetahuan, membangun pemikiran kritis dan pembentukan karakter pada setiap individu. Pendidikan Abad 21 mewajibkan siswa dapat mengelola informasi yang dipelajari dengan melakukan aktifitas menganalisis, menilai dan mengkreasi (Effendi et al., 2021). Untuk mencapai suatu ketuntasan belajar yang baik diperlukan dasar yang kuat dalam pembelajaran yaitu literasi dan numerasi. Literasi dan Numerasi adalah kemampuan dan keterampilan dalam memanfaatkan angka-angka serta gambaran numerik, serta mampu memecahkan masalah dalam kehidupan yang relevan, menganalisis data, kemudian menguraikan hasilnya (Fitriana & Khoiri Ridlwan, 2021).

Pembelajaran di SD memberikan kemampuan siswa untuk dapat Berpikir secara sistematis, koheren, mendasar, sistematis dan imajinatif serta mempunyai kemampuan untuk bekerja sama (Puspita et al., 2018). Teknik dalam mengajar siswa adalah mengikuti karakter siswa yang merupakan komponen dari pengalaman mereka (Putu et al., 2022). Pembelajaran yang efektif melibatkan berbagai aspek yang berkaitan satu dengan yang lainnya. Pembelajaran yang tidak efektif dapat mempengaruhi literasi dan numerasi pada siswa (Octavyanti & Wulandari, 2021). Salah satu penyebab kurangnya literasi dan numerasi adalah penyampaian materi pembelajaran oleh guru yang bersifat konvensional atau berfokus pada Guru dan tidak adanya kreasi pembelajaran yang membangkitkan motivasi siswa (Sapulette & Dayera, 2023). Untuk itu diperlukan suatu metode dan media pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen belajar yang berisi materi yang dapat memberikan motivasi pada siswa (C. W. Sari, 2023). Kurangnya media atau alat penunjang dalam proses pembelajaran membuat pembelajaran tersebut kurang bermakna (N. K. C. P. Sari, 2022). Salah satu media pembelajaran yang digunakan adalah video pembelajaran animasi yang berisikan materi pembelajaran. Penggunaan video animasi saat pembelajaran dapat memberikan hal yang penting dalam memvisualisasikan hal-hal abstrak (Apriadi, 2021). Video animasi membuat gambar kelihatan bergerak. Dengan adanya video animasi dapat membantu siswa dalam menganalisis suatu masalah dan membangun imajinasi anak dalam pembelajaran (Hapsari & Zulherman, 2021). Video animasi yang ditampilkan dilakukan dengan pendekatan kontekstual. Pendekatan kontekstual berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yang ada disekitar siswa (Antari Wijayanti et al., 2021).

Hasil pengamatan di kelas V SD Negeri 19 Dum Timur Kota Sorong pada mata pelajaran matematika, ditemukan sebagian besar siswa kurang mampu melatih

kemampuan dalam pemecahan masalah yang dimiliki. Siswa sulit memahami materi yang diberikan oleh guru. Kesulitan yang terjadi menimbulkan kurangnya literasi dan numerasi yang tepat pada siswa (Risalah et al., 2023). Penyajian video didesain dengan animasi kartun bergerak dengan menggunakan penggabungan aplikasi *vor education* dalam presentase *canva* sehingga lebih menarik dalam aspek tampilan. Selain itu, konten harus dirancang dengan memperhatikan keberagaman siswa, Penggunaan bahasa mudah dipahami dan representasi inklusif yang berasal dari berbagai kelompok social dan budaya (Sapulette et al., 2023). Penelitian ini bertujuan untuk menentukan dampak pemanfaatan rekaman pembelajaran animasi dengan pendekatan relevan terhadap hasil belajar dan inspirasi siswa.

#### METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif Eksperimental. Metode penyelidikan kuantitatif adalah usaha peneliti untuk menemukan informasi dengan memberikan informasi dalam bentuk angka.. Desain penelitian yang digunakan adalah desain *Pre-eksperimental one- Group posttest design*. *Pre-eksperimental one- Group posttest design* merupakan desain yang diterapkan hanya pada satu kelompok saja (Nuryanti, 2019) . Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Siswa kelas V SD Inpres 19 Kota Sorong. Sampel pada penelitian ini berjumlah 25 Siswa. Instrumen pada penelitian ini adalah angket, observasi dan test. Penelitian menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial. Pengujian ekspresif digunakan untuk menghitung ukuran informasi inti dari hasil belajar siswa sedangkan pengujian inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Poin-poin teori penelitian digunakan untuk menilai dan menguji hipotesis suatu informasi. Analisis inferensial dalam penelitian ini menggunakan Uji Normalitas Shapiro Wilk dan Uji Paired sample test.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O1	X	O2

Keterangan :

O1 : Test awal ( pretest ) dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum menggunakan media video animasi pembelajaran dengan pendekatan kontekstual

X : Perlakuan penggunaan media video animasi pembelajaran dengan pendekatan kontekstual

O2: Test akhir ( posttest) dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah penggunaan media video animasi pembelajaran dengan pendekatan kontekstual

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Ada tiga hal yang akan digunakan dalam pembahasan pada penelitian ini yaitu gambaran video animasi, statistik deskriptif yang meliputi hasil dan motivasi belajar, statistik inferensial yang meliputi analisis data hasil belajar dan motivasi belajar .

1. Gambaran Video Animasi di kelas



Gambar 1. Tampilan gambar Video animasi

Penampilan gambar yang menarik akan membuat ketertarikan siswa pertama dalam pembelajaran. Sehingga nantinya akan meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa.

2. Deskriptif data hasil belajar matematika sebelum dan sesudah diterapkan penggunaan video animasi dengan pendekatan kontekstual

Untuk menganalisis hasil belajar siswa pada pelaksanaan pretest dan posttest yang dilaksanakan sebelum pelaksanaan pembelajaran dan setelah pelaksanaan pembelajaran. Rangkuman skor nilai siswa dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 2. Descriptive Statistic

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Nilai Awal	25	20	55	40.60	9.390
Nilai Akhir	25	60	100	81.60	16.248
Valid N (listwise)	25				

Berdasarkan hasil analisis data statistik deskriptif pada tabel 1, maka nilai hasil belajar siswa menunjukkan bahwa nilai tertinggi pretest adalah 55 dan nilai terendah 20. Sedangkan tertinggi posttest siswa adalah 100 dan nilai terendah posttest adalah 60. Rata-rata nilai prestes yang diperoleh siswa dikelas adalah 40,6 sedangkan rata-rata nilai posttest yang diperoleh siswa adalah 81.6. dari penyajian data statistik deskriptif

menunjukkan perbedaan hasil prestasi siswa sebelum menggunakan video animasi dan sesudah penggunaan video animasi.

3. Deskriptif data motivasi belajar matematika sebelum dan sesudah diterapkan penggunaan video animasi dengan pendekatan kontekstual

Untuk menganalisis motivasi belajar siswa pada pemberian kuisioner sebelum pelaksanaan pembelajaran dan setelah pelaksanaan pembelajaran. Rangkuman skor motivasi siswa dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 3. Motivasi Awal dan Akhir Siswa

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Motivasi Awal	25	36	70	56.88	7.546
Motivasi Akhir	25	48	89	69.48	8.564
Valid N (listwise)	25				

Berdasarkan hasil penyajian data statistik deskriptif pada tabel 2, maka nilai hasil motivasi siswa menunjukkan bahwa nilai tertinggi adalah 70 dan nilai terendah 36. Sedangkan tertinggi motivasi akhir siswa setelah penggunaan video animasi adalah 89 dan nilai terendah adalah 48. Dari penyajian data statistik deskriptif menunjukkan perbedaan motivasi siswa sebelum menggunakan video animasi dan sesudah penggunaan video animasi. Maka dapat disimpulkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah penggunaan video animasi dengan pendekatan kontekstual.

4. Analisis data

Untuk memutuskan dampak pemanfaatan rekaman berenergi dengan pendekatan relevan terhadap hasil belajar dan inspirasi belajar pada mahasiswa, penelitian bantuan digunakan. Uji analisis yang digunakan adalah Paired Samples Test. Berikut adalah hasil uji Paired Samples Test untuk data Hasil belajar dan Motivasi belajar

a. Uji Normalitas

Tabel 4. Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Awal	.151	25	.143	.936	25	.119
Nilai Akhir	.294	25	.156	.844	25	.021

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil pengolahan data program SPSS untuk uji normalitas nilai p-value pada pretest adalah 0,143, nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikan 0,05 dan nilai p value pada posttest adalah 0.156 maka kedua data tersebut berdistribusi normal sehingga dapat dilanjutkan dengan analisis Paired Samples Test.

b. Uji Analisis Hasil Belajar

Tabel 5. Paired Samples Test

		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	Nilai Awal - Nilai Akhir	-41.000	16.583	3.317	-47.845	-34.155	-12.362	24	.000	

Berdasarkan hasil pengolahan data program SPSS untuk statistik inferensial nilai p-value sebesar 0,000 dan nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikan 0,05 yang berarti bahwa rata-rata hasil belajar siswa sesudah penggunaan video animasi dengan pendekatan kontekstual mengalami peningkatan. Berdasarkan perhitungan tersebut dapat disimpulkan hasil uji hipotesis sebagai berikut

$H_0$  = Penggunaan video animasi dengan pendekatan kontekstual tidak mempengaruhi hasil belajar ( ditolak )

$H_a$  = Penggunaan video animasi dengan pendekatan kontekstual mempengaruhi hasil belajar ( diterima )

5. Uji Analisis Motivasi Belajar

Tabel 6. Uji Paired Samples Test

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
Pair		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
	Motivasi								
1	Awal - Motivasi Akhir	-12.600	13.102	2.620	-18.008	-7.192	-4.808	24	.000

Berdasarkan hasil pengolahan data program SPSS untuk statistik inferensial nilai p-value sebesar 0,000 dan nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikan 0,05 yang berarti bahwa rata-rata motivasi belajar siswa sesudah penggunaan video animasi dengan pendekatan kontekstual mengalami peningkatan. Berdasarkan perhitungan tersebut dapat disimpulkan hasil uji hipotesis sebagai berikut

$H_0$  = Penggunaan video animasi dengan pendekatan kontekstual tidak mempengaruhi motivasi belajar ( ditolak )

$H_a$  = Penggunaan video animasi dengan pendekatan kontekstual mempengaruhi motivasi belajar ( diterima )

## SIMPULAN

Pembelajaran Matematika di kelas, siswa sering mengalami mengalami kesulitan. Pembelajaran sebelumnya hanya bersifat konvensional. Metode yang telah dilakukan adalah dengan menggunakan video animasi dengan pendekatan kontekstual. Dimana siswa dapat melihat gambar yang menarik dan berhubungan dengan pembelajaran matematika. Sebelum penggunaan video animasi, hasil belajar dan motivasi belajar menurun. Ini berarti siswa kurang minat dalam pembelajaran Matematika. Setelah penggunaan video animasi dengan pendekatan kontekstual, hasil belajar siswa dan motivasi siswa mengalami peningkatan. Dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa saat pretest , posttest dan kuisioner yang diisi siswa sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran video animasi dengan pendekatan kontekstual

## DAFTAR PUSTAKA

- Antari Wijayanti, D., Indrawati, M., Studi Pendidikan Matematika, P., & Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, F. (2021). Rawamangun Muka Rata. *Rawamangun. Kec. Pulo Gadung, 05(02)*, 13220.
- Apriadi, H. (2021). Video Animasi Matematika Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 5(1), 173. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v5i1.3621>
- Effendi, R., Herpratiwi, H., & Sutiarmo, S. (2021). Pengembangan LKPD Matematika Berbasis Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 920–929. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.846>
- Fitriana, E., & Khoiri Ridlwan, M. (2021). Pembelajaran Transformatif Berbasis Literasi Dan Numerasi Di Sekolah Dasar. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 8(1), 1284–1291. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v8i1.11137>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. *Men. Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Nuryanti, R. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Bilangan Romawi bagi Siswa Tunarungu Kelas IV SDLB. *Jurnal Asesmen dan Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus*, 20(1), 40–51. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/21734>
- Octavyanti, N. P. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 66–74. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32223>
- Puspita, M., Slameto, S., & Setyaningtyas, E. W. (2018). Peningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 Sd Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Justek: Jurnal Sains dan Teknologi*, 1(1), 120. <https://doi.org/10.31764/justek.v1i1.416>
- Putu, N., Astawan, G., & Rati, N. W. (2022). Animated Video Media with Contextual Approach on Social Science Subject in Fourth Grade Elementary School. *International Journal of Elementary Education*, 6(3), 412–421. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/49241>

- Risalah, D., Cahyanita, S., & ... (2023). Penggunaan Video Pembelajaran Bermuatan Karakter Dalam Proses Pembelajaran Matematika. *Mathema: Jurnal ...*, 5(2), 138–149.  
<https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jurnalmathema/article/view/2821%0Ahttps://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jurnalmathema/article/download/2821/1218>
- Sapulette, R., Amelia, N., Barus, U., & Irwan, S. (2023). *Manajemen pendidikan konsep, strategi, dan implementasi*. PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Sapulette, R., & Dayera, D. (2023). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Pendekatan Konstektual terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas X SMA Negeri I Inanwatan. *Journal on Education*, 5(4), 13515–13525.  
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2358>
- Sari, C. W. (2023). *Pengembangan media video animasi pembelajaran matematika materi pecahan dapat meningkatkan literasi numerasi berbasis akm di kelas iv sd negeri 54 banda aceh*.
- Sari, N. K. C. P. (2022). Powtoon Animation Video Based on Contextual Approach in Elementary School Mathematics Learning. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(2), 308–317.  
<https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v10i2.47337>