



PENGARUH PENGGUNAAN METODE DISKUSI BERBANTUAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

Bela Ardika*

*IAIN Pontianak, Pontianak, Kalimantan Barat, Indonesia

belaardika@icloud.com

Kartini**

**IAIN Pontianak, Pontianak, Kalimantan Barat, Indonesia

kartini29eka@gmail.com

Desty Septianawati***

***IAIN Pontianak, Pontianak, Kalimantan Barat, Indonesia

desti_septianawati@iainptk.ac.id

Abstract

This research was motivated by the low learning outcomes of grade II students at SDN 02 Galing District. This study aims to describe: 1) Student learning outcomes in grade 2 mathematics subject. 2) The steps on how to utilize the discussion method assisted by animated video media. 3) The influence of the use of discussion methods assisted by animated video media. 4) how influential the use of the animated video-assisted discussion method. The type of this research is quantitative research with a pre-experimental design with a One Group Pretest-Posttest design. The source of data for research was II grades consisting of 22 students. The techniques of data collection in form of tests, observation and documentation. The tools of data collection include multiple-choice written tests (pretest-posttest), observation sheets and documentation (mobile phone and camera). The data analysis used is descriptive analysis and inferential analysis using a normality test and hypothesis test (t-test). The conclusions of this study are: 1) Pretest and posttest learning outcomes, with the average score of pretest learning outcomes of 50.91 and the average score of posttest learning outcomes of 72.27. 2) The results of the observation sheet that have been observed by the teacher of 2 grades that the steps on how to utilize the discussion method assisted by animated video media have all been implemented. 3) The results of the pretest normality test of $0.021 > 0.005$ the resulting data are normally distributed and in the posttest normality test of $0.200 > 0.005$ the data result is normally distributed. In the t-test analysis of two samples paired with assisted IBM SPSS 23 statistics obtained that probability (sig. (2- tailed)) $0.00 < 0.005$ then H_0 was rejected and H_a was accepted in other words there were differences in learning outcomes before and after using animated video media. 4) Amount of the influence on the use of discussion methods assisted by animated video media to improve student learning outcomes in mathematics subject in grade II SDN 2 Galing District is 61.4%.

Keywords: *Mathematics Learning Outcomes, Animated Video Media.*



Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik kelas II di SDN 02 Kecamatan Galing. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan: 1) Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas 2. 2) Langkah-langkah penggunaan metode diskusi berbantuan media video animasi. 3) Pengaruh penggunaan metode diskusi berbantuan media video animasi. 4) Besar pengaruh penggunaan metode diskusi berbantuan media video animasi. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan rancangan pra-eksperimen dengan desain *One Grup Pretest-Posttest*. Sumber data adalah peserta didik kelas II berjumlah 22 orang. Teknik pengumpulan data berupa tes, observasi dan dokumentasi. Alat pengumpulan data berupa tes tertulis pilihan ganda (*pretest-posttest*), lembar observasi, dan dokumentasi (handphone dan kamera). Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial dengan menggunakan uji normalitas dan uji regresi. Kesimpulan dari penelitian ini adalah: 1) Hasil belajar *pretest* dan *posttest*, untuk nilai rata-rata hasil belajar *pretest* sebesar 50,91 dan nilai rata-rata hasil belajar *posttest* sebesar 72,27. 2) Hasil lembar observasi yang telah di amati oleh guru kelas 2 bahwa langkah-langkah penggunaan metode diskusi berbantuan media video animasi sudah terlaksanan semua. 3) Hasil uji regresi diperoleh nilai *Sig.* $0,00 < 0,05$ artinya terdapat pengaruh penggunaan metode diskusi berbantuan media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika di kelas II SDN 02 Kecamatan Galing. 4) Besar pengaruh penggunaan metode diskusi berbantuan media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika di kelas II SDN 02 Kecamatan Galing adalah sebesar 61,4%.

Kata Kunci: Hasil Belajar Matematika, Media Video Animasi.

A. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dari hari ke hari menjadi semakin canggih, secara langsung maupun tidak langsung memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap beberapa aspek dalam kehidupan manusia. Salah satu aspek kehidupan manusia yang mendapatkan pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah aspek pendidikan.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU No.20 Tahun 2003). Dalam undang-undang tersebut disampaikan bahwa tujuan dari pendidikan adalah agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya, untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas, salah satunya adalah “Guru yang berkualitas adalah guru yang memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yakni yang memiliki kompetensi, kepribadian, social dan kompetensi propesional (Anonim, 2006:5-6).



Tujuan pendidikan mengharuskan peserta didik menjadi pribadi yang kreatif. Kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan produktif merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi HOTS (High Order Thinking Skill) (Abdul Aziz Saefudin, 2011). Sumber belajar yang sesungguhnya banyak sekali terdapat di sekolah, di halaman, di pusat kota, di pedesaan, dan sebagainya. Sumber-sumber belajar yaitu manusia, buku, perpustakaan, media massa, alam lingkungan, dan media pendidikan.

Matematika adalah ilmu pengetahuan yang menggunakan prinsip deduktif, dengan kemampuan berpikir logis, menghubungkan pola, bentuk, dan struktur (Suwaningsih, 2006: 3). Mata pelajaran matematika merupakan salah satu dasar bagi peserta didik untuk memahami konsep matematika guna melanjutkan pengetahuan pada tingkat selanjutnya.

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peranan penting dalam bidang pendidikan mulai dari Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. Dalam pembelajaran matematika terkadang masih ada beberapa peserta didik yang menganggap pelajaran ini sulit dan membosankan. Peserta didik menganggap pelajaran ini kurang menarik untuk dipelajari sehingga sulit untuk fokus selama mengikuti proses pembelajaran yang disebabkan karena peserta didik kurang tertarik dengan materi atau bahan yang diajarkan, hal ini akan membuat peserta didik melakukan aktivitas lain selama proses pembelajaran seperti rebut di dalam kelas, mengganggu temannya yang sedang belajar, berkeliaran di dalam kelas dan lain-lain. Untuk itu perlu adanya perubahan dalam hal membawakan pembelajaran salah satunya dapat dilakukan dengan menerapkan media dalam proses pembelajaran agar dapat menstimulasi minat belajar peserta didik.

Penggunaan media sangat penting kehadirannya dalam proses pembelajaran. Hal ini di maksudkan agar peserta didik lebih mudah menangkap pembelajaran, karna selama ini peserta didik hanya diberi teori-teori, sementara teori tersebut jarang dipraktikkan. Pembelajaran yang konvensional itu tentu saja jarang atau bahkan tidak menggunakan media, padahal pemanfaatan media memiliki peran penting terhadap pencapaian kualitas pembelajaran karena penggunaan media dalam penyampaian proses belajar dapat meningkatkan pemahaman dan rangsangan belajar peserta didik dalam menerima pelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dan sesuai akan membuat peserta didik tidak jenuh dan termotivasi untuk belajar. Media pembelajaran sangat baik manfaatnya untuk peserta didik karena menambah pengetahuan serta dapat menumbuhkan semangat belajar untuk peserta didik. Media video animasi adalah urutan gambar yang bergerak diiringi dengan suara. Dalam pengertian yang lebih lengkap, animasi adalah serangkaian gambar yang bergerak secara terus menerus yang memiliki hubungan antara satu dengan yang lainnya. Tiap-tiap gambar bersatu dan bergerak hingga memberikan makna pada kita sebagai viewer atau penyimak, tiap-tiap gambar itu disebut frame (Alek Kurniawan, 2015 hal : 15).



Adapun latarbelakang dari penelitian ini adalah berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas yang ada di kelas 2 yaitu hasil belajar peserta didik pada pelajaran matematika materi perkalian tergolong rendah. Berdasarkan data yang diperoleh dari 22 peserta didik sebanyak 59,09% yang belum mencapai KKM yang ditentukan sekolah yaitu 60 dan hanya 40,91% peserta didik yang mencapai KKM. Dari data hasil belajar tersebut dikatakan bahwa hasil belajar peserta didik kelas 2 pada pelajaran matematika materi perkalian masih rendah. Hal ini disebabkan oleh kurangnya peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan tidak digunakannya media apapun dalam proses pembelajaran.

Tujuan dilakukan penelitian ini, harapannya dengan berbantuan media video animasi peserta didik akan semakin tertarik dengan pembelajaran matematika. Karena dengan menggunakan media pembelajaran ini peserta didik tidak hanya belajar, namun ada sisi bermain yang tidak akan membuat peserta didik menjadi bosan. Jika peserta didik sudah tertarik dengan pembelajaran matematika, guru akan lebih mudah untuk memberikan materi kepada peserta didik, dan akhirnya hasil belajar peserta didik pun menjadi meningkat.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut mengenai masalah yang ditemukan. Maka dengan demikian peneliti mengajukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode Diskusi Berbantuan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 2 Di SDN 02 Kecamatan Galing Kabupaten Sambas Tahun Ajaran 2022/2023”.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (field research), yaitu penelitian yang dilakukan dengan terjun lapangan untuk meneliti pengaruh penggunaan metode diskusi berbantuan media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas 2 di SDN 02 Kecamatan Galing Kabupaten Sambas. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, pendekatan kuantitatif merupakan penelitian yang data-datanya berupa angka-angka dan analisisnya menggunakan statistik. Menurut Azwar (2012 : 5) “penelitian dengan pendekatan kuantitatif menekankan analisisnya pada data-data numerical (angka) yang diolah dengan metode statistik. Menurut Sugiyono, “penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang ditetapkan”.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2019:111) metode eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel *independent* (treatment/perlakuan)



terhadap variabel *dependen* (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. Metode penelitian eksperimen memiliki berbagai macam-jenis desain. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-eksperimental*. Bentuk dari desainnya adalah *one grup pretest-posttest design*.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 02 Galing. Sekolah ini berada di Jln. Raya Galing, Kec Galing, Kab. Sambas. Penelitian ini dilaksanakan tepat pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 2 yang berjumlah 22 orang, yang terdiri dari 12 laki-laki dan 10 perempuan.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 2 macam variabel, yaitu : Variabel Bebas (X) dalam penelitian ini adalah penggunaan metode diskusi berbantuan media video animasi. Jadi Variabel Terikat (Y) dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik.

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu: tes, observasi, dokumentasi. Adapun alat pengumpul data dalam penelitian ini tes tertulis, lembar observasi, dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi analisis instrumen menggunakan uji validitas tes dan uji reliabilitas tes. Analisis statistik deskriptif adalah menghitung rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan dan lembar observasi sebagai aspek/indikator yang diamati. Analisis prasyarat menggunakan uji normalitas. Adapun analisis inferensial menggunakan uji regresi.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SDN 02 Galing yang beralamat di Jln Raya Galing, Kecamatan Galing, Kabupaten Sambas, Provinsi Kalimantan Barat. Judul dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan metode diskusi berbantuan media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas 2 di SDN 02 Galing. Peneliti memilih media video animasi agar memudahkan seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta mempermudah peserta didik untuk menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Setelah melakukan penelitian dengan menggunakan media video animasi dapat dikatakan salah satu kelebihan dari media video animasi yaitu sifatnya lebih konkret atau lebih nyata sehingga dapat membuat minat belajar peserta didik menjadi meningkat serta lebih menyenangkan.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan desain penelitian *One Grup Pretest-Posttest Design*. Pada proses penelitian pertama-tama peneliti memberikan tes awal kepada peserta didik sebelum diberikan perlakuan media video animasi dan tes akhir setelah diberikan perlakuan media video animasi.

1. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas 2 di SDN 02 Galing.



Untuk menjawab sub masalah pertama, yaitu bagaimana hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas 2 di SDN 02 Galing. Pada tahap awal peneliti memberikan soal *pretest* kepada peserta didik sebelum peneliti memberikan perlakuan atau sebelum menggunakan media video animasi. Peneliti ingin mengetahui hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika pada materi tentang perkalian. Berdasarkan KKM yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah untuk mata pelajaran matematika yaitu 60.

Selanjutnya peneliti menyampaikan materi tanpa menggunakan media. Berlangsungnya proses pembelajaran dimulai peneliti melihat ada beberapa peserta didik yang tidak mendengarkan bahkan ada yang ribut sesama temannya. Setelah peneliti menyampaikan materi, peneliti memberikan soal *pretest* kepada peserta didik yang berjumlah 22 orang, yang tidak tuntas atau tidak mencapai KKM adalah 12 orang dan yang mencapai KKM adalah 10 orang dengan nilai rata-rata *pretest* hasil belajar peserta didik sebesar 50,91. Dari hasil belajar *pretest* yang didapat peserta didik kelas 2 di SDN 02 Galing pada mata pelajaran matematika materi tentang perkalian sebelum menggunakan media video animasi tergolong rendah dan tidak mencapai di atas KKM yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah.

Sebelum peneliti memberikan soal *posttest* terlebih dahulu peneliti menayangkan media video animasi materi tentang perkalian yang telah peneliti buat. Setelah berlangsungnya pembelajaran menggunakan media video animasi peneliti melihat adanya perubahan peserta didik dari sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi. Dengan menggunakan media video animasi, peserta didik lebih fokus melihat video yang ditayangkan sehingga tidak ada peserta didik yang ribut di dalam kelas. Setelah proses pembelajaran menggunakan media video animasi peneliti memberikan soal *posttest* kepada peserta didik yang berjumlah 22 orang, yang tidak tuntas atau tidak mencapai KKM adalah 5 orang dan yang mencapai KKM adalah 17 orang dengan nilai rata-rata *posttest* 72,27. Dari hasil belajar *posttest* yang didapatkan peserta didik kelas 2 di SDN 02 Galing pada mata pelajaran matematika materi tentang perkalian sesudah menggunakan media video animasi tergolong meningkat dari hasil belajar sebelum menggunakan media video animasi dan mencapai di atas KKM yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik, terlihat adanya perubahan yang dialami oleh setiap peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi yaitu perubahan yang dialami peserta didik dari yang tidak mengerti menjadi mengerti, dari yang tidak tuntas menjadi tuntas walaupun ada sebagian peserta didik yang tetap tidak tuntas dikarenakan pemahaman peserta didik itu berbeda-beda, ada yang cepat dalam memahami pelajaran dan ada juga yang lambat dalam memahami pelajaran. Dengan adanya media video animasi dapat menarik perhatian peserta didik.

2. Langkah-langkah penggunaan metode diskusi berbantuan media video animasi.



Untuk menjawab sub masalah peneliti yang kedua yaitu bagaimana langkah-langkah penggunaan metode diskusi berbantuan media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 2 di SDN 02 Galing. Secara umum proses pelaksanaan penelitian ini berlangsung lancar walaupun tidak dapat dipungkiri terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaannya. Jumlah seluruh peserta didik kelas 2 adalah 22 orang. Pertemuan pertama dimulai dengan memberikan soal pretest kepada peserta didik. Soal *pretest* diberikan sebelum menggunakan media video animasi. Soal *pretest* dan *posttest* berjumlah 10 soal dalam bentuk pilhan ganda.

Sebelum peneliti memberikan soal *posttest* terlebih dahulu peneliti memberikan salam dan mengajak semua peserta didik berdoa. Peneliti memulai pembelajaran dengan mengecek kesiapan diri dan mengisi lembar kehadiran peserta didik lalu memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran kemudian peneliti menyampaikan materi yang akan dipelajari yaitu materi tentang perkalian.

Peneliti menayangkan sebuah video animasi materi tentang perkalian menggunakan proyektor yang sudah di siapkan. Peserta didik di minta untuk memperhatikan dengan cermat video animasi yang akan ditampilkan. Pertama peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran, penyampaian materi, dan pengerjaan soal-soal. Pada saat pembelajaran berlangsung, peneliti diamati oleh guru selama proses pembelajaran menggunakan media video animasi. Berdasarkan hasil pengamatan Bapak Sandi, S.Pd guru kelas 2 SDN 02 Galing proses pembelajaran menggunakan media video animasi yang dilakukan peneliti sudah terlaksana semua langkah-langkah dari proses pembelajaran tersebut.

3. Pengaruh penggunaan metode diskusi berbantuan media video animasi.

Untuk menjawab sub masalah ketiga apakah terdapat pengaruh penggunaan metode diskusi berbantuan media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas 2 di SDN 02 Galing.

Berdasarkan hasil uji regresi diperoleh nilai *Sig.* $0,00 < 0,05$ artinya terdapat pengaruh penggunaan metode diskusi berbantuan media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika di kelas II SDN 02 Kecamatan Galing.

4. Besar pengaruh penggunaan metode diskusi berbantuan media video animasi.

Berdasarkan nilai *R Square* atau koefisien determinasi 0,614 yang mengandung pengertian bahwa besar pengaruh penggunaan metode diskusi berbantuan media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika di kelas II SDN 02 Kecamatan Galing adalah sebesar 61,4%.

Sejalan dengan penelitian terdahulu dengan jenis penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Mila Lestari yang berjudul “ Penerapan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di SDIT Instantama”,



hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi materi Pecahan Senilai (Konsep Dasar) pada aktivitas guru dan ketuntasan hasil belajar mengalami peningkatan pada setiap pertemuan artinya terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika di SDIT Instantama.

Terjadinya perbedaan hasil belajar *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas 2 pada mata pelajaran matematika karena soal *pretest* diberikan sebelum menggunakan media video animasi dan soal *posttest* diberikan setelah menggunakan media video animasi. Dengan menggunakan media video animasi peneliti melihat peserta didik lebih tenang dan lebih fokus kedepan mendengarkan penjelasan yang telah peneliti sajikan. Pembelajaran menggunakan media video animasi peserta didik lebih mudah memahami dari pada sebelum menggunakan media video animasi dan peserta didik mendapatkan nilai lebih tinggi dari pada sebelum menggunakan media video animasi.

Pembelajaran dapat dikatakan efektif dan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, sehingga peserta didik menjadi lebih memahami materi yang disampaikan dan memperoleh hasil yang lebih optimal. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh Wuri Wuryandani & Fathurrohman (2012 : 77-76) yang mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran juga dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran berkenaan dengan taraf berpikir siswa. Sudjan & Rivai (2011 : 24) juga menyatakan bahwa dengan media video pembelajaran bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

Pendapat tersebut juga sejalan dengan yang diungkapkan Daryanto (2010 : 87) yang menyatakan bahwa tingkat daya serap dan daya ingat siswa terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indra pendengaran dan penglihatan, dalam hal ini adalah video pembelajaran. Dengan media video animasi pesan yang disampaikan lebih menarik perhatian, perhatian inilah yang penting dalam proses belajar, karena adanya perhatian akan timbul rangsangan/motivasi belajar.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode diskusi berbantuan media video untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika di kelas II SDN 02 Kecamatan Galing Kabupaten Sambas Tahun Ajaran 2022/2023.

D. KESIMPULAN

Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas 2 di SDN 02 Galing dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* yaitu nilai rata-rata hasil belajar *pretest* sebesar 50,91 dan nilai rata-rata hasil belajar *posttest* sebesar 72,27. Langkah-langkah penggunaan metode diskusi berbantuan media video animasi untuk meningkatkan hasil



belajar peserta didik, diperoleh dari hasil pengamatan yang dilakukan guru kelas 2 di SDN 02 Galing terhadap peneliti. Proses pembelajaran menggunakan media video animasi sudah terlaksana semua, dapat dilihat dari langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti. Pengaruh penggunaan metode diskusi berbantuan media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II di SDN 02 Galing. Berdasarkan hasil uji regresi diperoleh nilai $Sig. 0,00 < 0,05$ artinya terdapat pengaruh penggunaan metode diskusi berbantuan media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika di kelas II SDN 02 Kecamatan Galing. Besar pengaruh penggunaan metode diskusi berbantuan media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika di kelas II SDN 02 Kecamatan Galing. Berdasarkan nilai $R Square$ atau koefisien determinasi 0,614 yang mengandung pengertian bahwa besar pengaruh penggunaan metode diskusi berbantuan media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika di kelas II SDN 02 Kecamatan Galing adalah sebesar 61,4%.

Secara umum dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode diskusi berbantuan media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika di kelas II SDN 02 Kecamatan Galing Kabupaten Sambas Tahun Ajaran 2022/2023.

E. REFERENSI

- Saefudin, A. A. (2011). Proses berpikir kreatif siswa Sekolah Dasar (SD) berkemampuan matematika tinggi dalam pemecahan masalah matematika terbuka. In *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*.
- Kurniawan, A. (2015). *Keefektifan Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X Mia Sma Negeri 1 Sedayu Bantul*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D, (Bandung: Alfabeta, 2010), op. cit., h. 118.
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7 (1): 17-23.
- Rusman, K. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Hatip, A., & Setiawan, W. (2021). Teori Kognitif Bruner Dalam Pembelajaran Matematika. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 87-97.