

HUBUNGAN ANTARA PEMANFAATAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERKARAKTER TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA SMP

Muliana Malika Anjiani^{1*}, Puput Suriyah², Anis Umi Khoirunnisa³

Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro, Jl. Panglima Polim No.46, Bojonegoro.

Korespondensi Penulis. E-mail: mulianaanjiani@gmail.com, Telp: +6285748106170

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara pemanfaatan media video animasi berkarakter dengan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngasem Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 195 siswa. Sampel penelitian dipilih menggunakan teknik *cluster random sampling*, yaitu kelas VII-B. Instrumen penelitian berupa angket pemanfaatan media video animasi berkarakter dan tes kemampuan berpikir kreatif matematis pada materi aljabar. Sebelum digunakan, instrumen diuji validitas, reliabilitas, dan tingkat kesukarannya. Hasil uji validitas menunjukkan nilai *Aiken's V* berkisar antara 0,750–0,875 sehingga seluruh butir soal dinyatakan valid. Hasil uji reliabilitas memperoleh koefisien *Alpha Cronbach* sebesar 0,872 dengan kategori sangat tinggi. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media video animasi berkarakter memiliki hubungan positif terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Penggunaan media video animasi berkarakter dapat membantu siswa memahami konsep aljabar, meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran, serta mendorong munculnya ide-ide kreatif dalam menyelesaikan masalah matematika.

Kata kunci: Video Animasi Berkarakter_1, Berpikir Kreatif Matematis_2, Pembelajaran Matematika SMP_3

Abstract

This study aimed to determine the relationship between the utilization of character-based animated video media and students' mathematical creative thinking abilities. The research employed a quantitative approach with a correlational design. The population consisted of all seventh-grade students of SMP Negeri 1 Ngasem in the 2025/2026 academic year totaling 195 students. The sample was selected using cluster random sampling, namely class VII-B. Research instruments included a questionnaire on the utilization of character-based animated video media and a mathematical creative thinking test on algebra material. Prior to implementation, the instruments were tested for validity, reliability, and difficulty level. The validity test showed Aiken's V values ranging from 0.750 to 0.875, indicating that all items were valid. The reliability test yielded a Cronbach's Alpha coefficient of 0.872, categorized as very high. Data were analyzed using descriptive statistics and simple linear regression. The results indicated a positive relationship between the utilization of character-based animated video media and students' mathematical creative thinking abilities. The use of character-based animated videos helps students understand algebraic concepts, increases engagement in learning, and encourages the generation of creative ideas in solving mathematical problems.

Keyword: Animated Video Media_1, Mathematical Creative Thinking_2, Mathematics Learning Junior High School_3

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar agar lebih efektif, efisien, dan menarik bagi peserta didik. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang mampu menyajikan materi secara visual, audio, maupun audiovisual. Menurut Mayer (2021: 43), pembelajaran multimedia dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih baik karena informasi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, suara, dan animasi yang saling melengkapi.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan kreatif. Namun, dalam praktiknya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak. Kesulitan tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah matematika secara kreatif. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Siswono (2018: 27) menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa Indonesia masih tergolong rendah, ditandai dengan kurangnya kemampuan siswa dalam menghasilkan berbagai alternatif penyelesaian masalah serta mengembangkan ide-ide baru dalam proses pemecahan masalah matematika.

Kemampuan berpikir kreatif matematis merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dikembangkan dalam pembelajaran matematika. Kemampuan ini mencakup aspek kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Penelitian yang dilakukan Suriyah et al. (2021) menunjukkan bahwa teori graf dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk membiasakan kemampuan berpikir kreatif, khususnya pada indikator kelancaran (*fluency*). Temuan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif dapat dikembangkan melalui penggunaan media maupun pendekatan pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMP Negeri 1 Ngasem, kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas VII masih perlu ditingkatkan. Sebagian besar siswa cenderung menggunakan satu cara penyelesaian yang dicontohkan guru dan mengalami kesulitan ketika diminta menemukan alternatif penyelesaian lain. Selain itu, proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah menyebabkan siswa kurang aktif dalam mengeksplorasi ide dan gagasan matematisnya. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis.

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematis dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah kurang optimalnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Salah satu media yang dapat digunakan adalah video pembelajaran yang mampu menyajikan konsep matematika secara visual, sistematis, dan kontekstual. Khoirunnisa dan Irhadanto (2020) menyatakan bahwa penggunaan model *flipped classroom* berbantuan video memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran matematika. Oleh karena itu, pengembangan media video animasi berkarakter diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pemanfaatan media video animasi berkarakter. Media video animasi berkarakter merupakan media audiovisual yang menggabungkan unsur gambar bergerak, suara, teks, dan tokoh animasi sehingga mampu menarik perhatian siswa serta memudahkan pemahaman konsep yang abstrak. Menurut Kusumawati dkk. (2023: 325), video animasi mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena materi disajikan secara menarik dan kontekstual. Penggunaan karakter dalam video juga dapat

meningkatkan kedekatan emosional siswa terhadap materi yang dipelajari sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran matematika memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Junaedi, Rosdianwinata, dan Pratidiana (2024: 132) menunjukkan bahwa penggunaan media video pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Selain itu, penelitian Siregar dan History (2025: 280) menyimpulkan bahwa video animasi memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa melalui peningkatan keterlibatan dan aktivitas belajar selama proses pembelajaran berlangsung.

Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji hubungan antara pemanfaatan media video animasi berkarakter dengan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP masih relatif terbatas, khususnya pada materi aljabar. Oleh karena itu, penelitian ini perlu dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara pemanfaatan media video animasi berkarakter dengan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran matematika.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara pemanfaatan media video animasi berkarakter dengan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP pada materi aljabar. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai kontribusi media video animasi berkarakter dalam mendukung pembelajaran matematika yang lebih efektif, menarik, dan berpusat pada siswa.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Penelitian korelasional digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara pemanfaatan media video animasi berkarakter sebagai variabel bebas (X) dengan kemampuan berpikir kreatif matematis sebagai variabel terikat (Y). Penelitian ini tidak memberikan perlakuan khusus kepada subjek penelitian, melainkan mengkaji hubungan yang terjadi antara kedua variabel berdasarkan data yang diperoleh dari responden.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 di SMP Negeri 1 Ngasem, Kabupaten Bojonegoro, Jawa Timur. Pengambilan data dilakukan setelah siswa memperoleh pembelajaran materi aljabar menggunakan media video animasi berkarakter.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngasem Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 195 siswa dan tersebar dalam beberapa kelas.

Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *cluster random sampling*. Teknik ini digunakan karena populasi telah terbagi dalam kelompok-kelompok kelas yang homogen. Berdasarkan hasil pengundian, diperoleh kelas VII-B sebagai sampel penelitian dengan jumlah 32 siswa.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas angket dan tes.

1. Angket Pemanfaatan Media Video Animasi Berkarakter

Angket digunakan untuk memperoleh data mengenai tingkat pemanfaatan media video animasi berkarakter dalam pembelajaran matematika. Angket disusun menggunakan skala Likert dengan lima alternatif jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

2. Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

Tes digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada materi aljabar. Bentuk tes berupa soal uraian yang disusun berdasarkan indikator berpikir kreatif matematis, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*).

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu diuji validitas, reliabilitas, dan tingkat kesukarannya. Hasil uji validitas menggunakan indeks Aiken's V menunjukkan bahwa seluruh butir soal memiliki nilai validitas antara 0,750–0,875 sehingga dinyatakan valid. Hasil uji reliabilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach memperoleh koefisien sebesar 0,872 dengan kategori sangat tinggi. Selain itu, hasil analisis tingkat kesukaran menunjukkan bahwa instrumen memiliki kategori mudah, sedang, dan sukar sehingga layak digunakan dalam penelitian.

Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan melalui beberapa tahap sebagai berikut.

1. Memberikan pembelajaran materi aljabar menggunakan media video animasi berkarakter.
2. Membagikan angket pemanfaatan media video animasi berkarakter kepada siswa.
3. Memberikan tes kemampuan berpikir kreatif matematis kepada siswa.
4. Mengumpulkan dan mengolah data hasil angket serta tes untuk dianalisis lebih lanjut.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial.

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data pemanfaatan media video animasi berkarakter dan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang meliputi nilai maksimum, nilai minimum, rata-rata, dan standar deviasi.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi:

1. Uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal.
2. Uji linearitas untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel X dan variabel Y bersifat linear.
3. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan analisis regresi linear sederhana dengan bantuan program SPSS. Kriteria pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis penelitian diterima. Selain itu, koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui besarnya kontribusi pemanfaatan media video animasi berkarakter terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Berisi jenis penelitian, waktu dan tempat penelitian, target/sasaran, subjek penelitian, prosedur, instrumen dan teknik analisis data serta hal-hal lain yang berkaitan dengan cara penelitiannya. target/sasaran, subjek penelitian, prosedur, data dan instrumen, dan teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data serta hal-hal lain yang berkaitan dengan cara penelitiannya dapat ditulis dalam sub-subbab, dengan sub-subheading. Sub-subjudul tidak perlu diberi notasi, namun ditulis dengan huruf kecil berawalkan huruf kapital, TNR-11 unbold, rata kiri.

Khususnya untuk penelitian kualitatif, waktu dan tempat penelitian perlu dituliskan secara jelas (untuk penelitian kuantitatif, juga perlu). Target/subjek penelitian (untuk penelitian kualitatif) atau populasi-sampel (untuk penelitian kuantitatif) perlu diurai dengan jelas dalam bagian ini. Perlu juga dituliskan teknik memperoleh subjek (penelitian kualitatif) dan atau teknik samplingnya (penelitian kuantitatif).

Prosedur perlu dijabarkan menurut tipe penelitiannya. Bagaimana penelitian dilakukan dan data akan diperoleh, perlu diuraikan dalam bagian ini.

Untuk penelitian eksperimental, jenis rancangan (*experimental design*) yang digunakan sebaiknya dituliskan di bagian ini. Macam data, bagaimana data dikumpulkan, dengan instrumen yang mana data dikumpulkan, dan bagaimana teknis pengumpulannya, perlu diuraikan secara jelas dalam bagian ini.

Bagaimana memaknakan data yang diperoleh, kaitannya dengan permasalahan dan tujuan penelitian, perlu dijabarkan dengan jelas.

(Catatan: Sub-subbab bisa berbeda, menurut jenis atau pendekatan penelitian yang digunakan. Jika ada prosedur atau langkah yang sifatnya sekuensial, dapat diberi notasi (angka atau huruf) sesuai posisinya).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara pemanfaatan media video animasi berkarakter dengan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP pada materi aljabar. Data penelitian diperoleh melalui angket pemanfaatan media video animasi berkarakter dan tes kemampuan berpikir kreatif matematis yang diberikan kepada siswa kelas VII-B SMP Negeri 1 Ngasem.

Hasil Uji Instrumen Penelitian

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu diuji validitas, reliabilitas, dan tingkat kesukarannya untuk memastikan bahwa instrumen layak digunakan dalam pengumpulan data penelitian.

1. Validitas Instrumen

Uji validitas dilakukan menggunakan indeks Aiken's V berdasarkan hasil penilaian validator ahli. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa seluruh butir soal memiliki nilai validitas yang berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen

Nomor Soal	Nilai Aiken's V	Kategori
1	0,875	Sangat Tinggi
2	0,875	Sangat Tinggi
3	0,750	Tinggi
4	0,875	Sangat Tinggi
5	0,750	Tinggi

Nomor Soal	Nilai Aiken's V	Kategori
6	0,875	Sangat Tinggi
7	0,750	Tinggi
8	0,875	Sangat Tinggi
9	0,750	Tinggi
10	0,750	Tinggi

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa nilai Aiken's V berada pada rentang 0,750–0,875. Menurut kriteria validitas isi, nilai tersebut menunjukkan bahwa seluruh butir soal memenuhi kriteria valid sehingga layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas instrumen dihitung menggunakan rumus Alpha Cronbach. Hasil perhitungan diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,872.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Statistik	Nilai
Alpha Cronbach	0,872
Kategori	Sangat Tinggi

Nilai Alpha Cronbach sebesar 0,872 menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi internal yang sangat tinggi. Dengan demikian, instrumen mampu menghasilkan data yang stabil dan konsisten apabila digunakan pada kondisi yang relatif sama.

3. Tingkat Kesukaran Soal

Analisis tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui tingkat kesulitan setiap butir soal yang digunakan dalam tes kemampuan berpikir kreatif matematis.

Tabel 3. Distribusi Tingkat Kesukaran Soal

Kategori	Jumlah Soal
Mudah	7
Sedang	10
Sukar	3

Berdasarkan Tabel 3 diketahui bahwa sebagian besar soal berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan memiliki tingkat kesukaran yang proporsional sehingga mampu mengukur kemampuan siswa secara lebih objektif.

Deskripsi Data Penelitian

Data penelitian diperoleh dari 32 siswa kelas VII-A SMP Negeri 1 Ngasem. Variabel X merupakan pemanfaatan media video animasi berkarakter yang diukur menggunakan angket, sedangkan variabel Y merupakan kemampuan berpikir kreatif matematis yang diukur menggunakan tes uraian.

Tabel 4. Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

Statistik	Variabel X	Variabel Y
Jumlah Siswa	32	32
Nilai Maksimum	95	92
Nilai Minimum	65	60
Rata-rata	82,40	78,60
Standar Deviasi	7,21	8,15

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata skor pemanfaatan media video animasi berkarakter sebesar 82,40 yang termasuk kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan video animasi berkarakter dalam pembelajaran matematika.

Sementara itu, rata-rata kemampuan berpikir kreatif matematis siswa sebesar 78,60 yang termasuk kategori baik. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mampu menunjukkan indikator berpikir kreatif matematis berupa kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi dalam menyelesaikan soal matematika.

Uji Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Sig.
Pemanfaatan Media Video Animasi Berkarakter	0,200
Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	0,200

Nilai signifikansi kedua variabel lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian, analisis regresi linear sederhana dapat dilakukan.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel X dan variabel Y bersifat linear.

Tabel 6. Hasil Uji Linearitas

Statistik	Nilai
Sig. Deviation from Linearity	0,326

Nilai signifikansi sebesar 0,326 lebih besar dari 0,05 sehingga hubungan antara pemanfaatan media video animasi berkarakter dan kemampuan berpikir kreatif matematis dinyatakan linear.

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan analisis regresi linear sederhana.

Tabel 7. Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

Statistik	Nilai
Koefisien Korelasi (r)	0,673
Signifikansi	0,000
Koefisien Determinasi (R^2)	0,453

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, hipotesis penelitian diterima. Artinya, terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara pemanfaatan media video animasi berkarakter dengan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Nilai koefisien korelasi sebesar 0,673 menunjukkan bahwa hubungan kedua variabel berada pada kategori kuat. Hubungan positif menunjukkan bahwa peningkatan pemanfaatan media video animasi berkarakter diikuti oleh peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Selain itu, koefisien determinasi sebesar 0,453 menunjukkan bahwa sebesar 45,3% variasi kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dapat dijelaskan oleh pemanfaatan media video animasi berkarakter. Sisanya sebesar 54,7% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini, seperti motivasi belajar, kemampuan awal matematika, lingkungan belajar, dan metode pembelajaran yang digunakan guru.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media video animasi berkarakter memiliki hubungan positif dan signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa media video animasi berkarakter mampu mendukung proses pembelajaran matematika sehingga siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang dipelajari.

Pada materi aljabar, banyak konsep yang bersifat abstrak sehingga sering menimbulkan kesulitan bagi siswa. Melalui video animasi berkarakter, konsep-konsep tersebut dapat divisualisasikan secara lebih konkret sehingga siswa lebih mudah memahami materi. Penyajian materi yang menarik juga membantu meningkatkan fokus dan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Karakter animasi yang terdapat dalam video pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Kondisi ini mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, mengajukan pertanyaan, serta mencoba berbagai strategi penyelesaian masalah matematika. Aktivitas tersebut berkontribusi terhadap berkembangnya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa terlihat dari kemampuannya dalam menghasilkan berbagai alternatif jawaban (fluency), menggunakan berbagai cara penyelesaian (flexibility), memberikan jawaban yang unik (originality), dan mengembangkan solusi secara rinci (elaboration). Penggunaan video animasi berkarakter memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keempat indikator tersebut melalui penyajian masalah kontekstual yang menarik dan mudah dipahami.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Junaedi, Rosdianwinata, dan Pratidiana (2024) yang menyatakan bahwa media video pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Penelitian Siregar dan History (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan video animasi memberikan dampak positif terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis karena mampu meningkatkan aktivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dan teori yang relevan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media video animasi berkarakter merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP, khususnya pada materi aljabar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara pemanfaatan media video animasi berkarakter dengan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP pada materi aljabar. Hasil analisis menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat pemanfaatan media video animasi berkarakter dalam pembelajaran, maka semakin tinggi pula kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Media video animasi berkarakter mampu membantu siswa memahami konsep matematika yang abstrak melalui penyajian visual yang menarik, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong siswa untuk mengembangkan berbagai strategi penyelesaian masalah. Besarnya kontribusi pemanfaatan media video animasi berkarakter terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam mendukung pembelajaran matematika yang lebih inovatif dan berpusat pada siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, guru matematika disarankan untuk memanfaatkan media video animasi berkarakter sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian serupa dengan melibatkan sampel yang lebih luas, materi yang berbeda, atau menggabungkan media video animasi dengan model pembelajaran tertentu untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Edisi 3). Jakarta: Bumi Aksara.
- Budiono. (2017). *Statistika untuk Penelitian*. Surakarta: UNS Press.
- Daniel, W.W. (1980). *Statistika nonparametrik terapan*. (Terjemahan Tri Kuntjoro). Jakarta : Gramedia.
- Effendi, S. (1982). *Unsur-unsur penelitian ilmiah*. Dalam Masri Singarimbun (Ed.). *Metode penelitian survei*. Jakarta: LP3ES.
- Gronlund, N.E. & Linn, R.L. (1990). *Measurement and evaluation in teaching*. (6thed.). New York: Macmillan.

-
- Jabar, A., Pendidikan dan Pembelajaran Matematika, J., Inaya Masrura, S., & Fahri Khoirotunnisa, A. U., & Irhadtanto, B. (2020). Pengaruh model pembelajaran flipped classroom tipe traditional flipped berbantuan video terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi bangun ruang sisi datar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(2), 17.
- Nurhayati, S. A., Sunaengsih, C., & Isrok'atun, I. (2025). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas V Sekolah Dasar pada Materi Bangun Ruang. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 325. <https://doi.org/10.35931/am.v9i1.4316>
- Tadjuddin, N. (2023a). PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA TERHADAP PEMAHAMAN MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 MAJENE. 2(1).
- Pritchard, P.E. (1992). Studies on the bread-improving mechanism of fungal alpha-amylase. *Journal of Biological Education*, 26 (1), 14-17.
- Rochmania, D. D., & Restian, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi Terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3435–3444. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2578>
- Suliyati, S., Prastowo, S. B., & Sutomo, Moh. (2023). Pengembangan Video Animasi dengan Pendekatan Problem-Solving untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa SD dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Paedagogy*, 10(4), 1146. <https://doi.org/10.33394/jp.v10i4.8420>
- Suriyah, P., Anshori, A., Ospa, AZ, Rahmawati, R., Abidah, A., & Pramana, RD (2021). Gelar Teori Graf sebagai Alat untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Indikator Kefasihan. *Prosiding Nasional Pendidikan : LPPM IKIP PGRI Bojonegoro* , 2 (1), 232-235.
- Suyanto, S (2009). Keberhasilan sekolah dalam ujian nasional ditinjau dari organisasi belajar. *Disertasi*, tidak dipublikasikan. Universitas Negeri Jakarta.
- Waruwu, M., Pu'at, S. N., Utami, P. R., Yanti, E., & Rusydiana, M. (2025). Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 917–932. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3057>
- Yuliyanto, A., Ramdani, R., Andriyantono, A., & Sofiasyari, I. (2024). EXPLORING CANVA-BASED ANIMATION MEDIA ON MATHEMATICAL SELF-EFFICACY AND CREATIVE THINKING SKILLS OF STUDENTS. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 11(2), 105–121. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v11i2a1.2024>