

## **PEMANFAATAN VIDEO ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR**

Attin Warmi<sup>1</sup>, Alpha Galih Adirakasiwi<sup>2</sup>, Nita Hidayati<sup>3</sup>, Lessa Roesdiana<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Universitas Singaperbangsa Karawang. Email: [attin.warmi@fkip.unsika.ac.id](mailto:attin.warmi@fkip.unsika.ac.id)

<sup>2</sup>Universitas Singaperbangsa Karawang. Email: [alphagalih@fkip.unsika.ac.id](mailto:alphagalih@fkip.unsika.ac.id)

<sup>3</sup>Universitas Singaperbangsa Karawang. Email: [nita.hidayati@fkip.unsika.ac.id](mailto:nita.hidayati@fkip.unsika.ac.id)

<sup>4</sup>Universitas Singaperbangsa Karawang. Email: [lessa.roesdiana@fkip.unsika.ac.id](mailto:lessa.roesdiana@fkip.unsika.ac.id)

### **ABSTRACT**

*Community service with the theme of utilizing animated videos is motivated by the lack of utilization of media that can be used as support for learning. Animated video is one of the media that should be used by school teachers in learning, especially math learning. Low student interest in learning is partly due to the absence of interesting media in learning activities at school. The purpose of this Abdimas activity is to introduce to students that learning can use media in the form of animated videos which are like watching a movie but the content of the movie is a subject matter. This Abdimas activity was carried out at Sungaibuntu II Elementary School, Pedes District, Karawang Regency on October 9, 2023. The animated videos used in this Abdimas activity are in the form of mathematics materials such as the introduction of flat shapes, arithmetic about gross, tare and netto. The results obtained from this Abdimas activity are that students feel happy to learn with this animated video and all students can understand well, this can be seen when at the end of the video, students can recount the material that has been listened to. Schools feel happy with this activity and as a motivation for teachers to make interesting media for learning both math and other subjects.*

**Keywords:** Learning media, animated video

### **ABSTRAK**

*Pengabdian kepada masyarakat dengan pengambilan tema pemanfaatan video animasi ini dimotivasi oleh kurangnya pemanfaatan media yang bisa digunakan sebagai penunjang untuk pembelajaran. Video animasi merupakan salah satu media yang seharusnya bisa digunakan oleh guru sekolah dalam pembelajaran khususnya pembelajaran matematika. Minat belajar siswa yang rendah salah satunya dikarenakan tidak adanya media yang menarik di dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Tujuan dari kegiatan Abdimas ini adalah untuk memperkenalkan kepada siswa bahwa untuk belajar itu bisa menggunakan media berupa video animasi yang mana seperti menonton film tetapi isi dari filmnya tersebut sebuah materi pelajaran. Kegiatan Abdimas ini dilaksanakan di SD Sungaibuntu II Kecamatan Pedes Kabupaten Karawang pada tanggal 9 Oktober 2023. Video animasi yang digunakan dalam kegiatan Abdimas ini yaitu berupa materi-materi matematika seperti pengenalan bangun datar, aritmatika soaial tentang bruto, tara dan netto. Hasil yang diperoleh dari kegiatan Abdimas ini yaitu siswa merasa senang belajar dengan video animasi ini dan semua siswa bisa paham dengan baik, ini terlihat ketika di akhir video, siswa bisa menceritakan kembali materi yang telah disimak. Sekolah merasa senang dengan adanya kegiatan ini dan sebagai motivasi untuk para guru untuk membuat media yang menarik untuk pembelajaran baik matematika maupun pelajaran lainnya.*

**Keywords:** Media pembelajaran, video animasi

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat saat ini, menempatkan posisi Pendidikan sebagai salah satu penentu kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di masa depan. Walaupun ilmu pengetahuan dan teknologi telah berkembang pesat namun terkadang perkembangan teknologi tidak diimbangi dengan pemanfaatan yang baik. Teknologi berperan besar dalam dunia pendidikan, salah satunya untuk mengembangkan media pembelajaran. (Anggraeni, 2023) Media pembelajaran interaktif sangat cocok diberikan pada era sekarang dimana peserta didik berada di era *digital natives*.

Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar. Penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar. Keterbatasan media di dalam kelas diduga menjadi salah satu penyebab rendahnya kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran di dalam kelas merupakan suatu kebutuhan yang tidak dapat diabaikan (Maya & Saragih, 2021). Salah satu upaya yang harus dilakukan adalah menciptakan situasi pembelajaran yang memungkinkan terjadinya pengalaman belajar dengan mengerahkan seluruh sumber belajar dan metode pembelajaran yang efektif dan efisien. Dalam hal ini media pembelajaran merupakan pendukung proses pembelajaran yang efektif. Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran merupakan penyalur pesan dari sumber pesan dalam hal ini guru kepada penerima pesan dalam hal ini siswa.

Media pembelajaran adalah suatu alat atau perlengkapan untuk melaksanakan proses yang memungkinkan pendidik dan peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran (Prasetyo et al., 2013), sedangkan menurut Permendikbud. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah disebutkan bahwa penyiapan perangkat pembelajaran yang merupakan bagian integral dari perencanaan pembelajaran dirancang dalam bentuk silabus, RPP, penyiapan media pembelajaran dan sumber belajar, perangkat penilaian, dan skenario pembelajaran. Hal inilah yang menyebabkan media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Dalam komunikasi pembelajaran, media pembelajaran diperlukan untuk meningkatkan efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran. Artinya, proses pembelajaran akan terjadi bila ada komunikasi antara penerima pesan dengan sumber/penyalur pesan melalui media. Hal ini sejalan dengan pengertian media pembelajaran adalah alat yang berfungsi menyampaikan pesan pembelajaran (Ena, 2001; Mediawati, 2011; Sudrajat, 2008), sehingga proses pembelajaran dengan menggunakan media menjadi lebih efektif (Ali. M, 2009; Bulut et al., 2016; Wibowo, 2013; Yuniati et al., 2011).

Banyak macam-macam media pembelajaran yang bisa digunakan didalam pembelajaran di kelas, salah satunya media video animasi. Media video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film. Beberapa pengertian tentang media video animasi, "Media video animasi adalah media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi (RAHMAYANTI & ISTIANAH, 2018). Video animasi adalah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara pecakapan atau dialog dan suara-suara lainnya (Yusuf & Zuliani, 2022).

Permasalahan yang sering muncul di sekolah adalah masih banyak siswa yang kurang memahami materi pelajaran, masih banyak siswa yang minat dan motivasinya kurang dalam belajar. Hal demikian harus dicari solusinya supaya siswa tertarik untuk belajar sehingga dengan adanya ketertarikan siswa dalam belajar maka siswa dapat mudah memahami materi pelajaran.

Dengan penggunaan video animasi ini dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran, karena dalam video animasi suatu materi pelajaran di sajikan dalam suatu film yang menarik yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan begitu siswa dapat mudah memahaminya karena pada umumnya siswa sekolah dasar masih gemar dengan menonton film yang mana video animasi ini tontonan seperti film.

Sekolah Dasar Sungaibuntu II yang terletak di Kabupaten Karawang merupakan sekolah Dasar yang letaknya di ujung kota Karawang tepatnya di pesisir pantai. Hasil wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas mengatakan bahwa pembelajaran di kelas tidak menggunakan media dan hanya mengandalkan buku pelajaran saja. Motivasi dan minat siswa belajar bisa dikatakan biasa biasa saja meskipun terlihat ada beberapa siswa yang motivasi belajarnya tinggi. Penilaian hasil pembelajaran bisa dikatakan sedang-sedang saja, artinya masioh banyak siswa yang mendapatkan nilai rendah. Kepala Desa, Kepala Sekolah dan guru di sekolah berharap dengan adanya kegiatan ABDIMAS ke Sekolah Dasar bisa membawa inovasi untuk pembelajaran di sekolah.

Berkaitan dengan permasalahan diatas, salah satu solusi untuk mengatasi kurangnya motivasi dan minat siswa dalam belajar, nilai hasil belajar masih banyak yang rendah adalah dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yaitu penggunaan atau memanfaatkan media di dalam pembelajaran khususnya media video animasi yang menarik. Penggunaan video animasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Wardoyo, 2015). Selain itu video animasi sangat berpengaruh dalam suatu pembelajaran karena terbukti menarik perhatian, meningkatkan retensi, dan memungkinkan visualisasi dari konsep imajinasi, objek, dan hubungan- hubungannya (Puspita, 2017). Penggunaan media animasi efektif dalam pembelajaran literasi keuangan bagi siswa sekolah dasar (Warmi et al., 2023). Dengan demikian media animasi bisa menjadi solusi dalam inovasi pembelajaran untuk siswa.

## **METODE PELAKSANAAN**

Teknik yang digunakan dalam kegiatan ini adalah *service learning* dengan melaksanakan pengabdian melalui pengajaran yaitu memanfaatkan media video animasi di dalam pembelajaran matematika, materi yang di paparkan dalam video animasi yaitu materi keliling bangun datar dan aritmatik social (bruto, tara dan netto). Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 9 Oktober 2023 dan bertempat di SD Sungaibuntu II Kabupaten Karawang, dengan tema "Pemanfaatan Media Animasi Dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar ". Kegiatan ini diikuti oleh siswa sebanyak 60 orang dan juga di hadiri guru kelas beserta Kepala Sekolah SD Sungaibuntu II.

Dalam kegiatan ini juga melibatkan beberapa mahasiswa, yang mana ikut berperan ikut membantu dan membimbing siswa selama kegiatan berlangsung di dalam kelas. Adapun tahapan dalam kegiatan pengabdian ini :

1. Observasi sekaligus koordinasi dengan guru kelas dan Kepala Sekolah untuk menentukan waktu yang tepat untuk kegiatan Abdimas
2. Apersepsi sebagai pengenalan di awal kegiatan dengan siswa, untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa tentang teknologi, media pembelajaran dan media animasi.
3. Pemaparan materi secara teori dan tanya jawab
4. Pemaparan materi dengan menggunakan media video animasi yaitu pertama materi keliling bangun datar kemudian dilanjutkan materi aritmatika social.
5. refleksi dengan siswa, dengan tujuan apakah tontonan yang diberikan dapat tersampaikan dengan baik atau tidaknya.
6. Wawancara dengan beberapa siswa mengenai pemaparan materi pelajaran dengan video animasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran yang diterapkan di SD Sungaibuntu II adalah konvensional yaitu metode ceramah. Penerapan media didalam pembelajaran masih bisa di bilang belum di terapkan.

Berkaitan dengan hasil yang diperoleh berdasarkan permasalahan yang dialami mitra Sekolah Dasar yaitu belum adanya penggunaan media di dalam pembelajaran matematik ataupun pelajaran lainnya. Keterbatasan waktu dan yang lainnya yang membuat belum terealisasinya pemanfaatan media/video animasi di dalam pembelajaran. Dalam kegiatan Abdimas ini yang dipersiapkan adalah materi yang didasarkan pada kehidupan sehari hari supaya memudahkan siswa dalam memahami materi yang disajikan dalam suatu video animasi. Animasi yang digunakan yaitu plotagon 3 dimensi, yang mana gambar/ animasi yang disajikan Nampak seperti nyata.

Materi pertama yang disajikan adalah mengenai materi keliling bangun datar, pada materi ini disajikan suatu cerita dimana tokoh dalam animasi tersebut membeli sebuah sandwich yang berbentuk segitiga, jam dinding berbentuk persegi, papan tulis berbentuk persegi Panjang dan hiasan dinding berbentuk segi enam. Antusias siswa dalam menyimak materi terlihat sangat tinggi, itu terlihat dari pertanyakan yang di berikan ketika video animasi di hentikan, artinya siswa tersebut bisa memahami materi yang disajikan.



Gambar 1. Video cerita animasi



Gambar2. Animasi Bidang datar



Gambar 3. Aktivitas siswa



Gambar 4. Animasi Bruto, tara & Netto

Materi kedua adalah aritmatika social yaitu mengenai bruto, tara dan netto Diakhir video animasi dilanjtkan dengan tanya jawab, yang dimaksudkan untuk melihat sejauh mana siswa dalam menyimak dan memahami materi yang disajikan.



Gambar 5. Aktivitas pada materi aritmatika social

Pada gambar 5 terlihat siswa sedang mempraktekkan untuk mengetahui mana yang dinamakan bruto, tara dan neto dari sebuah roti. Kegiatan ini setelah mereka menyimak video animasi dari bruto, tara dan netto, dan semua siswa dapat memahaminya.

Berikut hasil sebaran kusioner mengenai respon kepuasan peserta selama kegiatan di kelas menunjukkan hasilnya positif. Hal ini dapat dilihat dari hasil beriku:

Tabel 1. Hasil respon kegiatan

	Frekuensi	Persentase
Sangat Puas	50	83,33
Puas	10	16,67
Cukup Puas	0	0,00
Tidak Puas	0	0,00

Berdasarkan hasil tersebut terlihat bahwa responden kepuasan siswa terhadap kegiatan ini sebanyak 83,33% menjawab sangat puas. Kegiatan ini membuat siswa-siswi Sekolah dasar di SD Sungaibuntu II ini menjadi paham tentang materi yang disajikan dengan media video animasi. Berdasarkan hasil wawancara langsung dengan beberapa siswa, hamper semua mengatakan senang belajar dengan video animasi karena seperti menonton film. Dengan demikian, penggunaan media video animasi dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar/ dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini sama seperti pengabdian kepada masyarakat yang dilkakukan oleh (Mayasari et al, 2019) yaitu dengan penggunaan media pembelajaran terbukti menunjukkan bahwa minat siswa dalam belajar mengalami peningkatan aserta antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran dan hasil prestasi belajar siswa mengalami peningkatan.

## SIMPULAN

Di Sekolah Dasar Negeri Sungaibuntu II Karawang, belum adanya penggunaan media video animasi di dalam pembelajaran. Pelaksanaan dari kegiatan ini meliputi perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. permasalahan yang dikemukakan di atas, menghasilkan solusi yaitu penggunaan media video animasi didalam pembelajaran matematika. Pada pengabdian ini adalah dengan menampilkan video animasi pembelajaran pada pelajaran matematika dalam animasi 3dimensi dan melakukan interaksi dengan siswa untuk mengevaluasi pemahaman materi yang telah disajikan serta respon positif yang diberikan siswa dengan adanya animasi video ini.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada LPPM Universitas Singaperbangsa Karawang yang telah memberikan dana hibah pada pengabdian kepada masyarakat tahun 2023.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ali, M. 2009. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Meda Elektromagnetik. *Jurnal Edukasi @Elektro*. 5(1), pp 11 – 18.
- Anggraeni, Dewi. Dkk (2023). Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Geogebra pada Pembelajaran Matematika. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 7(1)
- Bulut, M., Akçakın, H. U., Kaya, G., & Akçakın, V. (2014). The Effects of GeoGebra On Third Grade Primary Students' Academic Achievement in Fractions. *International Electronic Journal of Mathematics Education (IEJME)*. 11 (2), pp: 347 – 355.
- Ena, O. T. (2001). *Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Piranti Lunak Presentasi*. Yogyakarta: Indonesian Language and Culture Intensive Course, USD.
- Maya, Y, Saragih, E., (2021). The Utilization of Animation in the Theory of Procedure Text Writing for Vi-Grade SD. *Advances In Language And Literary Studies*. 12(2).
- Mayasari, N, Junarti, Puspananda. D. R. , Amin. A. K., (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Jam Sudut Dalam Pembelajaran Matematika Di Sd. *J-Abdipamas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 3(1), 81-88.
- Mediawati, E. 2011. Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 12 (1), pp: 61 – 68
- Prasetyo, K. Z., et al. (2011). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Sains Terpadu Untuk Meningkatkan Kognitif, Keterampilan Proses, Kreativitas serta Menerapkan Konsep Ilmiah Peserta Didik SMP*. Yogyakarta: Pascasarjana UNY.
- Puspita. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 9 Tangerang Selatan. *Jurnal UIN Jakarta*.
- Rahmayanti, L, & Istianah, F., (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 6(4), 429-439.
- Sudrajat, A. (2008). *Media Pembelajaran*. Kuningan: UNIKU. Diunduh dari akhmadsudrajat.wordpress.com
- Wardoyo, Tri Cipto Tunggal (2015) *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Di Smk Negeri 1 Purworejo*. S1 thesis, Universitas Negeri Yogyakarta.

- Warmi. A, Adirakasiwi. A.G & Nawawi. A. (2023). Pemanfaatan Media Animasi Dalam Literasi Keuangan Tingkat Sekolah Dasar. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 7(1): 149-154.
- Wibowo, E. J. (2013). Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. *Seruni: Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer*. Hal: 75 – 78.
- Yuniati, N., Purnama, B.P, Nugroho, G.K. (2011). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Pada Sekolah Dasar Negeri Kroyo 1 Sragen. *Journal Speed: Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*. 3 (4) pp: 25-29.
- Yusuf. F. S & Zuliani, R,. (022). Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas iii Sd Negeri Larangan 09 . 6(1), 148-161.