

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS BUDAYA JAMBI DALAM  
MENDUKUNG PEMBELAJARAN *DEEP LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN  
MINAT BELAJAR SISWA**

Rini G. Silaban<sup>1</sup>, Wardi Syafmen<sup>2</sup>, Novferma<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

[1rinigsilaban664@gmail.com](mailto:1rinigsilaban664@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This study is motivated by the low level of students' interest in learning mathematics, as indicated by their lack of engagement and enthusiasm during the learning process. The purpose of this study is to develop and examine the effectiveness of an animation video based on Jambi culture in supporting deep learning to enhance students' interest in learning statistics for Grade VIII students at SMPN 1 Muaro Jambi. This study employs a research and development (R&D) approach using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The research subjects include subject-matter experts, design experts, teachers, and students of SMPN 1 Muaro Jambi. Data were collected through expert validation, practicality questionnaires, effectiveness questionnaires, students' learning interest questionnaires, and learning outcome tests. The results of the study show that: (1) the validity test results from the subject-matter expert reached 84.61% (very valid), while the design expert validation score was 80% (valid); (2) the practicality test results indicated that the animation video was rated 83.3% (very practical) by teachers and 87.61% (very practical) by students; (3) the effectiveness test results showed that the student response questionnaire reached 89.68% (very effective), students' learning interest increased from 48.06% (low) to 83.34% (very high), and the average learning outcomes reached 84.21% (very effective). It can be concluded that the Jambi culture-based animation video is effective in supporting deep learning and improving students' interest in learning statistics in Grade VIII at SMPN 1 Muaro Jambi.*

*Keywords: Animated Video, Jambi Culture, Deep Learning, Learning Interest, Statistics*

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar matematika siswa, yang ditunjukkan oleh kurangnya keterlibatan dan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas video animasi berbasis budaya Jambi dalam mendukung pembelajaran *deep learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi statistika di kelas VIII SMPN 1 Muaro Jambi. Penelitian menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian ini terdiri atas ahli materi, ahli desain, guru, dan siswa SMPN 1 Muaro Jambi. Pengumpulan data dilakukan melalui validasi oleh tim ahli, angket praktikalitas, angket efektivitas, angket minat belajar siswa, serta tes hasil belajar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Hasil uji kevalidan oleh ahli materi sebesar 84,61% (sangat valid) dan skor kevalidan dari ahli desain sebesar 80% (valid). (2) Hasil uji kepraktisan video animasi oleh guru sebesar 83,3% (sangat praktis) dan oleh siswa sebesar 87,61% (sangat praktis). (3) Hasil uji keefektifan melalui angket efektivitas respon siswa sebesar 89,68% (sangat efektif), peningkatan minat belajar dari 48,06% (rendah) menjadi 83,34% (sangat tinggi), serta rata-rata hasil belajar mencapai 84,21% (sangat efektif). Dapat disimpulkan bahwa video animasi berbasis budaya Jambi mampu mendukung pembelajaran *deep learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi statistika di kelas VIII SMPN 1 Muaro Jambi.

Kata Kunci: Video Animasi, Budaya Jambi, *Deep Learning*, Minat belajar, Statistika

### A. Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu bidang ilmu yang berperan penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif siswa serta menjadi dasar perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Piliani et al., 2021). Namun, dalam praktik pembelajaran, matematika masih sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit, membingungkan, dan kurang menarik bagi siswa (Sarah Safira, 2024). Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat belajar siswa, yang ditunjukkan melalui kurangnya

perhatian, ketertarikan, serta keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Minat belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan belajar, karena siswa yang memiliki minat tinggi cenderung lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran (Fakhira et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan penyebaran angket pada siswa kelas VIII SMPN 1 Muaro Jambi, diperoleh bahwa minat belajar siswa masih tergolong rendah dengan persentase sebesar 48,06%. Hasil ini sejalan dengan pendapat Rahmadhani dan

Yulia (2023) yang menyatakan bahwa siswa dengan minat belajar rendah cenderung pasif dan kurang terlibat dalam pembelajaran. Salah satu faktor penyebabnya adalah keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang masih didominasi oleh buku teks dan LKPD, sehingga pembelajaran menjadi kurang variatif dan cenderung membosankan (Puspitaningrum & Purnomo, 2025).

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menghadirkan media pembelajaran yang inovatif, salah satunya melalui video animasi. Video animasi merupakan media pembelajaran berbasis audio-visual yang mampu menyajikan materi secara menarik dan mudah dipahami sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa (Pasampuri, 2024). Selain itu, penggunaan video animasi juga terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran (Aisyah & Jannah, 2023). Namun, pengembangan media pembelajaran saat ini masih cenderung berfokus pada aspek visual tanpa mengintegrasikan unsur budaya lokal.

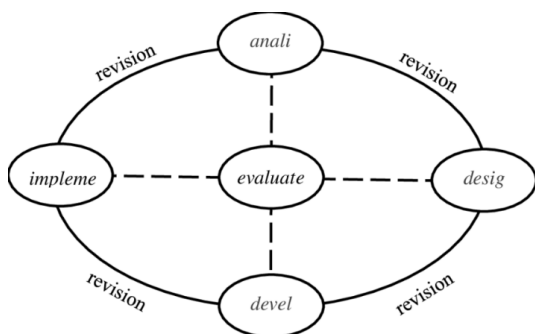
Padahal, integrasi budaya dalam pembelajaran dapat membuat materi lebih kontekstual dan bermakna karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa (Pertiwi et al., 2024). Selain itu, integrasi budaya juga dapat mendukung penerapan pendekatan deep learning yang menekankan pada pemahaman mendalam, keterkaitan konsep dengan kehidupan nyata, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Arif et al., 2025). Pendekatan ini mendorong siswa untuk tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu mengaplikasikannya secara kritis dan reflektif (Mutmainnah et al., 2025).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan video animasi berbasis budaya Jambi dalam mendukung pembelajaran deep learning untuk meningkatkan minat belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan serta mengetahui kualitas video animasi yang dikembangkan, ditinjau dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan

bermakna, serta menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan minat belajar siswa.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.



Gambar 1 Tahapan model ADDIE

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi statistika. Tahap desain meliputi perancangan produk berupa *storyboard*, alur video, serta penyusunan materi yang disesuaikan dengan konteks budaya Jambi dan pendekatan *deep learning*. Selanjutnya, pada tahap pengembangan dilakukan pembuatan

video animasi yang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli desain untuk mengetahui tingkat kevalidan produk. Selain itu, dilakukan uji kepraktisan melalui uji perorangan oleh guru dan uji kelompok kecil yang melibatkan sembilan siswa SMPN 1 Muaro Jambi.

Selanjutnya, tahap implementasi dilakukan dengan menggunakan video animasi dalam pembelajaran pada seluruh siswa kelas VIII D di SMPN 1 Muaro Jambi, untuk mengetahui keefektifan produk video animasi. Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi, dilakukan untuk menilai kualitas produk secara keseluruhan berdasarkan hasil uji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Subjek penelitian ini terdiri atas ahli materi, ahli desain, guru, dan siswa SMPN 1 Muaro Jambi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui validasi ahli, angket kepraktisan oleh guru dan siswa, angket keefektifan (respon siswa), angket minat belajar siswa, serta tes hasil belajar. Jenis data dalam penelitian ini meliputi data kualitatif dan kuantitatif, yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk menilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk video animasi yang dikembangkan.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil dari proses penelitian ini berupa video animasi berbasis budaya Jambi dalam mendukung pembelajaran *deep learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi statistika kelas VIII SMP. Proses pengembangan ini dilakukan melalui lima tahapan yaitu tahap analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), serta tahap evaluasi (*evaluation*).

Tahap analisis meliputi identifikasi kesenjangan kinerja, penentuan tujuan pembelajaran, analisis karakteristik siswa, kurikulum, serta sumber daya. Hasil analisis di kelas VIII D SMPN 1 Muaro Jambi menunjukkan rendahnya minat belajar matematika siswa. Hal ini diketahui melalui hasil wawancara dan penyebaran angket minat belajar, di mana siswa menganggap matematika sulit dan membosankan serta pembelajaran masih berpusat pada guru dengan media yang kurang variatif. Akibatnya, siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran. Data hasil angket minat belajar menunjukkan minat belajar siswa masih rendah dengan persentase sebesar 48,06% (rendah).

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mendukung *deep learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian (Suryadi, 2024) menunjukkan bahwa video animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik mengembangkan video animasi berbasis budaya Jambi dalam mendukung pembelajaran *deep learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Setelah dilakukan tahap analisis, selanjutnya dilakukan tahap desain. Pada tahap desain ini, peneliti membuat desain rancangan awal dari media pembelajaran video animasi berbasis budaya Jambi dengan membuat *storyboard*. *Storyboard* dirancang sebagai pedoman dalam mengembangkan media agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, dalam tahap ini juga dirancang integrasi unsur pembelajaran mendalam (*deep learning*), seperti penyajian permasalahan kontekstual berbasis budaya, serta keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi. Dengan demikian, desain yang dihasilkan tidak hanya berfokus pada aspek visual, tetapi juga memperhatikan

keterpaduan antara konten materi, konteks budaya, dan strategi pembelajaran yang mendukung peningkatan minat belajar siswa.

Selanjutnya melakukan tahap pengembangan, pada tahap ini peneliti melakukan proses validasi terhadap media video animasi yang telah dikembangkan. Sebelum melakukan validasi produk, peneliti terlebih dahulu melakukan validasi instrumen penelitian berupa validasi materi dan validasi desain oleh validator, yaitu Bapak Drs. Wardi Syafmen, M.Si. dan Ibu Novferma, S.Pd., M.Pd. selaku dosen dosen Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Jambi. Setelah proses validasi selesai, peneliti melakukan perbaikan terhadap media video animasi sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh validator. Setelah melakukan tahap perbaikan hingga produk dinyatakan valid, selanjutnya media video animasi diuji cobakan melalui uji coba perorangan kepada salah satu guru matematika kelas VIII SMPN 1 Muaro Jambi. Selain itu, dilakukan juga uji coba kelompok kecil kepada 9 orang siswa yang memiliki tingkat kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Berdasarkan uji coba

perorangan dan uji coba kelompok kecil tersebut diperoleh masukan berupa saran ataupun komentar terkait media video animasi berbasis budaya Jambi yang dikembangkan. Masukan tersebut kemudian digunakan peneliti sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan media sebelum media video animasi diuji cobakan kepada siswa pada tahap uji coba lapangan (kelompok besar).

Selanjutnya, pada tahap implementasi, peneliti menerapkan video animasi dalam proses pembelajaran kepada seluruh siswa kelas VIII D di SMPN 1 Muaro Jambi yang berjumlah 32 siswa. Proses pembelajaran dengan menggunakan video animasi tersebut berlangsung selama 5 kali pertemuan dengan 1 kali pertemuannya dilakukan untuk menguji efektivitas penggunaan produk video animasi, melalui pengisian angket minat belajar siswa, angket efektivitas (respon siswa) serta pelaksanaan tes hasil belajar siswa.

Tahap selanjutnya adalah tahap evaluasi, tahap ini dilaksanakan pada setiap tahapan pengembangan ADDIE dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran video

animasi berbasis budaya Jambi dalam mendukung pembelajaran *deep learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa. Kualitas media video animasi yang dikembangkan mengacu pada kriteria kelayakan, yaitu valid, praktis, dan efektif.

### **Validitas Video Animasi**

Pada penelitian ini, validitas video animasi berbasis budaya Jambi dilihat berdasarkan penilaian para ahli pada angket validasi materi dan angket validasi desain.

#### **1. Validitas Materi**

Validasi materi video animasi berbasis budaya Jambi dinilai dari beberapa aspek penilaian yaitu aspek kualitas dan isi tujuan, aspek bahasa dan aspek kualitas pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian validator terhadap materi pada video animasi melalui angket validasi materi, diketahui bahwa pada aspek kualitas isi dan tujuan, materi yang disajikan dalam video animasi telah sesuai dengan Kurikulum Merdeka, capaian pembelajaran, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Materi yang disampaikan dalam video juga telah memuat materi statistika, serta dilengkapi dengan contoh soal yang menggunakan konteks budaya Jambi sehingga pembelajaran

menjadi lebih bermakna dan kontekstual, serta lebih dekat dengan kehidupan nyata siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi. Penyajian materi disertai dengan permasalahan kontekstual yang mendukung penjelasan konsep statistika secara lebih jelas. Selain itu, latihan dan contoh soal dalam video disampaikan secara runtut dan jelas sehingga tidak menimbulkan kerancuan dan sesuai dengan materi yang dipelajari. Penyajian materi, contoh, dan latihan soal disusun secara runtut dan jelas sehingga memudahkan pemahaman siswa. Dari aspek bahasa, penggunaan bahasa sudah sesuai PUEBI, jelas, dan konsisten dalam penggunaan istilah serta simbol matematika.

Pada aspek kualitas pembelajaran, video animasi dinilai mampu membantu pemahaman, meningkatkan minat, serta dapat digunakan secara mandiri oleh siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat (Prasetyo & Nugraheni, 2024) bahwa video animasi dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa.

**Tabel 1. Hasil validasi materi oleh ahli materi**

No.	Instrumen	Persentase
-----	-----------	------------

1.	Lembar Validasi ahli materi	84,61%
<b>Jumlah Skor</b>		55
<b>Skor maks</b>		65
<b>Persentase</b>		84,61%
<b>Kategori</b>		Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi materi tersebut, dapat disimpulkan bahwa materi video animasi berbasis budaya Jambi telah memenuhi kriteria valid dengan persentase sebesar 84,61% berada pada kategori "sangat valid" berdasarkan kriteria persentase kevalidan pada teori yang digunakan.

## 2. Validasi Desain

Validasi desain video animasi berbasis budaya Jambi dinilai dari beberapa aspek penilaian yaitu aspek kesederhanaan, keterpaduan, keseimbangan, penekanan, bentuk dan warna. Hasil penilaian menunjukkan bahwa informasi dalam video mudah dipahami, animasi sesuai dengan karakteristik siswa, serta penggunaan bahasa sederhana dan jelas. Dari aspek keterpaduan, materi statistika telah terintegrasi dengan baik dengan budaya Jambi, disajikan secara relevan, serta memiliki alur penyajian yang sistematis dan logis.

Pada aspek keseimbangan, penggunaan jenis dan ukuran huruf, gambar, serta tulisan dinilai

proporsional, sehingga tampilan visual menjadi jelas. *Voice over* yang digunakan juga sesuai dan mendukung penyampaian materi secara efektif.

Pada aspek penekanan, bentuk, dan warna, video animasi dinilai telah memiliki penekanan terhadap unsur-unsur yang mampu menarik perhatian siswa. Gambar yang digunakan menarik dan jenis huruf mudah dibaca, sehingga membantu pemahaman. Selain itu, kesesuaian dan konsistensi warna membuat tampilan visual terlihat menarik secara visual.

**Tabel 2. Hasil validasi desain video animasi oleh ahli desain**

No.	Instrumen	Persentase
1.	Lembar Validasi ahli Desain	80%
<b>Jumlah Skor</b>		60
<b>Skor maks</b>		75
<b>Persentase</b>		80%
<b>Kategori</b>		Valid

Berdasarkan hasil validasi desain tersebut, dapat disimpulkan bahwa desain video animasi berbasis budaya Jambi telah memenuhi kriteria valid dengan persentase sebesar 80% berada pada kategori "valid".

### **Praktikalitas Video Animasi**

Pada penelitian ini, kepraktisan video animasi berbasis budaya Jambi dilihat berdasarkan hasil penilaian pada angket praktikalitas pada saat uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Proses penilaian kepraktisan dilakukan dengan menggunakan angket praktikalitas yang diberikan kepada guru pada tahap uji coba perorangan dan kepada siswa pada tahap uji coba kelompok kecil.

#### **1. Praktikalitas Guru**

Kepraktisan video animasi berbasis budaya Jambi dinilai melalui angket praktikalitas oleh guru matematika kelas VIII SMPN 1 Muaro Jambi yang mencakup aspek kelayakan isi, bahasa, penyajian, dan kepraktisan. Hasil penilaian menunjukkan bahwa materi telah sesuai dengan Kurikulum Merdeka, tujuan pembelajaran, serta relevan dengan kehidupan sehari-hari sehingga memudahkan pemahaman siswa. Bahasa yang digunakan jelas, mudah dipahami, dan konsisten dalam penggunaan istilah serta simbol matematika.

Dari aspek penyajian, video dinilai interaktif, tersusun sistematis, serta memuat contoh dan unsur budaya Jambi yang relevan sehingga

meningkatkan ketertarikan siswa. Pada aspek kepraktisan, video animasi memiliki tampilan menarik, mudah digunakan, dan dapat dimanfaatkan baik dalam pembelajaran berlangsung maupun pembelajaran secara mandiri.

**Tabel 3. Hasil praktikalitas video animasi oleh guru**

No.	Instrumen	Persentase
1.	Uji Praktikalitas Video Animasi oleh Guru	83,3%
<b>Jumlah Skor</b>		50
<b>Skor maks</b>		60
<b>Persentase</b>		83,3%
<b>Kategori</b>		Sangat Praktis

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada kepraktisan video animasi menggunakan angket praktikalitas oleh guru diperoleh persentase sebesar 83,3% berada pada kategori “sangat praktis” berdasarkan kriteria persentase kepraktisan yang mengacu pada teori yang digunakan.

#### **2. Praktikalitas Siswa**

Kepraktisan media video animasi berbasis budaya Jambi tidak hanya dilihat dari hasil penilaian angket praktikalitas oleh guru, tetapi juga dari angket praktikalitas yang diberikan kepada siswa sebagai sasaran pengguna media

pembelajaran video animasi. Angket praktikalitas ini diberikan kepada 9 orang siswa kelas VIII D SMPN 1 Muaro Jambi yang memiliki kemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Penilaian mencakup aspek tampilan media, bahasa, audio visual, dan fungsi media.

Pada aspek tampilan media, hasil menunjukkan bahwa tampilan video menarik, mudah dipahami, serta membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Materi, contoh, dan latihan soal dinilai membantu pemahaman serta sesuai dengan tujuan pembelajaran. Bahasa yang digunakan jelas, serta audio visual seperti suara dan musik terdengar baik sehingga mendukung penyampaian materi. Dari aspek fungsi, video dinilai memudahkan pemahaman siswa, meningkatkan minat belajar, dan dapat digunakan secara mandiri.

**Tabel 4. Hasil praktikalitas video animasi oleh siswa**

No.	Instrumen	Persentase
1.	Uji Praktikalitas Video Animasi oleh siswa	87,61%
<b>Total Skor</b>		552
<b>Skor maks</b>		630
<b>Persentase</b>		87,61%

<b>Kategori</b>	Sangat Praktis
-----------------	----------------

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada kepraktisan video animasi menggunakan angket praktikalitas oleh siswa, diperoleh presentase sebesar 87,61% dengan kategori “sangat praktis” digunakan dalam proses pembelajaran.

### **Efektifitas Video Animasi**

Keefektifan video animasi berbasis budaya Jambi dilihat berdasarkan penilaian hasil pada angket minat belajar siswa, tes hasil belajar siswa, serta angket efektifitas (respon siswa) yang dilakukan pada saat uji coba lapangan pada kelas VIII D SMPN 1 Muaro Jambi dengan jumlah 32 orang siswa.

#### **1. Berdasarkan Angket Minat Belajar Siswa**

Keefektifan video animasi berbasis budaya Jambi dilihat dari angket minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi pada uji coba lapangan. Penilaian didasarkan pada indikator minat yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Hasil menunjukkan bahwa video animasi meningkatkan

konsentrasi, antusiasme, motivasi, serta kemampuan siswa dalam memahami dan menyelesaikan masalah. Siswa juga lebih aktif, tekun, dan tertarik pada pembelajaran matematika yang dikaitkan dengan budaya Jambi.

**Tabel 5. Hasil angket minat belajar siswa setelah menggunakan media video animasi**

No.	Instrumen	Persentase
1.	Angket Minat Belajar Siswa	83,34%
<b>Total Skor</b>		2667
<b>Skor maks</b>		3.200
<b>Persentase</b>		83,34%
<b>Kategori</b>		Sangat Tinggi

Hasil angket minat belajar sebelum dan sesudah penggunaan video animasi menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa, dari 48,06% (rendah) sebelum menggunakan video animasi, menjadi 83,34% (sangat tinggi) setelah menggunakan video animasi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi berbasis budaya Jambi efektif dalam mendukung *deep learning* dan meningkatkan minat belajar siswa.

## 2. Berdasarkan angket efektivitas (Respon siswa)

Keefektifan video animasi berbasis budaya Jambi juga dilihat

dari angket efektivitas (respon siswa) yang mencakup aspek kelayakan isi, bahasa, dan fungsi media. Hasil penilaian pada aspek kelayakan isi menunjukkan bahwa materi yang disajikan mampu meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa melalui penyajian yang kontekstual dan menarik.

Bahasa yang digunakan komunikatif, mudah dipahami, serta konsisten dalam penggunaan istilah dan simbol matematika. Dari aspek fungsi media, video animasi dinilai mempermudah penguasaan materi serta meningkatkan keaktifan, ketertarikan, dan semangat siswa dalam pembelajaran matematika.

**Tabel 6. Hasil angket efektivitas respon siswa setelah menggunakan video animasi**

No.	Instrumen	Persentase
1.	Angket efektivitas respon siswa	89,68 %
<b>Jumlah Siswa</b>		32 orang
<b>Total Skor</b>		1435
<b>Skor maks</b>		1.600
<b>Persentase</b>		89,68 %
<b>Kategori</b>		Sangat Efektif

Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh pada angket efektivitas (respon siswa) diperoleh persentase sebesar 89,68% dengan kategori

“Sangat Efektif” digunakan dalam proses pembelajaran.

### **3. Berdasarkan tes hasil belajar siswa**

Keefektifan media video animasi berbasis budaya Jambi dalam mendukung pembelajaran *deep learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa juga dilihat dari hasil tes hasil belajar siswa. Instrumen tes hasil belajar berupa soal uraian yang terdiri atas lima butir soal. Sebelum instrumen tes hasil belajar digunakan, terlebih dahulu dilakukan validasi oleh ahli instrumen. Setelah melakukan proses validasi, instrumen tes hasil belajar kemudian digunakan pada siswa kelas VIII D SMPN 1 Muaro Jambi yang berjumlah 32 orang siswa.

**Tabel 7. Hasil nilai tes hasil belajar siswa setelah menggunakan video animasi**

No.	Instrumen	Persentase
1.	Tes hasil belajar	89,68 %
<b>Total Skor</b>		2695
<b>Skor maksimum</b>		3.200
<b>Rata-rata</b>		0,8421
<b>Persentase (%)</b>		84,21%

Berdasarkan hasil pada tes hasil belajar, diketahui bahwa sebanyak 29 siswa berada pada kategori “tuntas”, sedangkan 3 siswa berada pada kategori “tidak tuntas”. Kategori tersebut ditentukan berdasarkan ketentuan KKTP (Kriteria

Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang telah ditetapkan, yaitu nilai  $\geq 75$  dinyatakan tuntas. Selain itu, tingkat keefektifan media pembelajaran video animasi yang diukur melalui tes hasil belajar memperoleh persentase sebesar 84,21% dengan kriteria “sangat efektif”, sesuai dengan teori yang digunakan. Dengan demikian, berdasarkan hasil angket minat belajar siswa, angket efektivitas (respon siswa) dan tes hasil belajar siswa dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis budaya jambi dalam mendukung pembelajaran *deep learning* tergolong efektif digunakan dalam meningkatkan minat belajar siswa.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media video animasi berbasis budaya Jambi dalam mendukung pembelajaran *deep learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa, maka dapat disimpulkan hal-hal berikut :

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa video animasi berbasis budaya Jambi dalam mendukung pembelajaran

*deep learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa. Pengembangan media ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Pada proses pembuatan video animasi ini menggunakan *Animaker*.

2. Kualitas produk video animasi berbasis budaya Jambi dalam mendukung pembelajaran *deep learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa dinilai berdasarkan tiga kriteria kelayakan yaitu valid, praktis, dan efektif. Kriteria kevalidan video animasi berbasis budaya Jambi dalam mendukung pembelajaran *deep learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa ini dilihat berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli desain. Hasil validasi materi menunjukkan persentase sebesar 84,61% dengan kategori "sangat valid", sedangkan hasil validasi desain memperoleh persentase sebesar 80% dengan kategori "valid". Sementara itu, kriteria kepraktisan video animasi berbasis budaya

Jambi diperoleh berdasarkan hasil angket praktikalitas oleh guru pada tahap uji coba perorangan dan hasil angket praktikalitas oleh siswa pada tahap uji coba kelompok kecil. Berdasarkan hasil angket praktikalitas yang dilakukan peneliti terhadap guru mata pelajaran matematika pada tahap uji coba perorangan, diperoleh persentase sebesar 83,3% yang tergolong dalam kategori "sangat praktis". Sementara itu, hasil angket praktikalitas yang dilakukan peneliti terhadap 9 orang siswa pada tahap uji coba kelompok kecil, memperoleh persentase sebesar 87,61% yang tergolong dalam kategori "sangat praktis". Berikutnya, keefektifan dari media video animasi berbasis budaya Jambi dalam mendukung pembelajaran *deep learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa dilihat dari hasil tes hasil belajar siswa, angket minat belajar siswa, dan angket efektifitas siswa yang melibatkan seluruh siswa kelas VIII D SMPN 1 Muaro Jambi. Adapun keefektifan dari media video animasi yang dilihat dari hasil angket efektifitas siswa, menunjukkan perolehan

persentase sebesar 89,68% dengan kategori “sangat efektif”. Selain itu, keefektifan media video animasi juga dilihat dari hasil angket minat belajar sebelum dan setelah menggunakan media video animasi dalam proses pembelajaran. Adapun persentase hasil angket minat belajar sebelum menggunakan media video animasi berbasis budaya Jambi dalam mendukung pembelajaran *deep learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah sebesar 48,06% dengan kategori “Rendah” sedangkan persentase hasil angket minat belajar setelah menggunakan media video animasi berbasis budaya Jambi dalam mendukung pembelajaran *deep learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah sebesar 83,34% dengan kategori “sangat tinggi”. Selanjutnya, tingkat keefektifan media video animasi ini juga dilihat dari hasil tes hasil belajar siswa, yang menunjukkan perolehan persentase rata-rata skor tes hasil belajar siswa sebesar 84,21% dengan kategori “sangat efektif”. Dengan demikian, video animasi berbasis budaya Jambi yang dikembangkan dinyatakan

layak digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu mendukung pembelajaran *deep learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, N., & Jannah, L. Z. M. (2023). Penerapan Video Pembelajaran Animasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar SKI. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 3(4), 202–212.
- Arif, M. N., Parawansyah, M. I., Huda, F. H., & Zulfahmi, M. N. (2025). Strategi Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Melalui Pendekatan Deep Learning. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 4(1), 8–16.
- Fakhira, Z., Kadir, & Rahmat. (2023). Minat Belajar Matematika Siswa Selama 79 80 Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 11(3), 337–350.
- Mutmainnah, N., Adrias, & Zulkarnaini, A. P. (2025). Implementasi Pendekatan Deep Learning terhadap Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 858–871.
- Pasampuri, T. (2024). Pengenalan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi belajar Siswa di SDN 110 Lura. *Journal Scientific of Mandalika*,

- <https://ojs.cahayamandalika.com/index.php/jomla> 5(12), 2809–0543.
- Pertiwi, B. ., Kusno, Gunawan, & Jazuli, A. (2024). Eksplorasi etnomatematika upacara adat pernikahan untuk pembelajaran matematika di Desa Sidareja Kabupaten Cilacap. *Journal Of Educational Review And Research*, 7(2), 103–115.
- Piliani, L., Sariyasa, & Suarsana, I. M. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Treffinger Dengan Pendekatan Open-Ended Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sma Kelas Xi Mipa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 10(1), 1–9. <https://doi.org/10.23887/jppmi.v10i1.1023>
- Prasetyo, D. A., & Nugraheni, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi pada Pokok Bahasan Luas dan Keliling Bangun Datar Berbantuan Software Synfig di SDN Denanyar 3. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(1), 127–135. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v4i1.461>
- Puspitaningrum, M. N., & Purnomo, H. (2025). Analisis Keterbatasan Penggunaan Media Pembelajaran Dan Pengaruhnya Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 2 SD N Krebet. *JBES (Journal Basic Education Skills)*, 3(2), 129–136. <https://doi.org/10.35438/jbes.v3i2.329>
- Rahmadhani, A. S., & Yulia, P. (2023). Minat Belajar Matematika Siswa di MTsN 2 Kerinci. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 183–190. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v3i2.1335>
- Sarah Safira, I. M. (2024). Faktor yang Memengaruhi Minat dan Kesulitan Belajar Matematika Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(01), 2020–2230. <https://doi.org/10.58812/spp.v2i01.314>
- Suryadi. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Attractive : Innovative Education Journal*, 6(1), 178–180