

**PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA VIDEO ANIMASI
BERKARAKTER TERHADAP KEMAMPUAN
BERPIKIR KREATIF MATEMATIS
SISWA SMP**

SKRIPSI



**Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh :
Muliana Malika Anjiani
NIM 22310031**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM
IKIP PGRI BOJONEGORO
2026**

**PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA VIDEO ANIMASI
BERKARAKTER TERHADAP KEMAMPUAN
BERPIKIR KREATIF MATEMATIS
SISWA SMP**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :
Muliana Malika Anjiani
NIM 22310031

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM
IKIP PGRI BOJONEGORO
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul Hubungan antara Pemanfaatan Media Video Animasi Berkarakter terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP disusun oleh :

Nama : Muliana Malika Anjiani

NIM : 22310031

Program Studi : Pendidikan Matematika

Untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan diajukan ke tahap ujian skripsi.

Bojonegoro, 16 Juli 2026

Pembimbing I



Dr. Puput Suriyah, S.Pd. M.Pd.
NIDN 0725079001

Pembimbing II



Anis Umi Khoirotunnisa', M.Pd.
NIDN 0715079001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Pengaruh Pemanfaatan Media Video Animasi Berkarakter terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP disusun oleh:

Nama : Muliana Malika Anjiani

NIM : 22310031

Program Studi : Pendidikan Matematika

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, IKIP PGRI Bojonegoro. Pada hari Selasa, 21 Juli 2026

Bojonegoro , 21 Juli 2026

Ketua,



Dr. Puput Suriyah, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0725079001

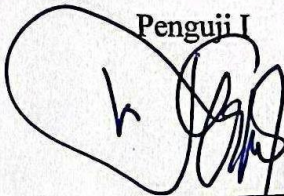
Sekretaris,



Novi Mayasari, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0708118601

Penguji I



Dwi Erna Novianti, S.Si., M.Pd.

NIDN. 0716118301

Penguji II



Dian Ratna Puspananda, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0728118702

Rektor,

Dr. Dra Junarti, M.Pd.

NIDN. 0014016501

MOTTO

Akan tiba saatnya seseorang merasa lelah dalam proses panjang perjuangan hidupnya, merasa sendiri, bingung arah dan hampir menyerah. Tapi di situlah sebenarnya jiwa sedang ditempa, bukan untuk dpatahkan, melainkan untuk dikuatkan. Karena terkadang jalan yang berat adalah cara Tuhan membentuk pribadi yang lebih tangguh dan bijaksana.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji bagi Allah Swt. atas limpahan rahmat, taufik, hidayah, serta karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad Saw. beserta keluarga, sahabat, dan seluruh pengikutnya hingga akhir zaman.

Dengan penuh rasa syukur, karya sederhana ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua Orang Tua Tercinta, Bapak Sutikno dan Ibu Nuriyati, yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa yang tiada henti, pengorbanan, semangat, motivasi, serta dukungan baik moril maupun materiil dalam setiap langkah perjalanan hidup saya. Terima kasih atas segala cinta dan perjuangan yang tidak akan pernah mampu saya balas. Semoga Allah Swt. senantiasa melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, keberkahan, dan membalas semua kebaikan Bapak dan Ibu dengan pahala yang berlipat ganda.
2. Saudara-Saudari Tercinta, Febiyana Malika Anjiani, Mutiara Malika Anjiani, dan Maya Amalia Malika Anjiani, terima kasih atas doa, dukungan, perhatian, dan semangat yang selalu diberikan sehingga saya mampu menyelesaikan pendidikan ini.
3. Dosen Pembimbing, Ibu Dr. Puput Suriyah, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing utama dan Ibu Anis Umi Khoirotunnisa, M.Pd. selaku dosen pembimbing kedua. Terima kasih atas segala ilmu, bimbingan, arahan, kesabaran, motivasi, serta waktu yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini hingga selesai.
4. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Matematika, terima kasih atas ilmu, pengalaman, motivasi, dan bimbingan yang telah diberikan selama saya menempuh pendidikan di Program Studi Pendidikan Matematika. Semoga segala ilmu yang diberikan menjadi amal jariyah.

5. Kepala Sekolah dan Guru SMP Negeri 1 Ngasem, Bapak Drs. Endro Setyo Widodo selaku Kepala SMP Negeri 1 Ngasem dan Ibu Khoirotun Nafi'an, S.Pd. selaku guru mata pelajaran matematika. Terima kasih atas izin, bantuan, bimbingan, serta kesempatan yang diberikan kepada saya untuk melaksanakan penelitian di SMP Negeri 1 Ngasem.
6. Siswa-Siswi SMP Negeri 1 Ngasem Kelas VII-A dan VII-B, terima kasih atas kerja sama, partisipasi, dan antusiasme selama proses penelitian berlangsung sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.
7. Teman-Teman Seperjuangan, terima kasih atas kebersamaan, semangat, bantuan, motivasi, dan pengalaman yang telah diberikan selama menempuh pendidikan. Semoga kesuksesan selalu menyertai langkah kita semua.
8. Sahabat Tercinta, Ana Mustika Asri, Nurul Septian, dan Ayunda Wahyu Finata. Terima kasih telah menjadi sahabat yang selalu memberikan dukungan, motivasi, doa, serta menemani saya dalam suka maupun duka selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
9. Semua Pihak yang Tidak Dapat Disebutkan Satu per Satu, terima kasih atas segala bantuan, doa, dukungan, dan kontribusi yang telah diberikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Semoga Allah Swt. membalas semua kebaikan yang telah diberikan.
10. Diri Saya Sendiri, terima kasih karena telah mampu bertahan, berjuang, bangkit dari setiap kesulitan, dan tidak menyerah hingga mampu menyelesaikan skripsi ini. Semoga segala usaha, kerja keras, dan doa yang telah dilakukan menjadi langkah awal untuk meraih cita-cita, memberikan manfaat bagi sesama, serta menjadi kebanggaan bagi keluarga.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muliana Malika Anjiani

NIM : 22310031

Program Studi : Pendidikan Matematika

Fakultas : Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Demi menjunjung tinggi integritas akademik, dengan tulus dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

Pengaruh Pemanfaatan Media Video Animasi Berkarakter terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP.

Merupakan hasil karya asli saya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar referensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, saya secara pribadi bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap menanggung sanksi hukum.

Bojonegoro, 17 juli 2026

Yang membuat pernyataan,



Muliana Malika Anjiani

ABSTRAK

Anjiani, Muliana Malika. (2026). "Pengaruh Pemanfaatan Media Video Animasi Berkarakter terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP". Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika. Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. IKIP PGRI Bojonegoro. Pembimbing I Dr. Puput Suriyah, S.Pd., M.Pd., Pembimbing II Anis Umi Khoirunnisa, M.Pd.

Kata kunci: Pemanfaatan Media Video Animasi Berkarakter, Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis, Matematika.

Kemampuan berpikir kreatif matematis merupakan salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran matematika. Namun, kemampuan tersebut masih tergolong rendah karena pembelajaran cenderung kurang memanfaatkan media yang menarik dan inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara pemanfaatan media video animasi berkarakter dengan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP serta mengetahui ixactorix keterkaitan kedua ixactorixe tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Populasi penelitian ixactor seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ngasem Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 195 siswa, sedangkan sampel penelitian ixactor 32 siswa kelas VII-A yang dipilih menggunakan ixactor *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui angket pemanfaatan media video animasi berkarakter dan tes kemampuan berpikir kreatif matematis. Analisis data menggunakan ixactorixeix deskriptif, uji prasyarat analisis, dan regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara pemanfaatan media video animasi berkarakter dengan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$). Tingkat pengaruh kedua ixactorixe tergolong sangat kuat dengan nilai koefisien korelasi (Multiple R) sebesar 0,952 dan koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,907. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media video animasi berkarakter memberikan kontribusi sebesar 90,7% terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, sedangkan 9,3% dipengaruhi oleh ixactor lain di luar penelitian. Dengan demikian,

pemanfaatan media video animasi berkarakter memiliki pengaruh yang sangat kuat dengan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

ABSTRACT

Keywords: Utilization of Character-Based Animated Video Media, Mathematical Creative Thinking Ability, Mathematics.

Mathematical creative thinking ability is one of the abilities that need to be developed in mathematics learning. However, this ability is still relatively low because learning tends to lack the use of interesting and innovative media. This study aims to determine the relationship between the use of animated video media with the mathematical creative thinking ability of junior high school students and to determine the factors that influence the relationship between the two factors. This study uses a quantitative approach with a correlational research type. The research population is all 195 students of grade VII of SMP Negeri 1 Ngasem in the 2025/2026 academic year, while the research sample is 32 students of grade VII-A selected using purposive sampling. Data were collected through a questionnaire on the use of animated video media with characters and a test of mathematical creative thinking ability. Data analysis uses descriptive analysis, prerequisite analysis tests, and simple linear regression. The results show that there is a positive and significant relationship between the use of animated video media with characters and students' mathematical creative thinking ability, with a significance value of 0.000 (<0.05). The level of relationship between the two actors e is classified as very strong with a correlation coefficient (Multiple R) of 0.952 and a determination coefficient (R Square) of 0.907. These results indicate that the use of animated video media with characters contributes 90.7% to students' mathematical creative thinking abilities, while 9.3% is influenced by other factors outside the study. Thus, the use of animated video media with characters has a very strong relationship with students' mathematical creative thinking abilities.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. atas segala limpahan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh Pemanfaatan Media Video Animasi Berkarakter terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP" dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad Saw., beserta keluarga, sahabat, dan seluruh umatnya hingga akhir zaman.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, IKIP PGRI Bojonegoro.

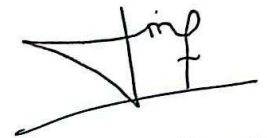
Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa tanpa bantuan, bimbingan, doa, serta dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Junarti, M.Pd., selaku Rektor IKIP PGRI Bojonegoro.
2. Ibu Dr. Puput Suriyah, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam IKIP PGRI Bojonegoro.
3. Ibu Novi Mayasari, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika IKIP PGRI Bojonegoro.
4. Ibu Dr. Puput Suriyah, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta saran yang sangat berarti selama penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Anis Umi Khoirotunnisa, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan, perhatian, dan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Bapak Drs. Endro Setyo Widodo, selaku Kepala SMP Negeri 1 Ngasem yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
7. Ibu Khoirotun Nafi'an, S.Pd., selaku Guru Mata Pelajaran Matematika SMP Negeri 1 Ngasem yang telah memberikan arahan, bantuan, dan kerja sama selama proses penelitian berlangsung.
8. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Matematika IKIP PGRI Bojonegoro yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, motivasi, dan bimbingan selama penulis menempuh pendidikan.

9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan, doa, dan dukungan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki berbagai kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan karya ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi salah satu referensi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan matematika.

Bojonegoro, 16 Juli 2026



Penulis

DAFTAR ISI

COVER	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN	vi
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	viii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR TABEL.....	iv
DAFTAR GAMBAR	v
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Definisi Operasional.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS	10
A. Kajian Pustaka.....	10

B. Kerangka Teoritis	13
C. Kerangka Berpikir.....	27
D. Hipotesis Penelitian.....	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
A. Pendekatan Penelitian	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	32
C. Variabel Penelitian	34
D. Populasi, Sampel, dan Sampling.....	35
E. Teknik Pengumpulan Data	38
F. Teknik Validasi Data	39
G. Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	50
A. Pemaparan Data	50
B. Hasil Penelitian	52
C. Pembahasan.....	67
BAB V PENUTUP.....	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Waktu Pelaksanaan Penelitian.....	33
Tabel 3. 2 Jumlah Siswa Kelas VII SMP Negeri Ngasem	36
Tabel 3. 3 Skala Likert Angket Berpikir Kreatif	38
Tabel 3. 4 Kriteria Untuk Menguji Validitas	41
Tabel 3. 5 Kriteria Untuk Menguji Reliabilitas.....	43
Tabel 3. 6 Kriteria Menguji Tingkat Kesukaran.....	44
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes.....	53
Tabel 4. 2 Hasil Reliabilitas Butir Soal	54
Tabel 4. 3 Kriteria Tingkat Kesukaran Soal	55
Tabel 4. 4 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	56
Tabel 4. 5 Kriteria Daya Pembeda Soal	57
Tabel 4. 6 Hasil Uji Daya Pembeda Soal	57
Tabel 4. 7 Hasil Uji Validitas Angket Pemanfaatan Media Video Animasi Berkarakter.....	59
Tabel 4. 8 Hasil Uji Reliabilitas Angket.....	60
Tabel 4. 9 Hasil Uji Normalitas.....	61
Tabel 4. 10 Hasil Uji Linearitas	62
Tabel 4. 11 Hasil Uji Regresi Sederhana.....	64
Tabel 4. 12 Koefisien Regresi Linear Sederhana	64
Tabel 4. 13 Hasil Uji Hipotesis (Uji t)	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	29
-------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar.....	81
Lampiran 2 Kisi-Kisi Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kreatif.....	105
Lampiran 3 Soal Uji Coba Pretest Kemampuan Berpikir Kreatif.....	109
Lampiran 4 Kunci Jawaban Soal Uji Coba Pretest	111
Lampiran 5 Uji Validitas Uji Coba Pretest Kemampuan Berpikir Kreatif.....	115
Lampiran 6 Uji Reliabilitas Soal Uji Coba Pretest Kemampuan Berpikir Kreatif	117
Lampiran 7 Uji Coba Tingkat Kesukaran Soal Pretest Kemampuan Berpikir Kreatif	119
Lampiran 8 Uji Coba Daya Pembeda Soal Pretest.....	122
Lampiran 9 Soal Uji Coba Posttest Kemampuan Berpikir Kreatif.....	124
Lampiran 10 Kunci Jawaban Uji Coba Soal Posttest.....	126
Lampiran 11 Pedoman Penskoran Tes	130
Lampiran 12 Hasil Validitas Uji Coba Posttest.....	132
Lampiran 13 Hasil Uji Coba Reliabilitas Posttest.....	134
Lampiran 14 Hasil Uji Coba Tingkat Kesukaran Posttest.....	135
Lampiran 15 Hasil Uji Coba Daya Pembeda Posttest.....	140
Lampiran 16 Lembar Validasi Instrumen.....	142
Lampiran 17 kisi-kisi angket.....	144
Lampiran 18 Soal Angket	145
Lampiran 19 Hasil Tes Angket.....	147
Lampiran 20 Hasil Validitas Angket	149
Lampiran 21 Hasil Reliabilitas Angket.....	151

Lampiran 22 Soal Pretest Penelitian	153
Lampiran 23 Soal Postest Penelitian.....	155
Lampiran 24 Skor Total Variabel X dan Y	156
Lampiran 25 Hasil Uji Normalitas Variabel X.....	157
Lampiran 26 Hasil Uji Normalitas Variabel Y	159
Lampiran 27 Hasil Uji Linearitas.....	161
Lampiran 28 Hasil Uji Regresi Sederhana.....	162
Lampiran 29 Lembar Validasi Media.....	163
Lampiran 30 lembar Observer Penelitian	165
Lampiran 31 Gambar Media	167
Lampiran 32 Dokumentasi Penelitian	168

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan pada abad ke-21 membawa perubahan besar dalam sistem pendidikan. Penggabungan teknologi digital ke dalam kegiatan belajar mengajar telah mengubah pendekatan pembelajaran dari yang bersifat tradisional menuju pembelajaran yang lebih interaktif, visual, serta menempatkan peserta didik sebagai pusat proses belajar. Pembelajaran matematika memanfaatkan perkembangan teknologi untuk memberikan peluang besar dalam membantu peserta didik memahami berbagai konsep abstrak yang sering dianggap sulit. Salah satu inovasi yang semakin banyak digunakan adalah media video animasi berkarakter, yang tidak hanya menyediakan tampilan visual yang menarik, tetapi juga dilengkapi narasi, karakter, dan alur cerita yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik. Media ini diyakini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih konkret sehingga siswa dapat memahami konsep matematika secara lebih mendalam.

Penelitian oleh Ranti Ayu Kartika et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan video animasi memfasilitasi penyajian konten matematika secara visual dan interaktif, yang dapat meningkatkan pemahaman konsep, memupuk motivasi belajar, dan memperbaiki hasil belajar siswa. Media animasi terbukti dapat memperkuat pemahaman konsep karena mampu menyajikan visualisasi yang jelas, runtut, dan mudah dipahami, terutama dalam mata pelajaran matematika yang bersifat abstrak (Murni et al., 2024). Penelitian lain yang dilakukan oleh Kusumawati et al. (2023) mengungkapkan bahwa video animasi

mampu meningkatkan hasil belajar matematika melalui penyajian materi yang lebih hidup dan membantu siswa menghubungkan teori dengan situasi nyata. Selain itu, studi dari Rochmania & Restian (2022) menegaskan bahwa animasi dapat merangsang kreativitas peserta didik karena menghadirkan rangsangan visual yang mampu memunculkan berbagai ide baru. Temuan-temuan ini menegaskan bahwa video animasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Meskipun demikian, jika dilihat secara lebih mendalam, kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP, termasuk di SMPN 1 Ngasem, masih tergolong rendah. Berdasarkan observasi di sekolah dan berbagai studi, ditemukan bahwa siswa SMP sering kali menggunakan satu pola penyelesaian, kurang mampu berpikir fleksibel, serta jarang mengeksplorasi alternatif solusi lain. Penelitian Jabar et al. (2023a) menunjukkan bahwa siswa SMP kesulitan mengembangkan gagasan matematis secara variatif, terutama dalam menyelesaikan soal HOTS. Kondisi ini mengindikasikan bahwa kreativitas matematis belum berkembang secara optimal dalam kegiatan belajar sehari-hari. Selain itu, sebagian besar guru masih mengandalkan metode ceramah dan buku teks, sehingga peserta didik kurang mendapatkan pengalaman belajar visual atau berbasis cerita yang dapat mendorong fleksibilitas berpikir, termasuk di SMPN 1 Ngasem.

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Pertama, penggunaan media pembelajaran yang masih minim dan bersifat monoton membuat siswa kurang mendapatkan stimulus yang dapat merangsang kreativitas, sebagaimana dijelaskan oleh Jabar et al. (2023b) bahwa

pembelajaran yang didominasi metode ceramah cenderung menghambat kemampuan menghasilkan ide matematis yang variatif. Kedua, siswa membutuhkan rangsangan visual dan audio untuk membangkitkan imajinasi matematis, dan media konvensional tidak mampu memenuhi kebutuhan tersebut. Hal ini sejalan dengan temuan Yuliyanto et al. (2024) bahwa media animasi berbasis pemecahan masalah mampu meningkatkan kreativitas siswa karena memberikan rangsangan visual yang kuat. Ketiga, perkembangan kognitif siswa SMP memerlukan media yang menarik dan kontekstual, dan kurangnya penggunaan media inovatif menyebabkan kreativitas tidak berkembang optimal (Feniber & Desy Susiaty, n.d.). Video animasi berkarakter dapat memenuhi kebutuhan tersebut karena menampilkan visual yang menarik, cerita yang mudah dipahami, dan karakter yang mampu menciptakan kedekatan emosional. Penelitian Lestari et al. (2024) menunjukkan bahwa video animasi yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa. Sementara itu, menurut temuan Suliyati et al. (2023), media animasi berbasis problem-solving mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPA. Temuan-temuan ini memperkuat bahwa video animasi bukan hanya media penyampai informasi, tetapi juga alat untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Urgensi penelitian terkait pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran semakin kuat karena kreativitas matematis merupakan salah satu kemampuan penting pada era abad ke-21. Kemampuan ini berhubungan erat dengan pemecahan masalah, inovasi, dan fleksibilitas berpikir yang sangat dibutuhkan di berbagai bidang kehidupan. Guru membutuhkan media pembelajaran yang

tidak hanya berfokus pada penyampaian materi atau peningkatan nilai, tetapi juga mampu mengembangkan kreativitas siswa, termasuk di SMPN 1 Ngasem. Tanpa dukungan media yang tepat, pembelajaran matematika berpotensi berjalan monoton dan kurang mampu mengembangkan potensi siswa secara optimal.

Di sisi lain, terdapat kesenjangan penelitian yang cukup jelas terkait pengaruh pemanfaatan video animasi berkarakter dengan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP. Sebagian besar penelitian terdahulu hanya meninjau aspek pengembangan media atau efektivitas media terhadap hasil belajar dan pemahaman konsep, bukan terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis. Selain itu, beberapa studi kreativitas lebih banyak dilakukan pada siswa sekolah dasar atau pada mata pelajaran selain matematika, seperti IPA, sehingga belum memberikan gambaran spesifik mengenai kreativitas pada siswa SMP dalam pembelajaran matematika. Kondisi ini menegaskan perlunya penelitian korelasional yang bertujuan memberikan penjelasan empiris mengenai sejauh mana media video animasi berkarakter berkontribusi terhadap perkembangan kreativitas matematis siswa, khususnya di SMPN 1 Ngasem.

Penelitian-penelitian yang relevan, seperti karya Suliyati et al. (2023), telah membuktikan bahwa video animasi berbasis pemecahan masalah dapat meningkatkan kreativitas siswa. Selain itu, Murni et al. (2024) menemukan bahwa media video animasi dapat meningkatkan representasi matematis siswa, sedangkan Lestari et al. (2024) menunjukkan bahwa animasi berbasis Canva mampu meningkatkan komunikasi matematis. Meskipun demikian, belum ada penelitian yang secara spesifik meneliti pengaruh pemanfaatan video animasi

berkarakter dengan kreativitas matematis siswa tingkat SMP. Karena itu, penelitian ini penting untuk dilakukan sebagai upaya memberikan kontribusi pada pengembangan inovasi media pembelajaran matematika di era digital, terutama di lingkungan SMPN 1 Ngasem.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh antara pemanfaatan media video animasi berkarakter dengan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP?
2. Bagaimana tingkat keterkaitan antara pemanfaatan media video animasi berkarakter dan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang hendak dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui terdapat pengaruh pemanfaatan media video animasi berkarakter dengan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP.
2. Untuk mengetahui tingkat keterkaitan antara pemanfaatan media video animasi berkarakter dengan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP.

D. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi berbagai kalangan, antara lain:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan matematika, khususnya yang berkaitan dengan pengaruh pemanfaatan media video animasi berkarakter dan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran berbasis media digital yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher-order thinking skills*), terutama pada jenjang SMP.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis melalui pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Penggunaan media video animasi berkarakter diharapkan mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa, mempermudah pemahaman konsep, serta membantu mereka mengembangkan ide-ide baru dalam menyelesaikan masalah matematika.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Guru dapat menggunakan video animasi berkarakter sebagai alternatif media yang efektif untuk mendorong kreativitas dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran matematika.

c. Bagi sekolah

Bagi sekolah, penelitian ini dapat menjadi masukan dalam pengembangan mutu pembelajaran, khususnya dalam pemanfaatan teknologi pendidikan. Sekolah dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai dasar dalam pengadaan dan penggunaan media pembelajaran berbasis digital untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih modern, menarik, dan efektif.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk memperluas wawasan, pengalaman, dan keterampilan dalam mengkaji serta menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi. Peneliti juga mendapatkan pengalaman empiris dalam melakukan penelitian kuantitatif korelasional sehingga dapat meningkatkan kompetensi dalam bidang metodologi penelitian pendidikan.

e. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan dasar bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian lanjutan terkait media video animasi, kemampuan berpikir kreatif matematis, atau

pengembangan media pembelajaran digital lainnya. Penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan metode berbeda, cakupan lebih luas, atau fokus pada variabel lain yang relevan.

E. Definisi Operasional

Judul yang dipilih adalah ” Pengaruh Pemanfaatan Media Video Animasi Berkarakter terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP” Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman judul tersebut, maka penulis akan tegaskan mengenai pengertian-pengertian yang terdapat pada judul tersebut.

1. Pemanfaatan media video animasi berkarakter (X)

Pemanfaatan media video animasi berkarakter dalam penelitian ini diartikan sebagai tingkat penggunaan dan manfaat yang dirasakan siswa ketika mempelajari materi matematika melalui video animasi yang menampilkan karakter, visual yang menarik, narasi, serta alur cerita yang disusun untuk membantu pemahaman konsep. Media ini berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang menggabungkan unsur visual, audio, dan gerak sehingga diharapkan mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran matematika berlangsung.

Secara operasional, variabel ini diukur menggunakan angket skala Likert yang memuat beberapa indikator, yaitu 1) kesesuaian isi video dengan tujuan pembelajaran dan materi yang dipelajari, 2) kejelasan tampilan visual, ilustrasi, dan kualitas suara, 3) ketertarikan dan perhatian siswa saat menggunakan media, 4) kemudahan video dalam membantu siswa memahami konsep matematika, dan 5) intensitas serta frekuensi siswa

memanfaatkan video selama pembelajaran. Skor yang diperoleh dari angket menggambarkan tingkat pemanfaatan media video animasi berkarakter oleh siswa SMP.

2. Kemampuan berpikir kreatif matematis (Y)

Kemampuan berpikir kreatif matematis adalah kemampuan siswa dalam menghasilkan berbagai strategi, solusi, dan gagasan matematis yang orisinal, variatif, fleksibel, serta terperinci dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Kemampuan ini tidak hanya menekankan jawaban yang benar, tetapi juga melihat bagaimana siswa mampu mengembangkan ide dari berbagai sudut pandang, memberikan alternatif penyelesaian, serta menjelaskan proses berpikir secara logis dan mendalam. Secara operasional, kemampuan berpikir kreatif matematis diukur melalui tes yang dirancang berdasarkan empat indikator utama, yaitu 1) *fluency* (kefasihan) –kemampuan menghasilkan beberapa ide atau cara dalam menyelesaikan soal, 2) *flexibility* (keluwesan) – kemampuan menggunakan berbagai pendekatan atau strategi yang berbeda, 3) *originality* (keaslian) – kemampuan memberikan jawaban atau metode yang tidak umum dan memiliki unsur kebaruan, 4) *elaboration* (perincian) – kemampuan menjelaskan ide atau langkah penyelesaian secara terstruktur, rinci, dan logis. Hasil tes kemudian dinilai menggunakan pedoman penskoran kreativitas matematis untuk menentukan tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa.