



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 4 Tahun 2025 Page 828-843

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Implementasi Video Animasi Tentang Lambang Bilangan Pada Mata Pelajaran Matematika dalam Motivasi Belajar Siswa Kelas III SD Negeri Catur

Ni Made Oki Dwitayani^{1✉}, I Made Gede Anadhi², I Made Putra Aryana³

Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa

Email: okidwitayani11@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Implementasi video animasi pada mata pelajaran matematika penting guna meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada materi lambang bilangan yang sering dianggap sulit dan kurang menarik. Dengan menggunakan video animasi dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Strategi pembelajaran menggunakan video animasi di SD Negeri Catur, (2) Kendala dalam menggunakan video animasi di SD Negeri Catur, dan (3) Dampak dalam menggunakan video animasi di SD Negeri Catur. Teknik pengumpulan data yang dipakai ialah observasi non partisipan, wawancara terstruktur, dan studi dokumentasi. Data yang terkumpul akan dikaji melalui tahap pengumpulan data, memadatkan data, menampilkan data, dan pengambilan kesimpulan dengan memakai teknik analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian berikut memperlihatkan (1) Strategi pembelajaran video animasi pada kegiatan pembukaan, inti dan penutup pembelajaran matematika kelas III di SD Negeri Catur, (2) Kendala dalam penggunaan video animasi di SD Negeri Catur, khususnya kendala yang dihadapi oleh sarana dan prasarana, guru, dan siswa, dan (3) Dampak yang ditimbulkan dari pelaksanaan video animasi di SD Negeri Catur, baik dampak positif maupun dampak negatif, yakni peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Implementasi, Video Animasi, Motivasi Belajar*

Abstract

The implementation of animated videos in mathematics subjects is important to increase students' learning motivation, especially in the material of number symbols which are often considered difficult and less interesting. Using animated videos can help students understand the material more easily and enjoyably. This study aims to determine (1) Learning strategies using animated videos at Catur State Elementary School, (2) Obstacles in using animated videos at Catur State Elementary School, and (3) Impacts of using animated videos at Catur State Elementary School. The data collection techniques used were non-participant observation, structured interviews, and documentation studies. The collected data will be studied through the stages of data collection, data condensation, data display, and drawing conclusions using qualitative descriptive analysis techniques. The following research results show (1) Animation video learning strategies in the opening, core and closing activities of class III mathematics learning at SD Negeri Catur, (2) Constraints in the use of animation videos at SD Negeri Catur, especially constraints faced by facilities and infrastructure, teachers, and students, and (3) Impacts arising from the implementation of animation videos at SD Negeri Catur, both positive and negative impacts, namely increasing student motivation and involvement in the learning process.

Keywords: Implementation, Animation Videos, Learning Motivation

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peranan penting dalam membentuk karakter dan kecerdasan kognitif anak. Pendidikan, menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, bertujuan mengembangkan potensi peserta didik secara holistik, termasuk aspek spiritual, pengendalian diri, akhlak, hingga keterampilan sosial. Andriani (2020:55) juga menyatakan bahwa pendidikan merupakan proses sepanjang hayat yang membantu individu dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai, dan keterampilan.

Dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia, mata pelajaran matematika menjadi komponen penting karena mendukung kemampuan berpikir logis dan analitis. Namun demikian, matematika sering kali dianggap sulit oleh siswa, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Kesulitan belajar matematika dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti metode pembelajaran yang monoton, minimnya pemahaman konsep dasar, hingga rendahnya motivasi belajar siswa. Salah satu konsep dasar yang penting tetapi sering menjadi hambatan adalah pemahaman tentang lambang bilangan. Ketika siswa tidak menguasai konsep ini, mereka cenderung mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika selanjutnya. Metode pengajaran tradisional yang kurang interaktif, seperti ceramah dan latihan soal konvensional, turut memperparah situasi ini karena tidak menarik perhatian siswa.

Dalam kurikulum sains Perkembangan teknologi informasi telah membuka peluang baru dalam pembelajaran, salah satunya melalui penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran interaktif. Video animasi mampu menyajikan materi pelajaran secara visual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa. Penelitian Yuliani & Armaini (2019:42) menyatakan bahwa video animasi berfungsi sebagai media visual yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan fokus siswa dalam pembelajaran.

Mashuri (2020:893) juga menunjukkan bahwa media animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika yang diajarkan. Selain itu, Astuti et al. (2024:239) menegaskan bahwa video animasi mampu menyederhanakan konsep-konsep sulit secara visual, membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

Observasi awal di SD Negeri Catur mengungkapkan berbagai hambatan dalam proses pembelajaran matematika, seperti kondisi kesehatan guru yang kurang baik dan rendahnya motivasi belajar siswa. Kesehatan fisik dan mental guru sangat berpengaruh terhadap kualitas pengajaran (Johnson, 2019; Baker, 2021), termasuk kemampuan dalam menyampaikan materi dan berinteraksi positif dengan siswa. Ketika guru tidak dalam kondisi optimal, proses pembelajaran menjadi kurang maksimal, terutama dalam materi matematika yang memerlukan pendekatan interaktif dan mendalam. Selain itu, pendekatan pembelajaran yang kurang bervariasi juga menurunkan minat siswa dalam mempelajari lambang bilangan.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap minat dan motivasi belajar siswa. Nadila Julinda (2021) menyimpulkan bahwa penerapan video animasi kartun secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa kelas V di SDN 05 Seberang Musi, Kepahing. Media tersebut membuat pembelajaran lebih menarik dibanding metode konvensional.

Penelitian ini relevan karena sama-sama menggunakan media video animasi sebagai alat bantu belajar, meskipun fokus Nadila lebih pada minat belajar secara umum, sementara penelitian sekarang menitikberatkan pada motivasi dalam memahami lambang bilangan. Penelitian Nadila memberikan kontribusi dengan menggambarkan strategi implementasi media visual dalam pembelajaran matematika dasar.

Demikian pula, Uun Hardiyanti (2021) menemukan bahwa media video animasi meningkatkan pemahaman siswa kelas II dalam pembelajaran tematik di SD Aisyiyah 1 Mataram. Kesamaan penelitian ini terletak pada penggunaan media interaktif yang mempermudah siswa dalam menyerap konsep pelajaran. Namun, perbedaan konteks terlihat dari fokus mata pelajaran dan jenjang kelas. Penelitian Uun berkontribusi dalam

menunjukkan efektivitas video animasi dalam konteks pembelajaran yang integratif, sedangkan penelitian ini lebih spesifik pada lambang bilangan.

Lisma Warni (2021) juga menunjukkan hasil yang sejalan, yakni peningkatan motivasi belajar pada siswa kelas IV MIS Lamgugob Banda Aceh saat menggunakan video animasi dalam pembelajaran IPS. Relevansinya dengan penelitian ini terletak pada tujuan meningkatkan motivasi belajar melalui media visual, meskipun mata pelajaran dan tingkat kelas yang dikaji berbeda. Ketiga penelitian tersebut memberikan pijakan bahwa video animasi berperan signifikan dalam meningkatkan aspek afektif dalam pembelajaran (Julinda, 2021; Hardiyanti, 2021; Warni, 2021).

Secara konseptual, ide atau gagasan dijadikan landasan dalam proses penelitian. Menurut KBBI, konsep merupakan representasi abstrak dari pengetahuan yang tidak bersandar pada fakta konkret, melainkan dari pengamatan dan pengalaman (Artha, 2022). Dalam konteks ini, konsep utama yang digunakan adalah implementasi video animasi, lambang bilangan, dan motivasi belajar. Implementasi sendiri didefinisikan sebagai proses nyata dari penerapan suatu ide atau kebijakan (KBBI, 2020).

Sementara itu, lambang bilangan adalah simbol yang mewakili nilai numerik dalam sistem bilangan desimal, seperti angka 0 hingga 9 (Rahma & Widyasari, 2023; Sudaryanti, 2016). Tujuan dari pengenalan lambang bilangan pada siswa adalah untuk membangun fondasi awal dalam memahami konsep matematika yang lebih kompleks. Kemampuan mengenali simbol numerik menjadi dasar penting bagi anak-anak dalam mengembangkan keterampilan berhitung dan pemecahan masalah.

Motivasi belajar juga merupakan aspek penting dalam proses pembelajaran. Bambang (2023) dan Elvira dkk (2022) menjelaskan bahwa motivasi adalah dorongan baik internal maupun eksternal yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan belajar. Suharni (2021) membedakan dua jenis motivasi: intrinsik, yang berasal dari dalam diri individu, dan ekstrinsik, yang datang dari luar seperti penghargaan atau hadiah. Kedua jenis motivasi ini saling melengkapi dan membentuk dasar dari keterlibatan aktif siswa dalam belajar.

Penelitian ini didasarkan pada dua teori utama, yaitu Teori Kognitif Multimedia dan Teori Konstruktivisme. Richard E. Mayer (1997) dalam Teori Kognitif Multimedia menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika materi disampaikan melalui kombinasi visual dan auditori. Teori ini menyebutkan bahwa siswa memproses informasi melalui dua saluran: visual (gambar dan animasi) dan auditori (suara dan teks), yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa (Hanum, 2023). Teori ini mendukung penggunaan video animasi dalam pembelajaran matematika karena dapat memvisualisasikan konsep abstrak

seperti lambang bilangan, serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Teori kedua adalah Teori Konstruktivisme, yang dikembangkan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Teori ini menekankan bahwa siswa secara aktif membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman dan interaksi sosial. Al-Said et al. (2020) menyatakan bahwa pengetahuan dibentuk dari interaksi antara pengalaman baru dan pengetahuan lama.

Oleh karena itu, video animasi dianggap sebagai solusi yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap konsep lambang bilangan. Berdasarkan hal ini, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan video animasi dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar siswa kelas III SD Negeri Catur dalam pelajaran matematika, khususnya pada materi lambang bilangan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menggambarkan proses implementasi video animasi dalam pembelajaran matematika di kelas III SD Negeri Catur. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memahami secara mendalam konteks dan fenomena yang terjadi di lapangan melalui deskripsi verbal, baik lisan maupun tertulis. Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif, dengan pengumpulan data melalui studi lapangan untuk memperoleh gambaran akurat mengenai penggunaan media pembelajaran video animasi dalam meningkatkan pemahaman siswa (Arikunto, 2022).

Lokasi penelitian dilaksanakan di SD Negeri Catur, Desa Catur, Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli, Bali. Pemilihan lokasi ini didasarkan atas adanya permasalahan pembelajaran matematika yang dianggap relevan untuk diteliti serta hasil observasi awal yang menunjukkan perlunya inovasi dalam metode mengajar. Penelitian dilakukan selama kurang lebih tiga bulan, dimulai dengan persiapan, observasi, wawancara, hingga penyusunan laporan akhir. Sumber data yang digunakan meliputi data primer dari guru, kepala sekolah, dan siswa sebagai informan, serta data sekunder berupa dokumen, buku, dan catatan sekolah (Sugiyono, 2020).

Subjek penelitian adalah siswa kelas III, guru kelas, dan kepala sekolah SDN Catur, sementara objek penelitian adalah implementasi video animasi dalam pembelajaran lambang bilangan. Penentuan informan dilakukan dengan metode purposive sampling berdasarkan relevansi dan pemahaman informan terhadap isu yang diteliti. Selain itu, digunakan juga teknik snowball sampling untuk memperluas jangkauan informan secara bertahap sesuai kebutuhan data (Sugiyono, 2020: 24).

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama: observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi yang digunakan adalah observasi non-partisipan, di mana peneliti tidak terlibat secara langsung dalam kegiatan subjek, tetapi hanya mengamati untuk menjaga objektivitas data (Hardani et al., 2020:124). Wawancara yang dilakukan bersifat terstruktur dengan panduan pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya agar data yang diperoleh lebih sistematis dan mendalam (Sugiyono, 2020:137). Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung seperti RPP, jumlah siswa, dan hasil belajar guna melengkapi temuan dari observasi dan wawancara (Sugiyono, 2020:124).

Analisis data dalam penelitian ini mengikuti model dari Miles & Huberman (2014), yaitu melalui empat tahap: pengumpulan data, pemadatan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Pengumpulan data dilakukan melalui pencatatan di lapangan, kemudian dipadatkan dengan merangkum informasi penting. Selanjutnya, data ditampilkan dalam format yang mudah dipahami seperti kutipan atau bagan, dan akhirnya disimpulkan dengan memperhatikan konsistensi data dan validitas temuan untuk menjawab rumusan masalah secara kredibel (Sarosa, 2021:3; Miles & Huberman, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Catur, yang berlokasi di Jalan Raya Catur, Desa Catur, Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli, Provinsi Bali. Desa Catur sendiri memiliki potensi besar dalam bidang pendidikan, yang tercermin dari tingginya partisipasi masyarakat dalam mendukung aktivitas pendidikan formal, serta semangat generasi muda untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. SD Negeri Catur berdiri sejak tahun 1970 dan kini berstatus sebagai sekolah negeri milik pemerintah pusat dengan akreditasi A berdasarkan SK nomor 431/BAP-SM/LL/2017 tertanggal 26 November 2017.

SD Negeri Catur merupakan institusi pendidikan dasar yang melayani masyarakat di kawasan pegunungan Kintamani. Sekolah ini memiliki peran penting tidak hanya dalam aspek pendidikan formal, tetapi juga sebagai pusat aktivitas sosial dan budaya masyarakat sekitar. Dipimpin oleh I Made Reneng, S.Pd.SD, sekolah ini menerapkan sistem enam hari sekolah dan menjalin komunikasi aktif dengan masyarakat melalui media elektronik (Dokumen SD Negeri Catur, 2025). Secara geografis, sekolah ini terletak pada koordinat 8,2232° LS dan 115,2446° BT dengan batas-batas wilayah yang terdiri dari TK di utara, Subak di selatan, rumah penduduk di barat, dan jalan raya di timur. Total luas tanah yang dimiliki adalah 2.100 m².

Visi SD Negeri Catur adalah menciptakan warga sekolah yang unggul dan berkualitas serta mengembangkan profil pelajar Pancasila. Misi sekolah difokuskan pada pembentukan karakter religius, gotong royong, kemandirian, serta penerapan teknologi dan lingkungan hidup berdasarkan prinsip *Tri Hita Karana*. Sekolah ini memiliki 11 orang guru dengan latar belakang akademik sesuai bidang ajar masing-masing, serta 3 orang pegawai non-pendidik. Para guru mencakup wali kelas dari kelas I hingga VI serta guru bidang studi, seperti PJOK, agama, bahasa Inggris, dan bahasa Bali.

Jumlah peserta didik di SD Negeri Catur mencapai 153 siswa yang tersebar dari kelas I hingga kelas VI, dengan jumlah siswa yang relatif merata antara laki-laki dan perempuan. Misalnya, di kelas IV terdapat 31 siswa (18 laki-laki dan 13 perempuan), dan di kelas III ada 28 siswa (11 laki-laki dan 17 perempuan).

Dari sisi sarana dan prasarana, SD Negeri Catur memiliki fasilitas belajar yang memadai, seperti meja dan kursi siswa, papan tulis, lemari, simbol kenegaraan, media pembelajaran, dan alat kebersihan yang tersebar merata di setiap kelas, serta perangkat teknologi seperti LCD untuk mendukung proses pembelajaran. Semua fasilitas tersebut berada dalam kondisi baik dan dimiliki langsung oleh sekolah.

Strategi Pembelajaran dengan Menggunakan Video Animasi Tentang Lambang Bilangan Pada Mata Pelajaran Matematika dalam Motivasi Belajar Siswa Kelas III Di SD Negeri Catur

Menurut Astuti et al. (2024: 241), video animasi merupakan media edukatif yang menggabungkan gambar bergerak dengan efek suara, menjadikannya alat bantu yang menyenangkan dan menarik dalam proses pembelajaran. Media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa karena mampu menyederhanakan konsep-konsep rumit, seperti konsep lambang bilangan dalam matematika. Untuk mengkaji strategi pembelajaran tersebut, digunakan teori kognitif multimedia oleh Richard E. Mayer yang menekankan bahwa otak manusia memproses informasi melalui dua saluran utama, yaitu visual dan auditori. Oleh karena itu, integrasi multimedia dalam pembelajaran matematika dinilai mampu membantu siswa memahami konsep abstrak secara lebih efektif.

Dalam konteks pembelajaran di kelas III SD Negeri Catur, strategi penggunaan video animasi bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap materi lambang bilangan. Video animasi yang dipilih berasal dari platform YouTube dan disesuaikan dengan kurikulum, buku guru, dan modul ajar. Penggunaan video ini didasarkan pada kemampuannya menyampaikan konsep secara konkret, seperti memperkenalkan angka melalui ilustrasi benda nyata yang sesuai jumlahnya. Hal ini memberikan hubungan

langsung antara simbol bilangan dan jumlah benda nyata, yang pada gilirannya mendorong motivasi serta pemahaman siswa (Observasi Peneliti, 2025).

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Ketut, guru kelas III SD Negeri Catur, strategi pembelajaran dengan video animasi harus disesuaikan dengan materi dan karakteristik siswa. Video yang dipilih cenderung menggunakan gambar sederhana dengan warna yang menarik agar mudah dipahami dan diminati oleh siswa. Guru juga sering mencari variasi video yang relevan agar materi lebih mudah diterima oleh siswa dan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Wawancara, 7 Mei 2025).

Menurut para ahli, animasi merupakan teknik menghidupkan gambar statis agar tampak bergerak (Agus Suheri), serta proses menciptakan ilusi gerakan dari gambar-gambar diam (Ibiz Fernandes). Sementara itu, Dina Fitriana menambahkan bahwa media animasi dapat merangsang pemikiran dan motivasi siswa melalui ilustrasi visual yang disertai suara. Dari sini, peneliti menyimpulkan bahwa animasi mempermudah penyampaian informasi karena gabungan visual dan audio lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Selain itu, kelebihan video animasi adalah fleksibilitasnya, memungkinkan siswa mengakses ulang materi kapan pun diperlukan.

Dalam pelaksanaannya, guru perlu memperhatikan tahapan implementasi video animasi sebagai media pembelajaran, yaitu melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap awal mencakup identifikasi tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa, sementara tahap pelaksanaan menekankan kesesuaian video dengan kebutuhan siswa dan materi ajar. Evaluasi bertujuan untuk mengukur efektivitas penggunaan media tersebut dalam mendorong motivasi dan pemahaman siswa. Menurut Harly dan Andriani (2024: 92), ketiga tahapan ini penting untuk menjamin proses belajar mengajar berjalan secara efektif dan mencapai tujuan yang diharapkan.

Tahap awal dari implementasi media video animasi pada pembelajaran matematika dimulai dari perencanaan yang matang oleh guru kelas. Dalam wawancara bersama Bapak Ketut selaku guru kelas III SD Negeri Catur, ia menyatakan bahwa perencanaan dimulai dengan penyusunan modul ajar, kemudian dilanjutkan dengan pemilihan video pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa dan materi pelajaran (Wawancara, 7 Mei 2025). Modul ajar yang dirancang memuat informasi umum seperti identitas modul, kompetensi awal, profil pelajar Pancasila, sarana dan prasarana, model dan metode pembelajaran, media, serta strategi pembelajaran. Hal ini mencerminkan bahwa tahapan perencanaan menjadi fondasi penting dalam menjamin ketercapaian tujuan pembelajaran yang efektif dan menyeluruh.

Komponen inti modul ajar matematika di SD Negeri Catur dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik, salah satunya adalah pemahaman konsep nilai tempat dalam bilangan cacah hingga ribuan. Tujuan ini dirancang berdasarkan capaian pembelajaran (CP) dan disesuaikan dengan karakteristik siswa (Wawancara, 7 Mei 2025). Guru juga menekankan pentingnya *pemahaman bermakna*, yakni siswa mampu menghubungkan konsep matematika dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini bertujuan agar siswa tidak hanya hafal rumus, namun benar-benar memahami penerapannya dalam konteks nyata. Selain itu, pertanyaan pemantik digunakan sebagai alat untuk merangsang rasa ingin tahu dan berpikir kritis sejak awal pembelajaran.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilakukan secara sistematis melalui tahap pembukaan, inti, dan penutup. Dalam kegiatan inti, media video animasi digunakan untuk memfasilitasi pemahaman siswa secara visual, yang dinilai efektif dalam menjangkau gaya belajar yang beragam (Wawancara, 7 Mei 2025). Asesmen yang dilakukan mencakup asesmen diagnostik (sebelum pembelajaran), formatif (selama pembelajaran), dan sumatif (setelah pembelajaran). Guru juga menerapkan pendekatan diferensiasi, yakni menyesuaikan tingkat kesulitan soal dengan kemampuan siswa guna memastikan bahwa seluruh peserta didik dapat berkembang sesuai dengan potensinya masing-masing. Pendekatan ini memperkuat pentingnya asesmen sebagai bagian integral dari proses pembelajaran, bukan sekadar alat penilaian.

Bagian akhir dari modul ajar mencakup beberapa lampiran penting yang mendukung proses pembelajaran, di antaranya lembar kerja peserta didik (LKPD), bahan bacaan bagi guru dan siswa, glosarium, dan daftar pustaka. LKPD dirancang agar siswa dapat mengerjakan tugas secara mandiri maupun berkelompok, sedangkan glosarium membantu menjelaskan istilah teknis yang mungkin belum dipahami siswa. Kehadiran bahan bacaan juga berfungsi sebagai pemantik diskusi maupun bahan refleksi setelah pembelajaran. Keseluruhan lampiran ini memperlihatkan bahwa modul ajar disusun secara holistik untuk mendukung keberhasilan penggunaan media video animasi dalam pembelajaran matematika kelas III di SD Negeri Catur.

Pelaksanaan pembelajaran pada dasarnya merupakan interaksi terencana antara guru dan siswa untuk mencapai perubahan perilaku yang diharapkan. Rizki, K dkk (2021: 2) menjelaskan bahwa kegiatan belajar-mengajar merupakan fungsi utama lembaga pendidikan, dengan guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan proses belajar siswa. Berdasarkan wawancara dengan Bapak Ketut, guru kelas III SD Negeri Catur, pembelajaran dilaksanakan melalui tiga tahap utama: pendahuluan, inti, dan penutup

(Wawancara, 7 Mei 2025). Pada tahap pendahuluan, guru menyapa siswa dan mengaitkan materi dengan pengalaman mereka untuk membangun suasana belajar yang kondusif. Tahap inti memanfaatkan media video animasi untuk menyampaikan materi secara visual, menarik, dan interaktif. Setelah menonton video, siswa diajak berdiskusi dan mengerjakan soal latihan. Sementara itu, tahap penutup digunakan untuk merangkum pembelajaran dan memberikan tugas rumah guna memperkuat pemahaman siswa.

Video animasi digunakan secara aktif dalam kegiatan inti, dimulai dengan orientasi masalah yang memantik minat belajar siswa. Guru memberikan instruksi selama video berlangsung dan melakukan jeda untuk berdiskusi atau tanya jawab. Setelah itu, siswa dibagi menjadi kelompok kecil untuk mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), membimbing mereka untuk mengembangkan hasil diskusi hingga menyajikannya dalam bentuk presentasi. Proses ini mencakup kegiatan menyimak, menanya, mencoba, bernalar kritis, serta merefleksi pembelajaran (Wawancara, 7 Mei 2025). Strategi ini mendukung pencapaian kompetensi siswa melalui keterlibatan aktif dan kolaboratif.

Penutupan pembelajaran dilakukan secara reflektif dan menyenangkan, dengan melibatkan siswa dalam ulasan materi dan pemberian umpan balik positif. Guru tetap mengaitkan video animasi dalam sesi penutup agar pembelajaran terasa menyatu dan berkesinambungan. Selain itu, tugas rumah diberikan untuk memperkuat konsep yang telah diajarkan (Wawancara, 7 Mei 2025). Berdasarkan tanggapan siswa seperti Natha Mahesa dan Cahya Tri Dipa, penggunaan video animasi meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi lambang bilangan. Penyajian audio-visual dinilai lebih menarik dibanding membaca buku, membuat siswa lebih fokus, termotivasi, dan tidak cepat bosan.

Evaluasi pembelajaran menjadi bagian penting dalam menilai efektivitas strategi pembelajaran. Zora, F dkk (2024: 9–16) menegaskan bahwa evaluasi dilakukan untuk mengetahui ketercapaian tujuan pendidikan. Evaluasi di SD Negeri Catur mencakup tiga aspek, yaitu afektif, kognitif, dan psikomotorik. Penilaian afektif dilakukan dengan mengamati sikap siswa selama pembelajaran, termasuk tanggung jawab terhadap tugas dan perhatian terhadap materi video (Wawancara, 7 Mei 2025). Penilaian kognitif dilakukan melalui tes tertulis seperti pilihan ganda, isian singkat, dan tanya jawab lisan, dengan hasil dinyatakan dalam bentuk angka, predikat, dan deskripsi (Wawancara, 7 Mei 2025). Sedangkan penilaian psikomotorik berfokus pada keterampilan siswa dalam menerapkan pengetahuan, keaktifan saat bertanya, dan menjawab soal, yang menurut guru membuat pembelajaran lebih bermakna dan mampu mengungkap potensi siswa secara lebih menyeluruh.

Kendala yang dilakukan dalam Mengimplementasikan Video Animasi tentang Lambang Bilangan pada Mata Pelajaran Matematika dalam Motivasi belajar siswa kelas III SD Negeri Catur

Rumusan masalah kedua dalam penelitian ini membahas kendala implementasi media video animasi dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi lambang bilangan. Pendekatan teoritik yang digunakan adalah teori konstruktivisme oleh Jean Piaget, yang menyatakan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi aktif (Piaget dalam Komalasari et al., 2025: 97–104). Dalam konteks ini, guru harus mampu menyediakan pengalaman belajar yang bermakna agar siswa dapat mengkonstruksi pemahamannya secara optimal. Namun, implementasi media video menghadapi berbagai kendala, baik dari segi sumber daya manusia, peserta didik, maupun sarana dan prasarana.

Komalasari et al. (2025: 97–104) menyampaikan bahwa proses penggunaan media pembelajaran meliputi empat langkah: analisis kebutuhan, pemilihan media, implementasi, dan evaluasi. Kendala muncul ketika guru belum sepenuhnya menguasai teknologi yang dibutuhkan atau kesulitan menemukan video yang relevan dengan tema pembelajaran. Seperti dijelaskan oleh wali kelas III, Bapak Ketut, salah satu hambatan adalah kesulitan menemukan video dengan konten yang sesuai, karena banyak video hanya menyampaikan topik secara umum dan tidak spesifik terhadap tujuan pembelajaran.

Kendala lainnya adalah kesulitan dalam mengondisikan siswa saat video ditayangkan. Meskipun media video dapat meningkatkan antusiasme siswa, perhatian mereka kerap mudah teralihkan. Guru harus terus mengarahkan siswa agar fokus menyimak materi, karena sebagian siswa cenderung menganggap video sebagai hiburan, bukan sarana belajar. Hal ini juga diperkuat oleh pendapat siswa, Natha Mahesa, yang mengaku senang belajar melalui video, tetapi cepat kehilangan fokus jika durasinya terlalu panjang.

Aspek sarana dan prasarana juga menjadi tantangan besar dalam pelaksanaan media video. Kepala Sekolah SD Negeri Catur, Bapak Made, menyebutkan bahwa perangkat pendukung seperti proyektor, speaker, dan laptop masih terbatas, serta akses internet yang tidak stabil menjadi penghambat utama. Bapak Ketut menambahkan bahwa kelas III belum memiliki proyektor sendiri dan harus bergiliran dengan kelas lain. Selain itu, untuk memastikan kelancaran pembelajaran, video sering kali diunduh di rumah karena jaringan internet sekolah kurang mendukung.

Kendala implementasi video animasi dalam pembelajaran di SD Negeri Catur mencakup keterbatasan dalam pemilihan media, pengelolaan kelas, serta infrastruktur

teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media video memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, efektivitasnya sangat bergantung pada kesiapan guru, keterlibatan siswa, dan ketersediaan sarana pendukung. Oleh karena itu, perlu adanya peningkatan kapasitas guru dalam penggunaan teknologi serta penyediaan sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung proses belajar mengajar secara optimal.

Dampak menggunakan Video Animasi tentang Lambang Bilangan pada Mata Pelajaran Matematika dalam Motivasi Belajar Siswa Kelas III SD Negeri Catur

Teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget menekankan bahwa proses belajar terjadi ketika siswa secara aktif membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman langsung (Piaget dalam Astuti et al., 2024: 239). Dalam konteks ini, penggunaan media video animasi sangat mendukung pendekatan konstruktivis, karena melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran yang menarik dan interaktif. Video animasi dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi lambang bilangan, tidak hanya membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga meningkatkan minat dan antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran.

Penggunaan media video animasi mempermudah guru dalam menyampaikan konsep-konsep abstrak seperti lambang bilangan, karena materi divisualisasikan secara menarik dan jelas. Guru dapat menunjukkan perbedaan antar jenis bilangan seperti bulat, pecahan, dan desimal melalui gambar dan gerakan visual yang disajikan dalam video. Berdasarkan wawancara dengan Bapak Ketut, wali kelas III SD Negeri Catur, video animasi mampu membuat siswa lebih aktif bertanya, tidak takut dengan angka, serta lebih cepat memahami materi berkat dukungan elemen visual seperti gambar dan warna.

Video animasi juga berperan dalam mempercepat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Siswa cenderung cepat bosan jika hanya membaca buku teks, sementara tampilan video yang penuh warna dan gambar mampu membuat siswa lebih tertarik dan fokus. Cahya Tri Dipa, salah satu siswa kelas III, menyatakan bahwa belajar menggunakan video lebih seru dan membuatnya lebih cepat memahami materi dibanding membaca buku berkali-kali yang membingungkan. Hal ini menunjukkan bahwa media visual memberikan dampak nyata dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam mencapai keberhasilan pendidikan. Menurut Bambang (2023: 3), motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal yang mendorong individu untuk berusaha mencapai tujuan belajarnya. Video animasi

memadukan unsur visual, suara, dan gerakan, yang dapat membangkitkan minat serta semangat belajar siswa. Bapak Ketut menyampaikan bahwa siswa lebih antusias dan senang mengikuti pelajaran karena video animasi menyampaikan konsep dengan cara menyenangkan dan menunjukkan contoh nyata dari kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pendapat Elvira dkk (2022: 353) bahwa motivasi belajar dapat menumbuhkan semangat dan daya tarik pada diri siswa.

Implementasi video animasi dalam pembelajaran matematika juga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa. Nugraha (2020: 270) menyebutkan bahwa hasil belajar merupakan keterampilan yang diperoleh siswa dari pengalaman belajar, sedangkan menurut Wulandari (2021: 38), hasil belajar mencakup nilai akademik dan perubahan perilaku. Bapak Ketut mengungkapkan bahwa setelah menggunakan video animasi, terjadi peningkatan pada nilai evaluasi siswa, serta keterlibatan mereka dalam diskusi kelas juga meningkat. Ini menunjukkan bahwa media video animasi tidak hanya memudahkan pemahaman konsep, tetapi juga membantu siswa mengingat materi dengan lebih baik dan meningkatkan partisipasi aktif selama pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan penyajian hasil penelitian pada bab-bab sebelumnya mengenai implementasi video animasi tentang lambang bilangan pada mata pelajaran Matematika dalam motivasi belajar siswa kelas III SD Negeri Catur, dapat disimpulkan beberapa hal. Strategi implementasi video animasi dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah persiapan, di mana guru menyusun modul ajar serta menyiapkan perangkat pembelajaran yang mendukung materi yang akan disampaikan. Tahap berikutnya adalah pelaksanaan, dengan menayangkan video pembelajaran yang diawali dengan kegiatan pembukaan, penyampaian materi, diskusi, dan pemberian latihan soal. Kegiatan ini bertujuan agar siswa tidak hanya menjadi penonton pasif, melainkan juga memahami dan mampu menerapkan materi yang dipelajari. Tahap terakhir adalah evaluasi dan refleksi, di mana siswa melakukan evaluasi pembelajaran dan menyampaikan kesimpulan. Guru juga mengamati perubahan sikap serta motivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam pelaksanaannya, terdapat beberapa kendala yang dihadapi. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan sarana dan prasarana di SD Negeri Catur, seperti perangkat LCD proyektor, speaker, serta akses internet yang kurang stabil, yang dapat menghambat efektivitas penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran.

Adapun dampak dari implementasi video animasi tentang lambang bilangan dalam pembelajaran Matematika terhadap motivasi belajar siswa kelas III SD Negeri Catur menunjukkan hasil yang positif. Penggunaan media ini memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, mempercepat pemahaman siswa terhadap isi materi, menumbuhkan daya tarik serta motivasi belajar siswa, dan turut meningkatkan hasil belajar mereka secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Said, K. M., Al Said, N., & Hattab, E. (2020). Impact of Social Networks in Educational Media. *Journal of Information & Communication Convergence Engineering*, 18(4).
- Andriani, Y. (2020). 55-71 Pembentukan Dasar Akhlaq Islami Dan Etika Dalam Ilmu Tauhid Agama Islam. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam Dan Isu-Isu Sosial*, 18(2), 55–71.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9.
- Arikunto, S. (2022). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Artha, A. Y. (2022). *Manajemen Pelatihan Guru Sekolah Dasar Dalam Peningkatan Kompetensi Profesional*. Pascal Books.
- Astuti, M., Cahyadi, F., & Budiman, M. (2024). Media Video Animasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 239–247. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v6i2.6183>
- Baker, L. A. (2021). Teaching Philosophy Statements as a Vehicle for Critical Reflection. *Practitioner Research in Higher Education*, 14(1), 72–82.
- Diandaru, B. H. (2023). Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Matematika di MTs Negeri 2 Kota Semarang. *Jurnal Pendidikan Widyatama*, 20(2), 185–196.
- Elvira, N., Neviyarni, & Nirwana, H. (2022). Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Eductum: Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2), 350–359.
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif (1st ed.)*. Pustaka Ilmu.
- Harly, M. R., & Andriani, T. (2024). Strategi Dan Evaluasi Pembelajaran Dalam Perencanaan Pendidikan. *Jurnal Pemikiran Dan Kajian Pendidikan*, 8(6), 92–97.
- Johnson, A. P. (2019). *Essential learning theories: Applications to authentic teaching*

- situations. Rowman & Littlefield.
- Julinda, N. (2021). Implementasi Video Animasi Kartun Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 05 Seberang Musi Kabupaten Kepahiang. UIN Fatmawati Sukarno.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2020). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Kamus Besar Bahasa Indonesia. kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Kontrak
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. Edisi, 3(2), 312–325.
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan media pembelajaran video animasi materi volume bangun ruang untuk SD kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893–903.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook*. Sage Publications.
- Nugraha, S. A., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). Studi pengaruh daring learning terhadap hasil belajar matematika kelas iv. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 265–276.
- Peraturan Perundang-undangan. (2003). Undang-undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pemerintah Pusat.
- Rahma, T. D., & Widyasari, C. (2023). Analisis Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Kantong Buah Pintar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2293–2300.
- Sarosa, S. (2021). *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Kanisius.
- Sudaryanti. (2016). *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. <https://elibrary.bsi.ac.id/readbook/206060/metode-penelitian-kuantitatif-kualitatif-dan-r-d.html>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suharni, S. (2021). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 172–184.
- Uu, H. (2022). Penggunaan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran Tematik Siswa Kelas Ii Sd 'Aisyiyah 1 Mataram Tahun 2021/2022. Universitas_Muhammadiyah_Mataram.
- Warni, L. (2022). Penggunaan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VI MIS Lamugob Kota Banda Aceh.

UIN Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.

Yasminda, F. I. A., & Komalasari, M. D. (2025). Strategi Penggunaan Media Interaktif untuk Memaksimalkan Proses Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(1), 97–104.

Yuliani, T., & Armaini. (2019). Media Video Animasi dalam Pendidikan Seks Anak dengan Hambatan Kecerdasan Ringan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 7(1), 41–46.