



## Pengembangan Video Animasi Kontekstual Berbantuan Animaker Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Perbandingan Kelas VII di MTsN 5 Tanah Datar

Oleh:

Fani Rahmadani<sup>1</sup>, Isra Nurmai Yenti<sup>2\*</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Tadris Matematika FTIK Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar

<sup>1</sup>[fanirahmadani2003@gmail.com](mailto:fanirahmadani2003@gmail.com)

<sup>2\*</sup>[isranurmaiyesi@uinmybatusangkar.ac.id](mailto:isranurmaiyesi@uinmybatusangkar.ac.id)

**Abstrak**—Rendahnya minat siswa terhadap matematika, khususnya pada topik perbandingan, di kalangan siswa kelas VII MTsN 5 Tanah Datar menjadi latar belakang dilaksanakannya penelitian ini. Akibat rendahnya minat tersebut, siswa tidak termotivasi atau terlibat dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan video animasi kontekstual yang dibantu oleh Animaker untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari perbandingan bersifat valid, bermanfaat, dan efektif. Penelitian ini menggunakan desain penelitian dan pengembangan (R&D) yang memanfaatkan model pengembangan 4-D—yang terdiri dari tahap definisi, desain, pengembangan, dan penyebaran—sebagai kerangka kerja. Namun, penelitian ini tidak melaksanakan tahap penyebaran. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data. Lembar validasi, kuesioner tanggapan guru, kuesioner tanggapan siswa, dan kuesioner minat belajar siswa termasuk ke dalam instrumen penelitian yang digunakan. Data minat belajar dianalisis menggunakan N-Gain, sedangkan persentase digunakan untuk menganalisis data dari lembar validasi serta kuesioner tanggapan guru dan siswa. Berdasarkan temuan penelitian, video animasi kontekstual yang dibantu oleh Animaker memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi, yaitu 90,8%. Hasil uji kepraktisan diklasifikasikan sebagai sangat praktis, dengan tingkat respons guru sebesar 88,75% dan tingkat respons siswa sebesar 83,96%. Sementara itu, kemampuan media ini dalam meningkatkan minat belajar menghasilkan skor N-Gain sedang sebesar 0,63. Oleh karena itu, media ini dianggap sah, berguna, dan cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

*Kata kunci: Media Digital, Kontekstual, Motivasi Belajar, Matematika SMP.*

**Abstract**—The low level of student interest in mathematics, particularly in the topic of ratios, among seventh-grade students at MTsN 5 Tanah Datar served as the background for this study. As a result of this low interest, students were not motivated or engaged in the learning process. The purpose of this study is to determine whether the use of contextual animated videos created with Animaker to increase students' interest in learning about ratios is valid, beneficial, and effective. This study employs a research and development (R&D) design utilizing the 4-D development model—comprising the definition, design, development, and dissemination stages—as a framework. However, this study did not implement the dissemination stage. Questionnaires were used to collect data. The research instruments included a validation sheet, a teacher feedback questionnaire, a student feedback questionnaire, and a student learning interest questionnaire. Learning interest data were analyzed using N-Gain, while percentages were used to analyze data from the validation sheet, as well as the teacher and student feedback questionnaires. Based on the research findings, contextual animated videos created using Animaker have a very high validity rate of 90.8%. The results of the practicality test were classified as highly practical, with a teacher response rate of 88.75% and a student response rate of 83.96%. Meanwhile, this medium's ability to increase learning interest resulted in a moderate N-Gain score of 0.63. Therefore, this medium is considered valid, useful, and sufficiently effective in increasing students' learning interest.

*Keywords: Digital Media, Contextual, Learning Motivation, Junior High School Mathematics.*

## Pendahuluan

Pendidikan matematika di jenjang SMP/MTs memiliki pengaruh dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah. Dalam kegiatan pembelajaran matematika, siswa dibimbing untuk menganalisis masalah, memahami hubungan antar konsep, serta menentukan strategi penyelesaian secara sistematis. Kemampuan tersebut tidak sekadar mendukung proses pembelajaran, tetapi juga memiliki manfaat yang relevan dalam kehidupan sehari-hari (Prihatiningtyas & Ariyanto, 2020). Mata pelajaran matematika juga dasar ilmu yang menunjang berbagai disiplin ilmu seperti sains, teknologi, dan ekonomi, sehingga penguasaannya sejak dini sangat penting (Sunaryo et al., 2023).

Sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka, proses pembelajaran matematika diharapkan tidak terbatas pada aspek konseptual, tetapi juga bermakna dan kontekstual agar meningkatkan minat dan keterlibatan siswa (Sunaryo et al., 2023). Kenyataannya bahwa, siswa masih menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit dan abstrak, dan berpengaruh pada rendahnya minat dan partisipasi mereka (Anggoro, 2016). Kesulitan ini semakin terlihat pada materi perbandingan yang menuntut pemahaman hubungan antarbesaran dan kemampuan berpikir abstrak.

Hasil studi awal di MTsN 5 Tanah Datar menunjukkan bahwa siswa masih menghadapi kesulitan dalam memahami konsep perbandingan, khususnya dalam membedakan jenis perbandingan senilai dan berbalik nilai serta penggunaannya dalam situasi nyata. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat belajar siswa. Kenyataannya, motivasi, keterlibatan, dan kemudahan siswa dalam memahami materi pelajaran berkorelasi positif dengan minat mereka dalam belajar (Sardiman, 2018).

Kurangnya motivasi, fokus, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran berkaitan dengan rendahnya minat belajar (Mulyono, 2018). Adapun minat belajar dan prestasi aritmatika juga berkorelasi positif (Nasir et al., 2022). Hubungan ini dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, seperti keragaman media pembelajaran dan strategi pengajaran (Pradika et al., 2025). Oleh karena itu, minat belajar dapat ditingkatkan melalui pengajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa (Arsyad, 2019).

Studi awal melalui penyebaran angket kepada 49 siswa kelas VII menunjukkan bahwa minat belajar matematika siswa masih rendah. Hal ini dibuktikan oleh data empiris bahwa hanya 12,2% (6 siswa) yang memiliki minat sangat tinggi serta

masing-masing 10,2% (5 siswa) pada kategori tinggi dan sedang. Sebaliknya, mayoritas siswa berada pada kategori minat rendah 26,5% (13 siswa), dan minat sangat rendah yang mencapai 40,8% (20 siswa). Sehingga diperlukan upaya pengembangan pembelajaran yang lebih efektif sebagai solusi atas permasalahan tersebut (Seti et al., 2022).

Situasi ini mencerminkan adanya kendala dalam proses pembelajaran, sebab minat belajar berperan penting dalam menentukan tingkat keaktifan dan hasil belajar siswa. Kurangnya minat terlihat dari sikap siswa yang cenderung bosan, tidak tertarik, pasif, jarang bertanya, serta kurang fokus saat pembelajaran berlangsung (Saputro et al., 2022). Dengan demikian, diperlukan upaya dalam meningkatkan ketertarikan siswa, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar. Pengintegrasian media dalam pembelajaran terbukti dapat mempengaruhi minat dan motivasi belajar siswa secara signifikan (Hasna et al., 2025).

Media pembelajaran inovatif selain berperan sebagai alat bantu, juga berperan sebagai upaya menghadirkan pembelajaran yang interaktif dan mendukung pemahaman konsep yang bersifat abstrak. Media yang atraktif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dapat mendorong motivasi sekaligus meningkatkan rasa ingin tahu siswa, sehingga berkontribusi terhadap efektivitas pembelajaran dan peningkatan minat belajar. Sejalan dengan pemikiran tersebut, hasil penelitian Angrayuni dkk. (2026) mengonfirmasi adanya hubungan sebab-akibat yang positif, di mana lonjakan motivasi dan minat siswa saat berinteraksi dengan media inovatif menjadi scaffolding yang mempermudah rekonstruksi konsep abstrak, sehingga secara efektif mampu mendongkrak capaian hasil belajar.

Namun, berdasarkan hasil observasi di MTsN 5 Tanah Datar, penggunaan media pembelajaran masih terbatas. Guru umumnya mengandalkan buku paket, dengan variasi media yang minim seperti alat peraga sederhana dan sesekali PowerPoint. Hal ini dipengaruhi oleh keterbatasan waktu serta penguasaan teknologi, sehingga pembelajaran masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa meskipun sebagian siswa menyukai matematika, mereka cepat merasa bosan karena pembelajaran masih didominasi oleh buku dan papan tulis, sehingga kurang menarik perhatian. Padahal, sekolah telah memiliki fasilitas yang memadai seperti proyektor, laboratorium komputer, dan

akses internet, namun belum dimanfaatkan secara optimal. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang interaktif dan cenderung monoton, yang berdampak pada rendahnya minat belajar siswa.

Melihat kondisi tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menyampaikan materi secara menarik serta mudah dipahami oleh siswa. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah video animasi, karena mampu mengkonkretkan konsep matematika yang abstrak melalui visualisasi yang jelas serta mengintegrasikan unsur visual, audio, dan narasi sehingga meningkatkan perhatian dan keikutsertaan siswa dalam proses belajar.

Penelitian menunjukkan bahwa video animasi dapat menjadikan pembelajaran matematika lebih menarik dan meningkatkan minat belajar siswa (Susanti & Damayanti, 2022). Di samping itu, penggunaan media ini dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Karena itu, penggunaan video animasi menjadi alternatif solusi untuk mengatasi rendahnya minat belajar, terutama jika diintegrasikan dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa (Gazali & Atsnan, 2017).

Kontekstual memungkinkan siswa memahami keterkaitan antara materi matematika dengan situasi pengalaman nyata siswa agar pembelajaran terasa lebih bermakna (Hasudungan, 2022). Hal ini juga didukung oleh penelitian Apriadi (2021) yang menyatakan bahwa video animasi berbasis kontekstual dapat mempermudah pemahaman konsep sekaligus meningkatkan ketertarikan siswa. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran matematika sangat dipengaruhi oleh penggunaan media yang mengombinasikan unsur visual, audio, dan konteks kehidupan nyata.

Sebuah platform yang bisa dimanfaatkan adalah Animaker, yaitu aplikasi berbasis web yang memungkinkan pembuatan media pembelajaran berupa video animasi yang praktis serta mudah diterapkan dalam proses pembelajaran. Penggunaan Animaker terbukti berpotensi meningkatkan keaktifan dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan (Sopiandy et al., 2024). Namun, studi-studi sebelumnya umumnya memusatkan perhatian pada peningkatan hasil belajar dan belum banyak mengembangkan media animasi berbasis konteks kehidupan nyata untuk meningkatkan minat belajar secara spesifik (Febriana & Sulistiowati, 2024).

Penelitian lain menunjukkan bahwa video animasi berbasis kontekstual dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, namun belum memanfaatkan platform animasi yang lebih interaktif seperti Animaker serta belum

difokuskan pada materi tertentu (Kartika & Gultom, 2023). Dengan mempertimbangkan hal tersebut, penelitian ini menawarkan pembaruan melalui pengembangan video animasi kontekstual berbantuan Animaker pada materi perbandingan kelas VII, yang dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman konsep dan minat belajar siswa melalui pembelajaran yang dirancang secara menarik, interaktif, dan bermakna.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kebutuhan siswa, sekaligus menjadi solusi atas rendahnya minat belajar yang disebabkan oleh dominasi metode ceramah dan kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru.

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (R&D). Dengan memanfaatkan aplikasi Animaker, penelitian ini mengembangkan video pembelajaran animasi yang kontekstual. Penelitian ini mengevaluasi validitas, kepraktisan, dan keefektifan video ini dalam meningkatkan minat belajar siswa untuk materi perbandingan.

Penelitian ini menggunakan model 4D (Four-D). Pada tahun 1974, S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn S. Semmel mengembangkan model ini (Johan et al., 2023). Model ini terdiri atas empat tahap: *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Karena keterbatasan dana dan jadwal, tahap *disseminate* belum dapat diselesaikan.

1. Tahap *Define*: Peneliti melakukan wawancara dengan guru matematika, analisis karakteristik siswa, analisis tugas dan konsep, perumusan tujuan pembelajaran, serta kajian terhadap literatur.
2. Tahap *Design*: Peneliti melakukan proses seleksi media, penetapan format, pembuatan bagan alur (*flowchart*), pembuatan storyboard, merancang desain awal tampilan video animasi kontekstual, dan merancang instrumen.
3. Tahap *Develop*: Tahapan ini mencakup kegiatan validasi produk dan pelaksanaan uji coba terbatas sebagai upaya menilai kepraktisan serta efektivitas video animasi kontekstual.

Uji coba produk ini dilaksanakan pada siswa kelas VII 6 serta satu guru dari MTsN 5 Tanah Datar. Pelaksanaan uji coba produk dilakukan melalui pemberian angket praktikalitas dan angket minat belajar sebagai alat ukur untuk menilai kepraktisan dan keefektifan video animasi yang telah dikembangkan.

Beberapa instrumen penelitian yang digunakan antara lain: lembar validasi, angket respons siswa dan guru, dan angket minat. Lembar validasi menilai 4 aspek video animasi kontekstual berbantuan *Animaker*, di antaranya kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan kebahasaan, dan kelayakan kegrafikan/tampilan. Angket respons siswa dan guru mengukur kemudahan penggunaan media, keterlaksanaan dalam pembelajaran, kemenarikan tampilan dan animasi, kejelasan penyampaian materi. Angket minat belajar mengukur indikator rasa senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan secara aktif.

Data yang diperoleh dari instrumen penelitian dianalisis menggunakan rumus persentase yang dikemukakan oleh Riduwan (Undayah et al., 2024).

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Berdasarkan persentase, kategori validitas dan kepraktisan dapat dijelaskan sebagai berikut: jika persentase berada pada rentang 81%–100%, maka termasuk kategori sangat valid dan sangat praktis. Jika berada pada rentang 61%–80%, maka termasuk kategori valid dan praktis. Persentase 41%–60% dikategorikan cukup valid dan cukup praktis. Selanjutnya, persentase 21%–40% termasuk dalam kategori kurang valid dan kurang praktis. Adapun persentase 0%–20% termasuk dalam kategori tidak valid dan tidak praktis (Undayah et al., 2024).

Angket minat belajar, untuk menguji keefektifan, dianalisis menggunakan rumus *N-Gain Score* dari Hake (Nabila & Astriani, 2023). Setelah ditemukan nilai *N-Gain* nya, kemudian dilakukan pengelompokkan sesuai dengan kriteria nilai *N-Gain* ternormalisasikan. Dapat dijelaskan bahwa jika nilai *N-Gain* (*g*) lebih besar atau sama dengan 0,7, maka termasuk dalam kategori tinggi. Jika nilai *N-Gain* berada di antara 0,3 dan kurang dari 0,7, maka termasuk kategori sedang. Sedangkan jika nilai *N-Gain* kurang dari 0,3, maka termasuk dalam kategori rendah.

## Hasil dan Pembahasan

Tahap *define*, peneliti mengidentifikasi permasalahan pembelajaran melalui wawancara dengan guru matematika dan siswa MTsN 5 Tanah Datar. Hasilnya menunjukkan beberapa kendala, yaitu rendahnya minat belajar siswa yang memengaruhi pencapaian belajar, khususnya pada materi perbandingan. Selain itu, penerapan metode ceramah yang berlebihan dapat menyebabkan kurangnya keaktifan siswa dan rasa bosan yang cenderung saat proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan juga kurang

menarik karena bersifat monoton dan sederhana, sehingga materi sulit dipahami. Di samping itu, belum tersedia media berupa video animasi karena keterbatasan sarana.

Selanjutnya, mengidentifikasi karakteristik siswa sebagai sasaran pengembangan media pembelajaran. Data diperoleh melalui wawancara terkait tingkat kognitif, latar belakang, minat, serta pendapat siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa kelas VII umumnya berada pada masa perkembangan logika kontekstual, sehingga membutuhkan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur visual, konteks kehidupan sehari-hari, serta ilustrasi konkret agar memudahkan siswa memahami konsep matematika. Selain itu, kemampuan akademik siswa yang beragam memengaruhi perbedaan dalam memahami materi, sehingga diperlukan media pembelajaran yang adaptif. Meskipun sebagian siswa menyukai matematika, mereka cenderung merasa jenuh ketika mengikuti kegiatan belajar. Guru cenderung menggunakan buku dan papan tulis, serta media yang dimanfaatkan masih terbatas dan kurang mampu menarik minat siswa.

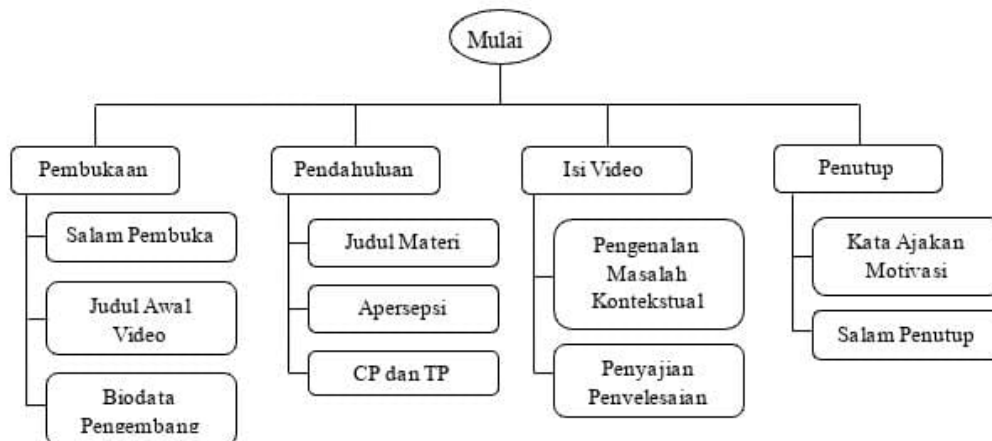
Tujuan analisis tugas adalah untuk mengidentifikasi dan merumuskan sejumlah tugas yang perlu dikuasai siswa untuk memenuhi kriteria kompetensi minimum. Analisis ini mencakup pemahaman konsep dasar hingga penerapannya dalam masalah kontekstual. Selain itu, peneliti juga menganalisis konsep dengan mengkaji buku matematika SMP/MTs sebagai acuan dalam pengembangan video animasi kontekstual berbantuan *Animaker*.

Perumusan tujuan pembelajaran bertujuan untuk mengidentifikasi perubahan yang diharapkan setelah penerapan video animasi kontekstual berbantuan *Animaker*. Tahap ini dilakukan untuk merumuskan indikator pembelajaran berdasarkan hasil analisis tugas dan konsep yang digunakan sebagai acuan penyusunan tes dan materi video. Dari analisis tersebut diperoleh Tujuan Pembelajaran (TP) yang akan dicapai. Selain itu, analisis literatur dilakukan sebagai acuan dalam merancang media yang menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan materi perbandingan, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Media dikembangkan dengan memperhatikan format, pemilihan media, serta kesesuaian gambar dan video.

Kemudian, pada tahap *design*, peneliti menyusun desain video animasi kontekstual yang mencakup: 1) Pemilihan media dan format, dilakukan berdasarkan hasil analisis tugas,

konsep, karakteristik siswa, serta tujuan pembelajaran. Gaya animasi 2D dengan kombinasi narasi audio dan teks pendukung. Format video disesuaikan dengan durasi pembelajaran yang efektif, tata urutan penyajian yang logis, serta penggunaan warna dan karakter visual yang kontekstual dengan kehidupan sehari-hari. 2) Membuat flowchart seperti Gambar 1. 3) Membuat storyboard untuk menggambarkan alur cerita atau urutan adegan dalam sebuah video, animasi, atau film sebelum dihasilkan seperti Tabel 1. 4) Rancangan desain awal tampilan video animasi kontekstual yang meliputi pembukaan

video, pendahuluan, isi video, dan penutup video seperti Gambar 2. 5) Eksport video, setelah proses perancangan video animasi kontekstual selesai, peneliti melakukan tahap peeksportan video ke dalam format .mp4. Selanjutnya, dapat diakses melalui tautan berikut: <https://sites.google.com/view/fanirahmadani2003/home>. 6) Selain itu, peneliti mempersiapkan instrumen penelitian yang bertujuan untuk melihat tingkat validitas, praktikalitas dan efektivitas dari video animasi kontekstual berbantuan *Animaker* pada materi perbandingan yang peneliti kembangkan.



**Gambar 1.** Flowchart Video Animasi Kontekstual Berbantuan Animaker

Berdasarkan gambar di atas, bagan tersebut menunjukkan alur sistematis penyusunan video animasi kontekstual yang dikembangkan dalam penelitian ini. Video diawali dengan bagian pembukaan yang terdiri atas salam pembuka, judul awal video, serta biodata pengembang sebagai bentuk pengenalan kepada penonton. Selanjutnya, pada bagian pendahuluan disajikan judul materi, apersepsi, serta penyampaian capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) yang bertujuan untuk memberikan gambaran awal serta mengaitkan pengetahuan awal siswa dengan materi yang akan dipelajari.

Bagian inti, yaitu isi video, ditampilkan pengenalan masalah kontekstual yang berkaitan dengan lingkungan dan pengalamana sehari-hari siswa, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep secara lebih nyata. Setelah itu, disajikan langkah-langkah penyelesaian masalah secara sistematis dan mudah dipahami. Terakhir, video ditutup dengan bagian penutup yang berisi kata-kata ajakan atau motivasi untuk meningkatkan semangat belajar siswa serta salam penutup. Susunan ini dirancang secara terstruktur agar pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi perbandingan.

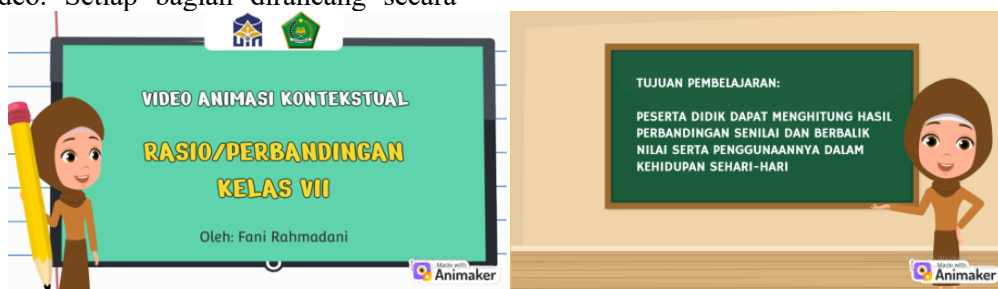
**Tabel 1.** Storyboard Video Animasi Kontekstual Berbantuan Animaker

No.	Keterangan	Visual	Audio
1	Salam Pembuka	<p><u>Teks:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Belajar Matematika Mudah dan Menyenangkan</li> <li>2. Apakah sudah siap belajar hari ini?</li> <li>3. Let go</li> <li>4. Happy Watching</li> </ol> <p><u>Animasi:</u></p> <p>Teks muncul dengan objek elemen yang bergerak dan karakter animasi anak perempuan</p>	Suara Musik Instrumen
2	Judul Awal Video	<p><u>Teks:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Video Pembelajaran Matematika Kelas VII Semester I</li> <li>2. MTsN 5 Tanah Datar</li> </ol> <p><u>Animasi:</u></p>	

3	Biodata Pengembang	Teks muncul dengan objek elemen yang bergerak <u>Teks:</u> Biodata pengembang <u>Animasi:</u> Teks muncul dengan efek animasi yang bergerak dan karakter animasi anak perempuan	
4	Judul Materi tiap Pertemuan	<u>Teks:</u> Video Animasi Kontekstual Rasio/Perbandingan Kelas VII <u>Animasi:</u> Teks muncul dengan efek animasi yang bergerak dan karakter animasi anak perempuan	Suara Teks dan Musik Instrumen
5	Apersepsi	<u>Teks:</u> Apersepsi <u>Animasi:</u> Teks dan gambar muncul dengan efek animasi dan karakter animasi anak perempuan	
6	CP dan TP	<u>Teks:</u> Capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran <u>Animasi:</u> Teks dan gambar muncul dengan efek animasi dan karakter animasi anak perempuan	
7	Pengenalan Masalah Kontekstual	<u>Teks:</u> Masalah kontekstual <u>Animasi:</u> Teks, karakter animasi yang berjalan dan gambar muncul dengan efek animasi	
8	Penyajian Penyelesaian	<u>Teks:</u> Menyelesaikan Masalah <u>Animasi:</u> Teks muncul dengan efek animasi dan karakter animasi anak perempuan	
9	Kata Ajakan Motivasi	<u>Teks:</u> Kata Motivasi <u>Animasi:</u> Teks muncul dengan efek animasi dan karakter animasi anak perempuan	
10	Salam Penutup	<u>Teks:</u> Salam penutup <u>Animasi:</u> Teks muncul dengan efek animasi dan karakter animasi anak perempuan	

Berdasarkan flowchart dan storyboard yang telah disusun, rancangan desain awal tampilan video animasi kontekstual mencakup beberapa bagian, yaitu pembukaan, pendahuluan, isi, dan penutup video. Setiap bagian dirancang secara

sistematis untuk mendukung alur penyajian materi agar lebih terstruktur dan mudah dipahami. Adapun gambaran desain awal tersebut dapat dilihat pada Gambar 2.





**Gambar 2.** Rancangan Desain Awal Video Animasi Kontekstual

Gambar 2 menunjukkan rancangan desain awal video animasi kontekstual yang disusun secara sistematis, meliputi bagian pembukaan, pendahuluan, isi, dan penutup. Pada bagian pembukaan, video diawali dengan tampilan judul serta elemen visual yang menarik untuk membangun perhatian dan minat siswa terhadap materi yang akan dipelajari. Selanjutnya, pada bagian pendahuluan disajikan pengantar materi yang dikaitkan dengan situasi kontekstual dalam kehidupan sehari-hari, sehingga membantu siswa memahami relevansi materi serta mempersiapkan pemahaman awal sebelum memasuki inti pembelajaran.

Bagian isi, materi disajikan dalam tiga topik utama, yaitu konsep perbandingan, perbandingan senilai dan berbalik nilai, serta skala dan laju perubahan. Setiap topik dikembangkan dengan mengaitkan konteks kehidupan sehari-hari serta didukung oleh visualisasi animasi yang menarik agar memudahkan pemahaman siswa. Penyajian

materi pada setiap bagian dirancang secara terstruktur untuk menciptakan alur pembelajaran yang runtut dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Tahap *develop*, dilakukan guna mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan penggunaan video animasi kontekstual berbantuan Animaker dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi perbandingan.

Hasil validitas video animasi kontekstual berbantuan Animaker pada materi perbandingan menurut 3 ahli pendidikan matematika terlihat Tabel 2. Dalam pelaksanaan validasi video animasi kontekstual berbantuan Animaker pada materi perbandingan kelas VII, para validator memberikan sejumlah masukan dan saran perbaikan yang digunakan sebagai dasar penyempurnaan produk yang dikembangkan oleh peneliti.

**Tabel 2.** Hasil Validitas Video Animasi Kontekstual

No	Aspek yang Divalidasi	Validator			Jml	Skor Maks	%	Kategori
		1	2	3				
1	Kelayakan Isi	26	27	26	79	84	94%	Sangat Valid
2	Kelayakan Penyajian	27	32	30	89	96	92,7%	Sangat Valid
3	Kelayakan Kebahasaan	21	27	25	73	84	86,9%	Sangat Valid
4	Kelayakan Kegrafikan/Tampilan	27	29	30	86	96	89,6%	Sangat Valid
Jumlah							363,2	Sangat Valid
Rata-Rata							90,8%	

Berdasarkan hasil penilaian validator, validitas video animasi kontekstual yang dikembangkan sebesar 90,8% dan dikategorikan sangat valid. Hal ini tampak pada aspek materi, isi video, dan contoh-contoh yang termasuk kategori sangat valid karena tepat, relevan, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Sementara itu, aspek informasi berada pada kategori valid dan masih perlu penyempurnaan dalam kejelasan penyajian. Sejalan dengan kriteria kelayakan materi yang menekankan kesesuaian isi media dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar (Arsyad, 2014).

Aspek penyajian, Febriana dan Sulistiowati (2024) mengatakan bahwa video yang dikembangkan harus memenuhi kriteria penyajian yang sistematis dan mudah dipahami. Dan berdasarkan hasil penilaian validator, penyajian materi yang tersusun secara runtut, penggunaan animasi, ilustrasi visual, dan transisi yang proporsional, kejelasan alur penyajian, keterpaduan antara visual dan narasi, serta penempatan contoh kontekstual yang tepat menjadi aspek yang menonjol dan mendasari validator memberikan penilaian sangat valid pada aspek kelayakan penyajian.

Aspek kebahasaan, pemakaian bahasa Indonesia yang mengikuti aturan kebahasaan yang benar, pemilihan kata yang sederhana dan komunikatif, serta penyusunan kalimat yang jelas dan mudah dipahami oleh siswa kelas VII. Penggunaan istilah-istilah matematika juga telah tepat dan konsisten serta disertai penjelasan yang mendukung pemahaman siswa.

Pendapat dari peneliti terdahulu (Susanti & Damayanti, 2022) menyatakan bahwa kelayakan tampilan media mencakup ukuran huruf, komposisi warna, dan kualitas gambar yang mendukung pemahaman materi. Temuan ini sesuai dengan hasil penilaian validator yang mengindikasikan bahwa pemilihan warna, desain

karakter dan latar, serta ukuran teks dalam video telah proporsional, serasi, dan mudah dibaca sehingga memenuhi kriteria penilaian grafis media pembelajaran.

Kemudian, untuk menilai kepraktisan video animasi kontekstual, siswa dan guru diminta mengisi angket respons setelah menggunakan video dalam proses pembelajaran, sebagaimana disajikan pada Tabel 3. Hasil angket menunjukkan bahwa respons siswa memperoleh persentase sebesar 83,96% dengan kategori sangat praktis, sedangkan respons guru mencapai 88,75% yang termasuk dalam kategori sangat praktis.

**Tabel 3.** Hasil Analisis Angket Respon Siswa dan Guru

No	Aspek yang Divalidasi	Siswa (%)	Kategori	Guru %	Kategori
1	Kemudahan Penggunaan Media	84,90%	Sangat Praktis	93,75%	Sangat Praktis
2	Keterlaksanaan dalam Pembelajaran	83,16%	Sangat Praktis	93,75%	Sangat Praktis
3	Kemenarikan Tampilan dan Animasi	87,50%	Sangat Praktis	83,33%	Sangat Praktis
4	Kejelasan Penyampaian Materi	82,29%	Sangat Praktis	81,25%	Sangat Praktis
5	Respon Siswa dan Guru	81,94%	Sangat Praktis	91,67%	Sangat Praktis
Jumlah		419,79%		443,8%	
Rata-Rata		83,96%	Sangat Praktis	88,75%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 3, penggunaan video animasi kontekstual berbantuan Animaker dikategorikan sebagai sangat praktis. Penilaian ini mencakup beberapa aspek menurut Wahyu dan Mulyani (2024), yaitu kemudahan penggunaan media, keterlaksanaan dalam pembelajaran, kemenarikan tampilan dan animasi, kejelasan penyampaian materi, serta respons guru dan siswa. Aspek kemudahan penggunaan media memperoleh persentase yang tinggi. Guru menilai bahwa media ini mudah dioperasikan serta dapat menyesuaikan diri, sehingga cocok diterapkan dalam berbagai kondisi kelas, baik pada pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran berbantuan teknologi (Gina et al., 2022). Selain itu, video animasi yang disajikan secara visual

menarik terbukti mampu mengoptimalkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Hal ini disebabkan oleh kombinasi teks, gambar, dan narasi yang memberikan variasi stimulasi kognitif yang lebih optimal dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional (Hasanah & Astuti, 2024).

Terakhir, untuk melihat keefektifan video animasi kontekstual, dilakukan analisis terhadap data hasil angket minat belajar siswa yang disajikan pada Tabel 4. Data penelitian dianalisis menggunakan rumus N-Gain untuk mengukur peningkatan minat belajar siswa setelah penerapan media.

**Tabel 4.** Hasil Analisis Angket Minat Belajar Siswa

Minat Belajar Siswa	Angket Awal	Angket Akhir
X Maks	75	90
X Min	42	66
Rata-Rata	53,96	77,67
Akhir – Awal		23,71
Skor Ideal - Angket Awal		38,04
N-Gain		0,63
Kategori		Sedang

Angket minat dianalisis menggunakan rumus N-Gain berdasarkan hasil sebelum dan sesudah penggunaan video animasi kontekstual pada materi perbandingan. Hasil menunjukkan peningkatan minat belajar dengan N-Gain 0,63 (kategori sedang). Kategori ini dipengaruhi oleh belum optimalnya pemanfaatan video, karena beberapa bagian masih memerlukan penjelasan guru sehingga kemandirian dan keterlibatan siswa belum maksimal.

Selain itu, indikator perhatian dan keterlibatan aktif juga belum optimal. Beberapa bagian video belum mampu mempertahankan fokus siswa secara konsisten, serta variasi aktivitas lanjutan masih terbatas. Akibatnya, partisipasi aktif seperti bertanya dan berdiskusi belum berkembang maksimal. Sejalan dengan pendapat Slameto (2010) bahwa perhatian memengaruhi keberhasilan belajar serta Sardiman (2018) yang menegaskan pentingnya keterlibatan aktif dalam meningkatkan minat belajar.

Hasil minat belajar mencapai 63% dengan kategori cukup efektif, sesuai kriteria (Sukarelawan et al., 2024) yaitu 56%–75% tergolong cukup efektif. Dengan demikian, video animasi kontekstual berbantuan Animaker mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas VII MTsN 5 Tanah Datar, meskipun belum optimal. Hasil ini sejalan dengan penelitian Susanti dan Damayanti (Susanti & Damayanti, 2022) yang menunjukkan efektivitas video Animaker dalam meningkatkan minat belajar dengan persentase 84,9%.

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa video animasi kontekstual berbantuan Animaker pada materi perbandingan yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Media ini menyajikan materi secara kontekstual dengan dukungan visual, teks, dan audio yang terintegrasi sehingga mudah dipahami siswa. Hasil penelitian menunjukkan tingkat validitas sangat tinggi (90,8%), kepraktisan sangat baik dengan respons guru 88,89% dan siswa 83,96%, serta efektivitas dalam kategori sedang dengan nilai N-Gain 0,63. Dengan demikian, media yang dikembangkan memiliki kelayakan untuk digunakan sebagai alternatif pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa.

### Daftar Pustaka

Anggoro, B. S. (2016). Analisis Persepsi Siswa SMP terhadap Pembelajaran Matematika Ditinjau dari Perbedaan Gender dan

Disposisi Berpikir Kreatif Matematis. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 153–166.

- Angrayuni, F., Muharram, & Hasri. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI SMAN Selayar. *Acamedia: Jurnal Inovasi Riset Dan Akademik*, 6, 654–664.
- Apriadi, H. (2021). Video Animasi Matematika dengan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 5(1), 173–187.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Rajawali Press.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Rajawali Press.
- Febriana, R., & Sulistiowati, D. L. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Animaker Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Siswa SMP. *Relevan: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(6).
- Gazali, R. Y., & Atsnan, M. Fathurrahman. (2017). Peningkatan Motivasi dan Minat Belajar Siswa Melalui Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Matematika yang Bermakna. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 123–134.
- Gina, P., Kresnadi, H., & Ghasya, D. A. V. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animiz Animation Maker dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV SDN 36 Pontianak Selatan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 9965–9974.
- Hasanah, I., & Astuti, T. (2024). Keefektifan Media Video Berbasis Animasi terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada Siswa. *Journal of Elementary Education (JEE)*, 6(1).
- Hasna, B., Yenti, I. N., Yunizal, E., Herlina, E., & Huda, U. (2025). *Development of Learning Videos on Integer Material Assisted by Sparkol VideoScribe to Enhance Junior High School Students' Learning Motivation*. 17(1).
- Hasudungan, A. N. (2022). Pembelajaran Contextual Teaching Learning (CTL) pada Masa Pandemi COVID-19: Sebuah Tinjauan. *Jurnal Dinamika*, 3(2), 112–126.
- Johan, J. R., Ariani, T., & Maulana, A. (2023). Penerapan Model Four-D dalam

- Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(6), 372–378.
- Kartika, D., & Gultom, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Pendekatan Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP Negeri Perisai. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 9(2), 264–273.
- Mulyono. (2018). *Strategi Pembelajaran: Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad 21*. UIN Maliki Press.
- Nabila, Y. Z., & Astriani, D. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Tutor Sebaya Setting Kolaboratif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMP. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(3), 644–650.
- Nasir, A. M., Hidayat, S., & Syamsuriyawati. (2022). Hubungan Antara Minat Belajar dan Hasil Belajar Matematika Siswa SMPN 4 Bantimurung. *ELIPS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 69–73.
- Pradika, A. A. W., Taufik, I., & Wijayanto, Z. (2025). Identifikasi Faktor Rendahnya Minat Belajar Matematika Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika IKIP PGRI Bojonegoro*, 3(1), 3364–3372.
- Prihatiningtyas, D., & Ariyanto, L. (2020). Model Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(2), 123–134.
- Saputro, W. A., Setiawan, D., & Riswari, L. A. (2022). Rendahnya Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas VI SDN Karanganyar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 5128–5135.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Edisi 1, Cetakan ke-24). Rajawali Press.
- Seti, Y. M., Merdja, J., & Ningsih. (2022). Analisis Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri Sokoria dalam Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi COVID-19. *JUPIKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 53–60.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sopiandy, D., Tundreng, S., Umpi, R., Putra, E., & Jabir, S. (2024). Pemanfaatan Teknologi Berbasis Animaker sebagai Media Pembelajaran pada Mata Kuliah Pendidikan Nilai dan Kepribadian. *Arus Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 116–123.
- Sukarelawan, Moh. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain VS Stacking Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest*. Suryacahya.
- Sunaryo, P. R., Hutajulu, M., & Kadarisma, G. (2023). Systematic Literature Review: Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Pembelajaran Kontekstual. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 6(5), 1865–1872.
- Susanti, V. D., & Damayanti, A. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Materi Garis dan Sudut untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMPN 1 Geger di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(3), 331–341.
- Undayah, U., Linda, Asyura, I., Munawar, B., Sulaiman, Y., & Widyaningrum, I. (2024). Pengembangan Komik Digital Matematika sebagai Media Literasi Matematika Siswa Kelas IX SMP. *MATH LOCUS: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Matematika*, 5(1), 26–40.
- Wahyu, P. N., & Mulyani. (2024). Pengembangan Video Animasi Kontekstual “Mengenal Kegiatan Ekonomi Bersama Mumu” untuk Materi Kegiatan Ekonomi di SD. *JPGSD (Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar / PGSD)*, 12(1), 2594–2603.