

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA KELAS II  
SEKOLAH DASAR****DOI:** 10.26877/ijes.v4i1.17962**Rizqi Esa Nurkha<sup>1</sup>**, **Anita Chandra Dewi Sagala<sup>2</sup>**, **Singgih Adhi Prasetyo<sup>3</sup>**<sup>123</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mencapai yang di inginkan dalam penelitian adalah peningkatan kemampuan berhitung siswa kelas II SD melalui media pembelajaran berbentuk video animasi. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (research and development) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Media pada penelitian pengembangan ini harus melalui subjek penilai berupa validasi ahli media, ahli materi, angket tanggapan guru, dan angket tanggapan siswa agar memperkuat validasi media. Hasil pengembangan berupa media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Media video animasi dinyatakan valid yang dibuktikan dengan hasil validasi oleh ahli media pembelajaran sebesar 64%, validasi ahli materi sebesar 88%. Media pembelajaran video animasi juga dinyatakan praktis dengan dibuktikan dengan hasil tanggapan guru sebesar 90% dan dari tanggapan siswa sebesar 100%. Tingkat keefektifan media terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II menunjukkan adanya peningkatan pada hasil post-test yang telah diuji menggunakan pengujian T-test. Dari nilai pre-test 58 dan post-test 88 dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung siswa di katakan meningkat setelah menggunakan media video animasi pembelajaran.

**Kata Kunci:** 1 Pengembangan, video animasi, dan kemampuan berhitung**History Article**

Received 20 Januari 2024

Approved 20 Februari 2024

Published 1 Mei 2024

**How to Cite**Nurkha<sup>1</sup>, Rizqi Esa. Sagala, Anita Chandra Dewi. Prasetyo, Singgih Adhi. (2023) Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II Sekolah Dasar. IJES. 4(1), 48-57**Coresponding Author:**

Jl. Doplang Dukuh Dukuhan Kec. Jati Kab. Blora

E-mail: <sup>1</sup> [hafitapit123@gmail.com](mailto:hafitapit123@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran sangat penting bagi perkembangan kehidupan manusia, maka dari itu kehidupan manusia tidak bisa terpisahkan oleh pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu usaha yang terpenting dalam kehidupan manusia, karna melalui pendidikan akan dapat menciptakan manusia yang berpotensi, kreatif dan memiliki ide cemerlang sebagai bekal untuk memperoleh masa depan yang baik (Marisyah & Sukma, 2020). Jadi, pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang mendapatkan apresiasi dari diri kita untuk memaksimalkan potensi yang ada dalam diri baik langsung maupun tidak langsung. Pendidikan tak lepas dengan beberapa pelajaran yang ada di sekolah seperti pendidikan Bahasa Indonesia, IPA, IPS, dan Matematika.

Untuk mewujudkan suasana belajar yang baik dalam pendidikan maka di dalam proses pembelajaran disajikan hal-hal yang bisa menarik perhatian anak dalam belajar, menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari.

Dalam pembelajaran matematika tak lepas dari kegiatan berhitung. Matematika sendiri merupakan salah satu bagian dari pendidikan yang dapat melatih siswa untuk berpikir kritis serta memiliki kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. (Amreta, Rofi'ah, & Markhamah, 2023). Irawan & Daeka (2015: 7) Berpendapat bahwa belajar matematika lebih mengarah ke penalaran dan logika tidak hanya belajar hitung menghitung maupun belajar angka. Pembelajaran matematika diterapkan dalam pendidikan dan merupakan mata pelajaran wajib di semua jenjang pendidikan, seperti: SD/MI, SMP, SMA dan Perguruan Tinggi. Di SD Ruang lingkup matematika dasar meliputi bidang-bidang berikut: 1) Bilangan, 2) Geometri dan Pengukuran, 3) Pengolahan Data.

Menurut (Maure, DJong, & Dosinaeng, 2020) mata pelajaran matematika memiliki tujuan adalah 1) memahami konsep-konsep matematika; 2) menggunakan penalaran, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, melakukan pembuktian, atau menjelaskan gagasan-gagasan dan pernyataan-pernyataan matematis; 3) memecahkan masalah-masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematis, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh; 4) mengkomunikasikan gagasan dengan menggunakan simbol-simbol, tabel, diagram, ataupun media-media lainnya untuk memperjelas masalah; serta 5) memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika, dan percaya diri dalam memecahkan masalah-masalah matematis.

Berdasarkan tujuan pembelajaran diatas, terdapat berbagai permasalahan matematika, sehingga tujuan pembelajaran matematika tidak memenuhi *standard* yang diharapkan. Tujuan pembelajaran belum dapat tercapai disebabkan dari pengetahuan dasar berhitung siswa belum merata, kemampuan berhitung siswa masih rendah, dan metode yang digunakan guru kurang menarik. Menurut (Kurnia, 2022) menyatakan fakta bahwa sebagian siswa kelas II memiliki kemampuan berhitung yang masih dibawah rata-rata di sebabkan dari beberapa faktor penyebab yaitu kurangnya penggunaan metode oleh guru dalam setiap proses pembelajaran dan berkesan monoton seperti jarangny penggunaan

media yang menarik dalam proses pembelajaran, kurangnya motivasi dari dalam diri siswa untuk mengikuti pembelajaran di kelas. Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar tidak dapat tercapai karna adanya hambatan dari guru dan siswa yang belum bisa berhitung.

Dalam pembelajaran matematika taklepas dari kegiatan behitung. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) 2008 berhitung adalah mengerjakan hitungan. Berhitung merupakan kemampuan bertahap sesuai dengan tingkat dan perkembangan anak. Proses berhitung pada anak dilalui pada tahapan tahapan, mulai dari kesiapan berhitung sampai berhitung sesungguhnya. Pada pembelajaran matematika diharapkan siswa mampu berhitung dengan tepat dan cepat. Karna pembelajaran matematika tak lepas dari kehidupan sehari-hari. Seperti halnya kegiatan jual beli di pasar yang tak jauh dengan matematika berhitung dan pengetahuan mengenai nilai kesetaraan mata uang. Dapat disimpulkan tanpa adanya pembelajaran matemematika akan mengurangi tingkat kecerdasan berhitung dan pengetahuan mata uang siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas II SD Supriyadi 02 Semarang bersama bapak didik warsono selaku pengampu kelas II di peroleh informasi bahwa setiap permasalahan yang terjadi yaitu masalah utama dalam pembelajaran. Beliau juga mengatakan kesulitan belajar yang dialami oleh peserta didik terdapat pada mata pelajaran matematika, siswa masih bingung memahami materi nilai dan kesetaraan mata uang. Pada kegiatan pembelajaran guru hanya mengandalkan buku paket sedangkan untuk mata uang yang baru guru belum memberi tahu atau memberikan contoh kepada peserta didik. Siswa merasa bosan dalam belajar dengan media yang kurang menarik dan kurang sesuai dengan karakteristik anak. Hal tersebut disebabkan guru terasa kesulitan membuat media pembelajaran yang menarik bagi anak terutama media pembelajaran berbasis video dengan ilustrasi yang menarik. Guru menggunakan video yang di unduh dari *youtube*.

Dari hasil observasi yang dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran siswa cenderung kurang aktif. Hal ini terlihat pada saat guru menjelaskan materi siswa hanya diam mendengarkan Pada saat pembelajaran matematika guru terbiasa menggunakan metode ceramah terhadap siswa dan langsung memberikan soal. Dapat disimpulkan bahwa peran media pembelajaran sangat penting untuk membantu guru dalam menyampaikan materi, memperlancar proses kegiatan belajar mengajar, memperjelas materi pembelajaran, menarik minat siswa, tidak membosankan peserta didik. Respon siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran memberikan dampak yang positif. Siswa lebih antusias dan merasa senang sehingga prestasi belajar peserta didik meningkat.

Berdasarkan kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kompetensi wajib dimiliki peserta didik, khususnya kelas 2 yaitu kemampuan berfikir kritis, berakhlak mulia, berhitung, menalar, pengetahuan mengenai mata uang baru maupun lama dan ketrampilan. Hal itu dapat didukung menggunakan media pembelajaran yang mudah dipahami siswa, menarik minat siswa sehingga pembelajaran lebih bermakna, media yang menimbulkan siswa berpikir kritis, media yang interaktif, nyata, dan jelas. Saran guru mengenai media pembelajaran berbasis teknologi yakni sangat diperlukan, sangat penting bagi siswa menuju

digitalisasi pembelajaran, dan sangat penting karena sekarang peserta didik dituntut tidak hanya pandai dalam bidang akademis tetapi juga dalam bidang teknologi. Dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan media video animasi sangat cocok dan sesuai dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran karena dapat menarik perhatian siswa dan menjadikan anak lebih aktif dalam pembelajaran.

Pembelajaran yang baik dan menarik perlu adanya penggunaan media pembelajaran untuk membantu proses belajar mengajar. Untuk itu pengertian media pembelajaran secara umum, media pembelajaran adalah segala sesuatu berupa alat bantu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pelajaran kepada peserta didik secara konkrit guna mendorong motivasi dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemauan peserta didik untuk belajar sehingga dapat terjadinya proses belajar yang menyenangkan. Secara lebih khusus pengertian media pembelajaran media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Sehingga dapat disimpulkan secara general bahwa media pembelajaran adalah sebuah sarana yang dapat digolongkan menjadi beraneka ragam alat sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar dikelas dengan tujuan mengubah suasana kelas menjadi lebih seru, membuat siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran, memudahkan siswa untuk memahami materi yang dipelajari, dan meningkatkan kreativitas guru dalam melakukan pengajaran.

Qonita (2018) peneliti menunjukkan bahwa media animasi *videoscribe* “ANVIS” telah mencakup empat fungsi media pembelajaran yang meliputi fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi kompensatoris oleh media ANVIS, maka dapat disimpulkan bahwa media ANVIS berbasis *sparkol* *vedoscribe* yang dikembangkan dengan menggunakan model *bord and gall* yang telah dimodifikasi, dinyatakan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran IPS pada materi persiapan Kemerdekaan RI. Dimana setelah penayangan media ANVIS siswa dapat menghubungkan dengan informasi yang telah diperoleh pada pembelajaran sebelumnya dengan sedikit stimulus berupa pertanyaan sederhana yang diberikan oleh peneliti yang berperan sebagai guru. Hal ini yang akan dilakukan peneliti yang mencakup keterpunahan fungsi media dan setelah penayangan video pembelajaran siswa mampu menghubungkan informasi yang didapatkan.

(Hasanah & Nulhakim, 2015) berpendapat bahwa pemanfaatan film animasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar, karena film animasi bersifat menarik. Jika media film animasi ini sudah menarik perhatian siswa, maka diharapkan informasi akan mudah dimengerti, karena sebanyak mungkin indera terlibat, terutama telinga dan mata yang digunakan untuk menyerap informasi.

Berdasarkan analisis kebutuhan dan permasalahan siswa, peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat siswa dalam belajar dan diharapkan akan meningkatkan berhitung siswa kelas II Sekolah Dasar. Media yang digunakan adalah video animasi pembelajaran. Peneliti mengembangkan video animasi pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. Pada video animasi ini pembelajaran yang disajikan dengan gambar yang menarik serta ilustrasi warna-warna bervariasi yang disukai

oleh siswa sekolah dasar. Tujuan dari pengembangan video animasi pembelajaran yaitu agar siswa sekolah dasar tertarik, lebih senang, memudahkan untuk berhitung siswa dan pengetahuan mata uang baru terhadap siswa lebih mudah untuk di pahami. Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan “Pengembangan media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II sekolah dasar”.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan melakukan pengujian terhadap keefektifan produk tersebut *sugiono (2016:407)*. Untuk dapat menghasilkan sebuah produk baru, maka diperlukan penelitian bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk baru tersebut. Jadi penelitian pengembangan bersifat longitudinal atau bertahap. Penelitian dan pengembangan dipilih oleh peneliti karena peneliti mengembangkan produk media pembelajaran berupa video animasi berbasis edukatif. Berupa video animasi.

Model penelitian yang digunakan yaitu *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation)*. Penggunaan model pengembangan ini didasari atas pertimbangan bahwa model perkembangan ini disusun secara terprogram dengan urutan urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pengembangan perangkat pembelajaran yang efektif. Penelitian *Research and Development (R&D)* dipilih karena peneliti mengembangkan produk media pembelajaran video animasi materi nilai dan kesetaraan mata uang kelas II sekolah dasar yang disajikan dalam bentuk video animasi secara menarik dan berwarna sesuai dengan karakteristik siswa sehingga pada saat pembelajaran siswa tidak akan merasa bosan dalam memahami materi pembelajaran, dan tentunya media pembelajaran telah melalui tahapan pengujian validasi oleh para ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran. Tempat penelitian dilaksanakan di SD Supriyadi 02 Semarang. Kegiatan studi pendahuluan dilakukan pada kelas II SD Supriyadi 02 Semarang pada tanggal 7 februari 2023 bersama guru pengampu Pak didik warsono. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas II SD Supriyadi 02 Semarang. Instrumen penelitian ini peneliti menggunakan metode pengumpulan data dan instrument penelitian berupa observasi, wawancara (*Interview*), dan angket (kuesioner). Sumber data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari guru kelas II dan siswa SD Supriyadi 02 Semarang. Pada tahapan ini peneliti menggunakan sumber data primer yaitu observasi, hasil wawancara, dan hasil pengisian kuesioner siswa.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian yang berjudul “Pengembangan video animasi untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II sekolah dasar” telah dilaksanakan pada tanggal 16-17 Oktober 2023 dengan mendapatkan hasil data video animasi dan peningkatan hasil berhitung siswa. Kemudian dilakukan pengujian uji t yang menghasilkan nilai t hitung

lebih tinggi dari t table sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif digunakan saat pembelajaran.

Rata-rata nilai siswa kelas II sekolah dasar sangat rendah. Sedangkan saat sebelum menggunakan media pembelajaran nilai rata-rata berhitung siswa hanya mencapai 54 dari 28 siswa kelas II sekolah dasar. Banyaknya kendala dari kurang bisa berhitung penjumlahan pengurangan, pengetahuan tentang mata uang sangat rendah, cara mengajar guru hanya menggunakan buku, dan kurangnya media pembelajaran.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II sekolah dasar dengan cara menggunakan media video animasi. Media video animasi dipilih karna sangat praktis digunakan, membantu guru menyampaikan materi yang akan diajarkan, dan memberi variasi yang baru dalam pembelajaran. Dengan adanya media video animasi siswa lebih mudah memahami materi, siswa juga dapat mempelajari materi di rumah, dan siswa bukan hanya melihat buku terus menerus

Dikuatkan dalam penelitian yang pernah dilakukan oleh Delila Khoiyah Mashuri (2020) bahwa hasil pengembangan produk media pembelajaran video animasi yang menggunakan model pembelajaran ADDIE memiliki hasil yang sangat baik.

Selanjutnya dikuatkan lagi dalam penelitian dilakukan oleh Susi Maulida (2022) diperoleh hasil penelitian dengan melihat lembar observasi anak yang semakin menunjukkan peningkatan dalam perkembangan berhitung 1- 10 terlihat dari sebelum menggunakan media animasi yang dilakukan siswa belum mengerti atau mengenal jelas huruf. Dengan menggunakan media video animasi anak dapat mengetahui konsep angka, mengenal lambang bilangan, menghitung benda dengan bermain sambil belajar dalam suasana yang menyenangkan. Penggunaan video animasi juga berpengaruh dalam perkembangan kemampuan berhitung anak dengan didukung kegiatan yang menunjangnya yaitu kegiatan dengan kreatif dan inovatif.

Tahap analisis kebutuhan dilakukan kegiatan observasi melalui wawancara untuk mengetahui kebutuhan siswa, lingkungan belajar, dan materi pelajaran. Tahap desain dilakukan memindahkan informasi yang diperoleh pada tahap analisis ke dalam bentuk bentuk mediavideo animasi. Tahap pengembangan dilakukan kegiatan pembuatan media pembelajaran video animasi dan penilaian oleh para ahli. Adapun hasil validasi dan evaluasi dari ahli materi dan ahli media diperoleh melalui pengisian angket instrument penelitian.

No	Nama Validator	Ahli	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase Skor
1.	Sukamto, S.Pd. M.Pd	Materi	44	50	88%
Persentase Ahli Materi		$\frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \% = \frac{44}{50} \times 100 = 88\%$			

No	Nama Validator	Ahli	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase Skor
1.	Dr Bagus Ardi Saputro, S.Pd,M.Pd.	Media	32	50	64%
Persentase Ahli Materi		$\frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \% = \frac{32}{50} \times 100 = 98\%$			

validasi diperlukan untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan dari media pembelajaran interaktif, serta mengetahui hal apa saja yang masih kurang dan perlu ditambahkan sebelum diuji cobakan pada tahap selanjutnya. Pada tabel 1 dan 2 menjelaskan tentang hasil penilaian dari masing- masing ahli :

Berdasarkan penilaian dari validator ahli media berada pada interval 81% - 100% dengan kategori “Sangat Baik”. validasi ahli media dari validator mendapatkan jumlah presentase sebesar 98 % dengan kriteria “Sangat Layak “ digunakan.

No	Nama Guru Kelas	Skor	Skor Maksimal	Persentase (%)	Keterangan
1.	Didik Warsono, S. Pd.	45	50	90 %	Sangat Layak
$\text{Persentase (\%)} = \frac{45}{50} \times 100 \% = 90 \%$					Sangat Layak

Selain melakukan uji kevalidan media peneliti juga menguji kepraktisan uji coba media dengan menyebar angket respon siswa dan guru terhadap media papan pintar di SD SD Supriyadi 02 Semarang.

Berdasarkan Tabel diatas menyatakan hasil respon guru terhadap media pembelajaran Papan Pintar dengan responden Bapak Didik Warsono, S. Pd. selaku guru kelas II di SD Supriyadi 02 Semarang memperoleh hasil skor presentase 90 %. Hasil perolehan nilai respon guru tersebut berada di interval 81% - 100% dengan kategori “Sangat Layak” yang berarti media pembelajaran Papan Pintar memenuhi kriteria praktis dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran materi penjumlahan bilangan sampai 100 Sekolah Dasar.

Pada penelitian ini tidak hanya pengembangan media video animasi melainkan juga membahas mengenai kemampuan berhitung siswa. Saat penggunaan video animasi kemampuan berhitung siswa naik cukup tinggi. Dapat dibuktikan dengan rata-rata nilai matematika siswa hanya 54 sesudah menggunakan video animasi rata-rata siswa menjadi 84. Hal ini dapat di ujikan menggunakan soal pretests dan postes. Perolehan data yang dapat di lihat dalam pengujian *Paired Samples Test* menggunakan tingkat signifikansi  $\alpha =$

5% atau 0,05 (ukuran standar yang sering digunakan). T hitung menunjukkan hasil sebesar -12.679 dan T tabel dicari dengan  $\alpha = 5\% : 2$  (uji dua sisi *pre test* dan *post test*) = 2,5% atau 0,025 dengan derajat kebebasan atau df yaitu  $n-1$  atau  $28-1 = 27$ . Sehingga diperoleh T tabel sebesar 2,052 (dilihat di t tabel). Dari data tersebut dapat didapati bahwa t-hitung  $>$  t-tabel yang menunjukkan  $12.679 > 2,052$  dan hasil signifikansi yaitu 0,000 yang artinya 0,001 sehingga diperoleh nilai signifikansi 0,001, 0,005. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa nilai t hitung  $>$  t tabel ( $12.679 > 2,052$ ) dan signifikansi ( $0,001 < 0,005$ ) maka,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat disimpulkan adanya pengaruh atau perbedaan yang signifikan antara hasil berhitung pada *pre test* dan *post test*.

Hasil 1 ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Yuliarmawati Zendrato (2021) hasil bahwa hasil berhitung yang diperoleh siswa pada test awal 55,36% dan test dua 73,57%. Pada aspek aktivitas siswa, peningkatan lebih terlihat pada aktivitas mengurutkan/menjumlahkan (Berhitung).

Penelitian yang dilakukan oleh Sri Astuti (2022) hasil bahwa hasil berhitung yang diperoleh siswa pada test awal 59,4% dan test dua 76,6%. Pada aspek aktivitas siswa, peningkatan lebih terlihat pada aktivitas mengurutkan/menjumlahkan (Berhitung).

Dari pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa “Dengan Adanya Video Animasi dapat Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SD Supriyadi 02 Semarang”. Dengan perbandingan nilai rata-rata siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

## SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah yang dilakukan melalui penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa :

1. Pengembangan media pembelajaran video animasi terbukti dapat membantu meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II sekolah dasar karena media video animasi terbuat dari berbagai proses mulai dari penentuan desain, materi, animasi, pembuatan story board, dan editing video. Melalui beberapa proses tersebut video animasi dibuat semenarik mungkin agar membuat siswa tertarik dan mudah memahami materi pembelajaran. Selain itu media video animasi mengajarkan siswa untuk mudah menghitung maupun mengenal mata uang.
2. Media video animasi pembelajaran dinyatakan Valid atau Sangat Layak digunakan berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Selain itu dari hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan media video animasi pada siswa dengan materi pembelajaran berhitung memperoleh respon yang positif dari siswa kelas II yang dibuktikan dengan adanya perbedaan hasil nilai pre test dan post tes yang di hitung dengan menggunakan SPSS memperoleh hasil bahwa pengembangan media pembelajaran video animasi layak digunakan dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa di kelas II Sekolah Dasar.

## Saran

Berdasarkan penelitian ini, dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah  
Media video animasi pembelajaran dapat menjadi salah satu pilihan media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam melakukan pembelajaran pada semua kelas I-VI sekolah dasar.
2. Bagi Guru  
Diharapkan guru dapat memiliki inovasi atau variasi agar pembelajaran menjadi efektif dan siswa dapat mudah memahi materi yang disampaikan. Seperti halnya penggunaan media saat pembelajaran atau metode yang digunakan tidak hanya ceramah.
3. Bagi Penelitian selanjutnya  
Video animasi di tingkatkan kembali menggunakan media-media yang bervariasi dan dapat menarik siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi Pratomo dan Agus Irawan, 2015. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan metode Hannafin dan Peck, Jurnal POSITIF, Tahun I, No. 1
- Hasanah, U. Dan L. Nulhakim. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis. Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA Vol. 1, No. 1, 91-106.
- L. Maure, Y., D. Djong, K., & B. N. Dosinaeng, W. (2020). Analisis Pemahaman Konsep Matematik Siswa SMA Pada Materi Program Linear. Asimtot : Jurnal Kependidikan Matematika, 2(1), 47–56. <https://doi.org/10.30822/asimtot.v2i1.500>
- Marisyah, A & Sukma, E. (2020). Konsep Model Discovery Learning pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli. Jurnal Pendidikan Tambusai. (4)(3): 2189-2198
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Cetakan ke-24. Bandung: Alfabeta
- Yuli Amreta, Midya, Firda Zakiyatur Rofi'ah, dan Alfina Luk Luul Markhamah. —Pengembangan Media Papan Hitung Pada Mata Pelajaran Matematika SD. Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti Vol. 10, No. 1 (2023): 207.
- Afikah, A., Astuti, S. R. D., Suyanta, S., Jumadi, J., & Rohaeti, E. (2022). Mobile learning in science education to improve higher-order thinking skills (HOTS) and communication skills: A systematic review. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 13(7).
- Maulida, S., & Kaidaro, U. (2022). Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-10 Melalui Video Animasi Pada Kelompok A Di RA AR Rohmah Pekukuhan Kecamatan Mojosari Kabupaten Mojokerto. *Abata: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 241-249.
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang