



Penerapan Media Video Animasi Meningkatkan Hasl Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar

Sarika Adawiah Dalimunthe*¹, Suparni²

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Indonesia

Email: *¹dalimunthesarikaadawiah@gmail.com, ²suparni@uinsyahada.ac.id

Abstract

This study was motivated by the low learning outcomes of students in mathematics in Grade II at SD Negeri 200515 Padangsidempuan. The purpose of this research was to determine whether the application of animated video media could improve students' learning outcomes in the subject of mathematics, specifically on addition operations, in Grade II at SD Negeri 200515 Padangsidempuan. This research is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. The instruments used were observation and multiple-choice tests. The subjects of this study were 27 students from Grade II at SD Negeri 200515 Padangsidempuan. The results of the study showed that students' learning outcomes improved through the application of video media. The findings indicated an increase in students' learning outcomes. In the pretest, the percentage of students' mastery was 22.22% (6 out of 27 students) with an average score of 50.55. In Cycle I, Meeting I, the mastery increased to 37.03% (10 students) with an average score of 69.25, and in Cycle I, Meeting II, it rose to 55.55% (15 students) with an average score of 79.07. In Cycle II, Meeting I, the mastery reached 77.77% (21 students) with an average score of 84.62, and in Cycle II, Meeting II, the mastery reached 92.59% (25 students) with an average score of 90.74. Since the mastery target had been achieved, the research was concluded at Cycle II, Meeting II.

Keywords: Learning Outcomes; Video Media; Addition Operations

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses yang bertujuan untuk memberdayakan peserta didik menjadi cerdas, berilmu, dan terdidik. Pendidikan juga merupakan usaha membina kepribadian sesuai dengan nilai-nilai masyarakat dan budaya. Menurut UU No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi diri, seperti kekuatan spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Hasibuan, 2020: 4). Pembelajaran merupakan proses yang melibatkan pengaturan dan pengorganisasian lingkungan di sekitar peserta didik untuk mendorong mereka dalam melakukan proses belajar (Pane & Dasopang, 2017). Selain itu, pembelajaran juga mencakup pemberian bimbingan kepada peserta didik dalam mencari dan memperoleh informasi dari berbagai sumber, seperti buku, jurnal, dan artikel (Ramadhani dkk., 2020). Proses ini melibatkan interaksi antara guru dan siswa, baik secara langsung melalui kegiatan

tatap muka maupun secara tidak langsung dengan menggunakan media pembelajaran. Pembelajaran juga merupakan sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan, yaitu tujuan, materi, metode, dan evaluasi, yang harus diperhatikan oleh guru dalam menentukan media dan strategi yang akan digunakan. Dengan demikian, pengertian pembelajaran dapat disimpulkan sebagai aktivitas yang dilakukan dalam lingkungan belajar yang melibatkan siswa, guru, dan alat serta bahan pembelajaran lainnya (Rusman, 2016).

Matematika adalah mata pelajaran yang diajarkan dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi, dan aplikasinya sangat penting dalam kehidupan sehari-hari untuk memperluas cakrawala berpikir individu. Pembelajaran matematika berperan penting dalam sistem pendidikan nasional, berkontribusi pada pembentukan karakter siswa. Menurut Mulyono Abdurrahman, Johnson, dan Myklebust, matematika berfungsi sebagai bahasa simbolis untuk mengekspresikan hubungan kuantitatif dan memudahkan berpikir (Abdurrahman, 2012). Oleh karena itu, pembelajaran matematika melibatkan kegiatan yang mencakup guru, siswa, dan bahan ajar untuk mencapai perubahan yang signifikan dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. Tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar siswa dapat memecahkan masalah matematis serta membentuk kepribadian yang terampil dalam penggunaan matematika sehari-hari (Nurhikmayati, 2019).

Pembelajaran Matematika di SD Negeri 200515 Padangsidempuan, khususnya kelas II, proses pembelajaran dan hasil belajar belum optimal. Nilai matematika siswa masih di bawah KKM (75) karena pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah tanpa media. Berdasarkan hasil observasi, nilai tuntas siswa hanya mencapai 29,62% dan tidak tuntas mencapai sebesar 70,37%. Berdasarkan pengamatan, banyak siswa yang tidak paham materi karena guru tidak menggunakan media pembelajaran, sehingga siswa menjadi kurang aktif dan kelas terasa monoton, yang membuat siswa bosan dan tidak bersemangat. Menurut hasil wawancara dengan wali kelas II, Ibu Nisma Sari S.Pd., siswa kesulitan memahami materi, terutama matematika. Siswa kurang aktif, tidak berani menyampaikan kesulitan, dan guru jarang menggunakan media dalam pembelajaran. Kesimpulannya, kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran menyebabkan siswa kurang tertarik dan semangat, sehingga hasil belajar matematika siswa kelas II masih rendah, dengan banyak siswa belum mencapai KKM.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keterampilan siswa, sehingga mendorong terjadinya proses belajar. Media ini berfungsi sebagai sumber belajar yang dapat memperkaya wawasan siswa dan membantu guru dalam menyampaikan ilmu pengetahuan (Daulae, 2019). Peneliti berencana menggunakan media video pembelajaran karena audiovisual (video)

dinilai sangat efektif. Video interaktif dapat memotivasi siswa untuk lebih tertarik pada pelajaran dan menambah semangat belajar jika digunakan dengan tepat. Media video, sebagai teknologi populer, mampu menggabungkan unsur audio dan visual sehingga siswa lebih mudah menerima dan mengingat pesan pembelajaran. Dengan penggunaan video, siswa diharapkan lebih memahami mata pelajaran matematika, terutama materi operasi penjumlahan, dan hasil belajar mereka akan meningkat.

Media video animasi adalah alat yang menggabungkan elemen audio dan visual dalam bentuk animasi untuk meningkatkan estetika konten. Animasi sendiri merupakan teknik yang menampilkan rangkaian gambar diam dengan kecepatan tinggi sehingga tampak bergerak. Dalam konteks pembelajaran, maka video animasi berfungsi untuk menyampaikan materi, membantu peserta didik memahami konteks pelajaran, serta mempermudah visualisasi dan penyampaian informasi. Keunggulan media animasi dalam multimedia meliputi peningkatan pemahaman dan daya tarik pesan, kemampuan memikat audiens, serta meningkatkan daya ingat dan keawetan pesan yang disampaikan (Komara dkk., 2022).

Penelitian yang dilakukan oleh Inda Lestari dengan judul “Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Kelas VII MTS NU Natal,” menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran Fiqih. Hasil penelitian menunjukkan perkembangan pemahaman siswa dari pra siklus sebesar 49,93% menjadi 63,51% pada pertemuan pertama Siklus I, 66,72% pada pertemuan kedua Siklus I, dan meningkat lagi menjadi 70,34% pada pertemuan ketiga Siklus II (Lestari, 2022). Penelitian yang dilakukan oleh Rezky Azhari dengan judul “Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Video Pada Mata Pelajaran PPKn Di Kelas V SD Negeri 100105 Aek Lubuk Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan,” menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa antara siklus I dan siklus II. Pada siklus I, motivasi perhatian siswa adalah 35%, yang meningkat menjadi 75% pada siklus II. Begitu pula, keuletan meningkat dari 30% menjadi 65%, ketekunan dari 40% menjadi 65%, minat dari 35% menjadi 70%, dan keberanian dari 40% menjadi 75% pada siklus II (Azhari, 2022).

Dengan demikian, penggunaan media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan data tersebut, guru memerlukan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan memperbaiki proses pembelajaran agar siswa lebih memahami materi, tidak bosan, dan tertarik pada pelajaran Matematika. Dengan mencoba dan membuktikan sendiri, kemampuan kognitif siswa akan meningkat dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah penelitian yang dilakukan secara sistematis oleh guru yang juga berperan sebagai peneliti. Dimulai dari perencanaan hingga evaluasi terhadap tindakan nyata dalam proses belajar-mengajar, penelitian ini bertujuan memperbaiki kondisi pembelajaran di kelas. PTK bersifat reflektif, dilakukan oleh guru untuk meningkatkan efektivitas tindakannya dalam mengajar dan memahami kondisi pembelajaran. PTK terdiri dari tiga elemen utama: 1) Penelitian, yaitu proses mengamati objek secara sistematis dengan metode tertentu untuk mendapatkan data yang bermanfaat. 2) Tindakan, yaitu kegiatan yang dilakukan dengan tujuan tertentu, dalam bentuk siklus kegiatan, dan 3) Kelas, yaitu tempat sekelompok siswa menerima pelajaran dari guru. Karakteristik PTK disingkat sebagai KIR (Kolaboratif, Inkuiri, dan Reflektif): 1) Kolaboratif: Guru bekerja sama dengan siswa dan rekan guru untuk menyelesaikan masalah pembelajaran. 2) Inkuiri: Guru menyelidiki masalah nyata yang dihadapi di kelas dan mencari solusi. 3) Reflektif: Guru merenungkan proses pembelajaran, mengidentifikasi kelebihan, kekurangan, dan masalah untuk perbaikan di masa depan.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 200515 Padangsidempuan dengan subjek siswa kelas II yang berjumlah 27 siswa, terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Objek penelitian adalah penerapan media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II. Instrumen pengumpulan data penelitian meliputi observasi dan tes berupa pilihan ganda dilakukan setelah setiap tindakan. Rumus nilai tes adalah:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan

S = Nilai yang diharapkan
R = Jumlah jawaban benar
N = Skor maksimal tes

Penelitian ini mengikuti model Kurt Lewin yang terdiri dari beberapa siklus, dan setiap siklus memiliki empat tahap: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi yang terdiri dari dua siklus atau lebih sampai data penelitian diperoleh dengan baik. Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis data dari lembar kerja siswa untuk menilai keberhasilan mereka dalam memahami materi operasi penjumlahan, berdasarkan hasil belajar. Analisis dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif. Peneliti menghitung rata-rata nilai tes siswa dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = Jumlah seluruh siswa

Untuk mengetahui ketuntasan belajar, digunakan rumus:

$$NT = \frac{ST}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

NT = Ketuntasan belajar secara klasikal

ST = Jumlah siswa yang tuntas di kelas

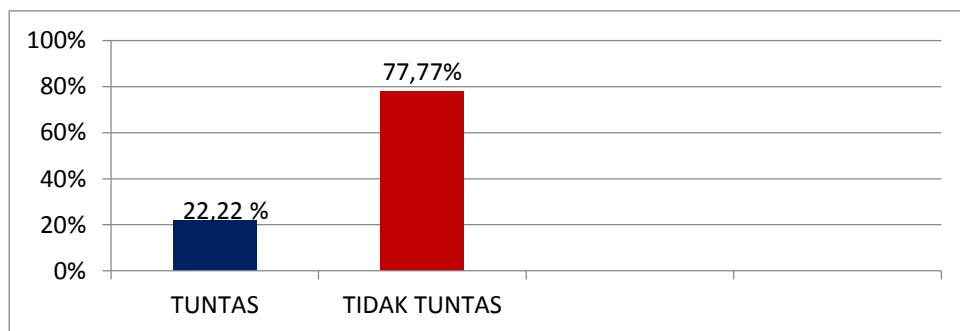
N = Jumlah seluruh siswa di dalam kelas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 200515 Padangsidempuan yang memiliki 245 siswa dan 12 ruang kelas. Sekolah ini dilengkapi dengan fasilitas seperti ruang kepala sekolah, ruang guru, perpustakaan, UKS, dan kantin. Jumlah guru sebanyak 24 orang, terdiri dari kepala sekolah, guru kelas, guru agama, guru bidang studi, guru olahraga, dan lainnya. Peneliti memilih kelas II yang berjumlah 27 siswa sebagai subjek penelitian, dengan fokus pada penerapan media video animasi untuk pembelajaran matematika.

1. Kondisi Awal

Dari studi awal melalui wawancara dan observasi, ditemukan bahwa hasil belajar siswa rendah, siswa kurang aktif, dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran. Hasil studi awal menunjukkan perlunya perbaikan melalui penerapan media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu pada mata pelajaran Matematika. Peneliti telah mengidentifikasi masalah di sekolah dan meminta izin untuk melaksanakan penelitian. Penelitian dilakukan secara kolaboratif, dengan peneliti sebagai guru yang memberikan tindakan dan guru kelas sebagai pengamat. Pada tanggal 5 Juni 2024, dilakukan pre-test berupa soal pilihan ganda sebelum penggunaan media video. Adapun hasil pre-test hasil belajar siswa dapat dipahami sebagai berikut.



Gambar 1. Hasil Perolehan Nilai Siswa Pada Tes Awal

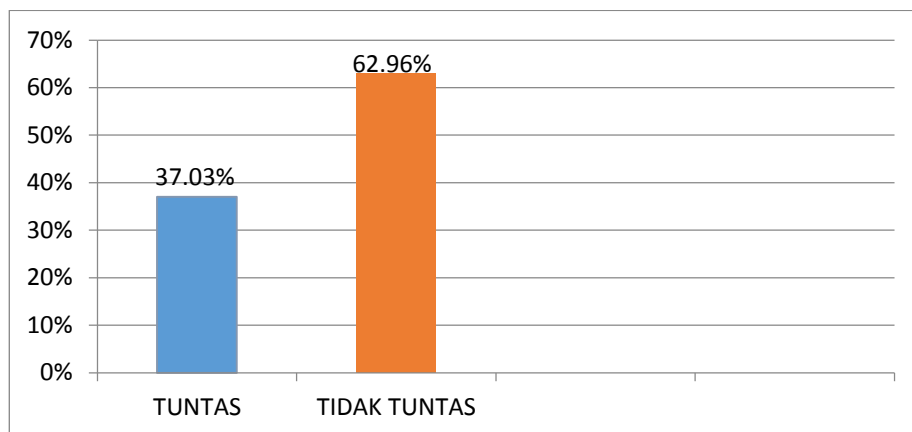
Hasil pre-test menunjukkan nilai siswa masih rendah. Nilai tertinggi adalah 90 dan terendah 20, dengan hanya 6 siswa (22,22%) yang lulus di atas KKM. Sebanyak 21 siswa (77,77%) belum tuntas, dengan rata-rata nilai 50,55. Hal ini menunjukkan perlunya tindakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Pelaksanaan Siklus I

a. Pertemuan I

Sebelum pelaksanaan, peneliti menyiapkan instrumen dan materi pembelajaran dengan mengkaji RPP, menentukan tujuan pembelajaran, dan membuat lembar observasi untuk memantau proses belajar siswa saat menggunakan video animasi. Tindakan dilaksanakan pada tanggal 08 Juni 2024 dengan langkah-langkah 1) Kegiatan Awal: Guru membuka pelajaran, memimpin doa, menyanyikan lagu nasional, mengecek kehadiran, memberikan motivasi, dan menginformasikan pembelajaran. 2) Kegiatan Inti: Siswa diajak mengamati gambar, tanya jawab, penjelasan materi, diskusi, menyelesaikan soal di papan tulis, menampilkan video, dan memberikan tugas soal pilihan ganda. 3) Kegiatan Penutup: Guru menyimpulkan pembelajaran, mengajak bernyanyi, dan menutup dengan doa.

Observasi dilakukan untuk melihat perubahan siswa selama pembelajaran. Dari 27 siswa, 10 siswa (37,03%) tuntas dengan nilai rata-rata 68,33, sementara 17 siswa (62,96%) tidak tuntas. Terdapat peningkatan dari kondisi awal, di mana hanya 6 siswa (22,22%) yang tuntas dengan nilai rata-rata 50,55.



Gambar 2. Hasil Kognitif Siswa Pada Siklus I Pertemuan 1

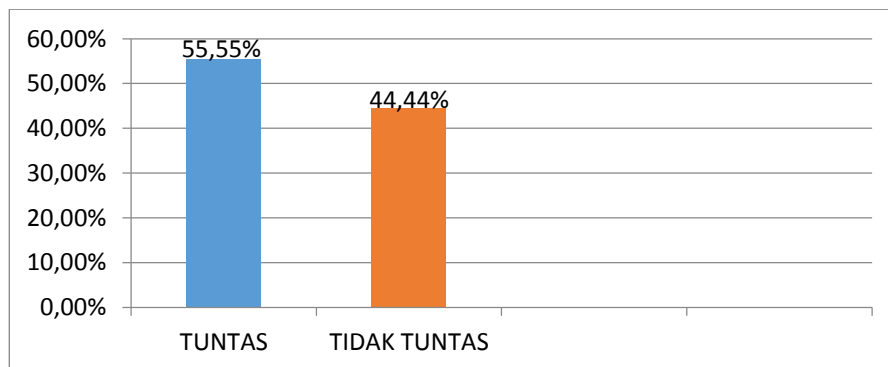
Hasil tes menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dari nilai rata-rata 50,55 hingga menjadi 68,33. Meskipun ada peningkatan, tingkat ketuntasan yang diharapkan belum tercapai (minimal 80%), sehingga penelitian dilanjutkan ke pertemuan kedua dalam siklus I.

b. Pertemuan II

Pada perencanaan siklus I pertemuan II, peneliti melakukan beberapa langkah-langkah yang mencakup; 1) Menyiapkan RPP yang mencakup alokasi waktu, indikator pencapaian, dan langkah-langkah pembelajaran. 2) Menyediakan lembar kerja siswa serta media pembelajaran seperti laptop dan infocus. 3) Membuat lembar observasi untuk memantau proses belajar siswa.

Tindakan dilaksanakan pada tanggal 19 Juni 2024, mengikuti langkah-langkah RPP, yang mencakup: 1) Kegiatan Awal, pembukaan pelajaran dengan salam, doa, pengecekan kehadiran, menyanyikan lagu nasional, motivasi, dan informasi pembelajaran. 2) Kegiatan Inti, siswa dihitung berapa banyak pensil yang dimiliki, tanya jawab, penjelasan materi operasi penjumlahan, kesempatan bertanya, menyelesaikan soal di papan tulis, penguatan, menampilkan video, tugas soal pilihan ganda, bimbingan, dan pengumpulan tugas. 3) Kegiatan Penutup, kesimpulan pembelajaran, bernyanyi bersama, dan doa penutup.

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dibandingkan pertemuan sebelumnya. Dari 27 siswa, 15 siswa (55,55%) tuntas dengan rata-rata nilai 77,96, sedangkan 12 siswa (44,44%) tidak tuntas. Terdapat peningkatan signifikan dibandingkan pertemuan ke-I, yang mana hanya 6 siswa (22,22%) yang tuntas dengan rata-rata nilai 68,33.



Gambar 3. Hasil Kognitif Siswa Siklus I Pertemuan II

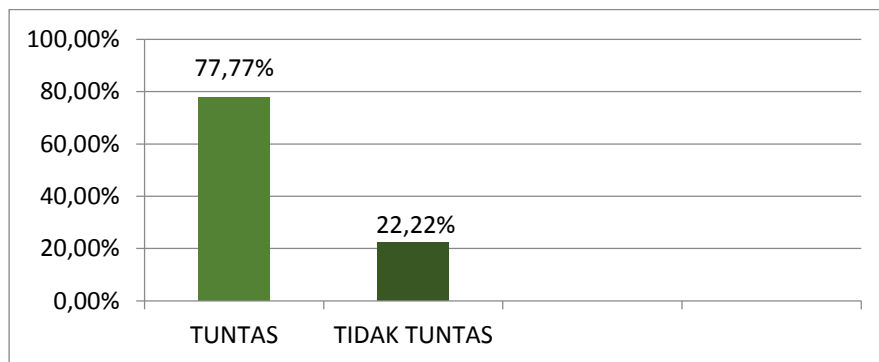
Hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan ke-II meningkat, dengan persentase ketuntasan menjadi 55,55%. Meskipun ada kemajuan, siswa masih belum sepenuhnya mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari dan masih malu untuk berpartisipasi. Peningkatan hasil belajar dari pertemuan ke-I ke pertemuan ke-II menunjukkan bahwa penerapan media video efektif, meskipun ketuntasan minimal yang diharapkan belum tercapai. Oleh karena itu, penelitian ini akan dilanjutkan ke siklus II.

3. Pelaksanaan Siklus II

a. Pertemuan I

Sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti menyiapkan beberapa instrumen, yaitu: 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), 2) Menyiapkan butir soal tes kognitif untuk siswa, 3) Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan, 4) Menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi siswa dan lembar observasi guru. Tindakan dilaksanakan pada 24 Juni 2024 dengan menggunakan media video, yang meliputi: 1) Kegiatan Awal, pembukaan pelajaran dengan salam, doa, pengecekan kehadiran, motivasi, dan informasi pembelajaran. 2) Kegiatan Inti, meliputi tanya jawab, penggambaran bintang untuk latihan penjumlahan, penjelasan materi, kesempatan bertanya, penyelesaian soal, penampilan video, dan pemberian soal pilihan ganda. 3) Kegiatan Penutup, kesimpulan pembelajaran, bernyanyi, dan doa penutup.

Hasil observasi menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa. Dari 27 siswa, 21 siswa (77,77%) tuntas dan 6 siswa (22,22%) tidak tuntas. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 95 dan nilai terendah 60, dengan rata-rata nilai 83,51. Hal ini menunjukkan terjadinya peningkatan dibandingkan hasil siklus I, di mana pada pertemuan sebelumnya, persentase ketuntasan hanya 55,55%.



Gambar 4. Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus II Pertemuan 1

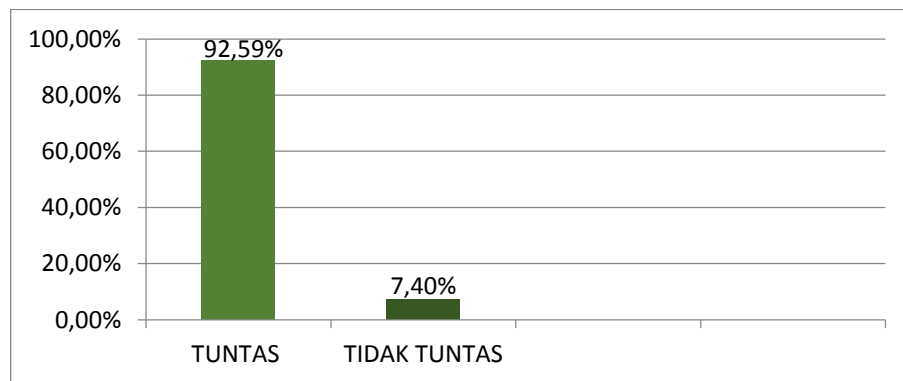
Hasil belajar siswa pada siklus II pertemuan ke-1 menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata nilai yang meningkat dari 68,33 (siklus I pertemuan ke-1) menjadi 83,51 (siklus II pertemuan ke-1). Meskipun ada peningkatan, persentase ketuntasan 77,77% masih di bawah target ketuntasan minimal yang diharapkan yaitu 80%. Oleh karena itu, penelitian akan dilanjutkan ke siklus II pertemuan ke-2 untuk meningkatkan hasil belajar siswa lebih lanjut.

b. Pertemuan II

Sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti menyiapkan berbagai instrumen, termasuk: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Soal tes kognitif untuk siswa, Media pembelajaran yang diperlukan, dan Lembar observasi untuk siswa dan guru.

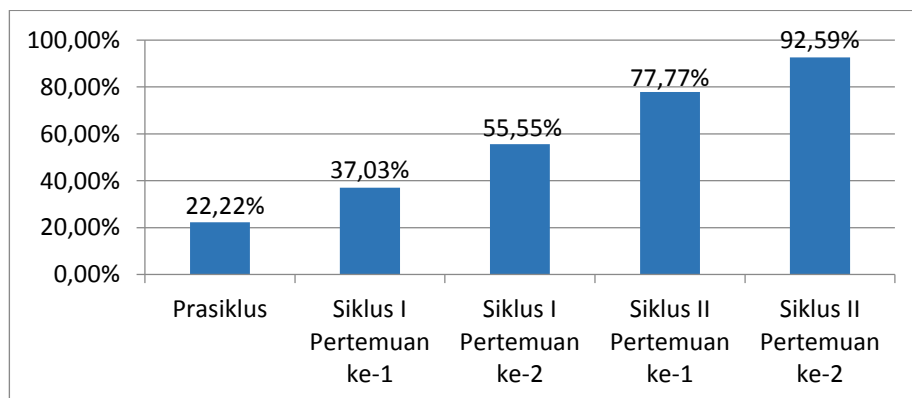
Tindakan dilaksanakan pada 28 Juni 2024, mengikuti rencana yang telah dibuat, dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Kegiatan Awal: Pembukaan pelajaran, doa, menyanyikan lagu nasional, pengecekan kehadiran, motivasi, dan pengenalan materi. 2) Kegiatan Inti: Diskusi tentang penjumlahan, menggambar kelereng dan keranjang untuk latihan, penjelasan operasi penjumlahan, serta bimbingan dan penguatan bagi siswa. Video terkait materi juga ditampilkan, dan tugas soal pilihan ganda diberikan. 3) Kegiatan Penutup: Kesimpulan pembelajaran, bernyanyi, dan doa penutup.

Observasi menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa. Dari 27 siswa, 25 siswa (92,59%) mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara 2 siswa (7,40%) tidak tuntas. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 100, dan rata-rata nilai siswa adalah 90,18. Hal ini menandakan keberhasilan penerapan media video dalam pembelajaran.



Gambar 5. Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus II Pertemuan II

Hasil tes menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa pada pelajaran matematika, dengan rata-rata nilai 90,18 dan persentase ketuntasan 92,59% pada pertemuan ke-2 siklus II. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang konsisten dari pra-siklus hingga siklus II, menunjukkan efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan.



Gambar 6. Rekapitulasi Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media video dalam pembelajaran matematika secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Pra-tes: Rata-rata nilai awal siswa adalah 50,55, dengan hanya 6 siswa (22,22%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Pada Siklus I Pertemuan 1, terdapat peningkatan persentase ketuntasan menjadi 37,03% (10 siswa) dengan nilai rata-rata 68,70. Meskipun meningkat, hasil ini masih di bawah KKM. Pertemuan 2, persentase ketuntasan meningkat menjadi 55,55% (15 siswa) dengan rata-rata 77,96, tetapi belum mencapai KKM. Pada Siklus II Pertemuan 1, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 83,51 dengan ketuntasan 77,77% (21 siswa). Meskipun ada peningkatan, nilai ini masih di bawah KKM. Pertemuan 2, hasil menunjukkan pencapaian ketuntasan klasikal sebesar 92,59% (25 siswa) dengan rata-rata nilai 90,18. Dengan ini, hasil belajar siswa telah memenuhi KKM yang diharapkan.

Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media video animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II. Berdasarkan analisis dan peningkatan yang signifikan pada setiap siklus, penelitian ini mengkonfirmasi hipotesis bahwa media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian diakhiri pada siklus II pertemuan ke-2, karena tujuan yang diharapkan telah tercapai. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan media video animasi terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sesuai dengan hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini.

KESIMPULAN

Pelaksanaan tindakan pada proses pembelajaran matematika dengan penerapan media video animasi telah dilaksanakan dengan dua siklus. Pembelajaran dengan menggunakan media video dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada kelas II SD Negeri 200515 Padangsidimpuan. Terlihat dari hasil peningkatan hasil belajar siswa yang terus meningkat dari pree tindakan siklus I dan siklus II. Perbandingan peningkatan hasil belajar siswa, pada pree test ada 6 siswa yang tuntas dengan persentase 22,22%. Siklus I pertemuan ke-1 ada 10 siswa yang tuntas dengan persentase 37,03%. Setelah diberikan perbaikan dari hasil refleksi pada pertemuan ke-1, pada siklus I pertemuan ke-2 hasil belajar siswa meningkat dengan bertambahnya jumlah siswa yang tuntas menjadi 15 siswa dengan persentase 55,55% namun peningkatan tersebut belum mencapai target, untuk itu dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II pertemuan ke-1 hasil belajar siswa meningkat menjadi 77,77% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 21 siswa. Setelah diberikan perbaikan dari hasil refleksi pertemuan ke-1 siklus II, pada siklus II pertemuan ke-2 hasil belajar siswa meningkat hingga 92,59% dengan

bertambahnya jumlah siswa yang tuntas menjadi 25 siswa. Dengan demikian hipotesis yang peneliti buat “Penerapan Media Video Animasi Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas II SD Negeri 200515 Padangsidempuan” telah diterima.

REFERENSI

- Abdurrahman, M. (2012). *Anak Berkesulitan Belajar: Teori, Diagnosis dan Remediasinya*. Rineka Cipta.
- Azhari, R. (2022). *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Video dan Penggunaan Media Video dalam Materi Makna Sila Pancasila pada Siswa Kelas V SD Negeri 100105 Aek Lubuk Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan* [Skripsi, IAIN Padangsidempuan]. <https://etd.uinsyahada.ac.id/7842/>
- Daulae, T. H. (2019). Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran Menuju Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *FORUM PAEDAGOGIK*, 10(1), Article 1. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v11i1.1778>
- Djamarah, S. B. (2015). *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta.
- Hariyanti, F. (2022). *Pengembangan media audio visual untuk peningkatan nilai-nilai pancasila pada pembelajaran tematik di Madrasah Ibtidaiyah Padangsidempuan Selatan* [Skripsi, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan]. <https://etd.uinsyahada.ac.id/8323/>
- Hasibuan, H. (2020). *Landasan Dasar Pendidikan*. Penerbit Erka.
- Komara, A. L., Pamungkas, A. S., & Dewi, R. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Kartun di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 316–326. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i2.8585>
- Lestari, I. (2022). *Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII MTs NU Natal* [Skripsi, IAIN Padangsidempuan]. <https://etd.uinsyahada.ac.id/7885/>
- Nurhikmayati, I. (2019). Implementasi STEAM Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Didactical Mathematics*, 1(2), 41–50. <https://doi.org/10.31949/dmj.v1i2.1508>
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Pribadi, B. A. (2019). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Prenada Media Group.
- Ramadhani, R., Masrul, Nofriansyah, D., Abi Hamid, M., Sudarsana, I. K., Sahri, Simarmata, J., Safitri, M., & Suhelayanti. (2020). *Belajar dan Pembelajaran: Konsep dan Pengembangan*. Yayasan Kita Menulis.

- Rusman. (2016). *Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori, Praktek dan Penilaian*. Rajawali Pers.
- Siregar, N. F. (2019). Kemampuan Komunikasi Matematis Dalam Pendekatan Matematika Realistik di Sekolah Dasar. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.29240/jpd.v3i1.864>