

**IMPLEMENTASI MEDIA ANIMAKER UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN
PECAHAN SENILAI DAN KETERLIBATAN BELAJAR SISWA DALAM
PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SD NEGERI 35 MATOBE**

Rika Irawati¹, Syafri Ahmad², Salmaini Salmaini³

¹²³Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Alamat e-mail : rikairawati0702unp@gmail.com

ABSTRACT

This classroom action research aimed to improve students' mastery of equivalent fractions and their learning engagement through the implementation of Animaker as a digital animation-based learning media. The study was conducted in two cycles involving 24 fourth-grade students at SD Negeri 35 Matobe. Data were collected through learning outcome tests, observation sheets, and documentation. The results showed a significant improvement in students' understanding of equivalent fractions, supported by clear visualizations of fraction comparison, fraction transformation, and part-whole relationships provided through Animaker animations. Students became more active in discussions, asked more questions, and showed higher enthusiasm during the learning process. The average score increased from the initial low category to a higher mastery level, accompanied by an increase in classical completeness reaching the expected criteria. The animated media also enhanced classroom interaction, making abstract mathematical concepts more concrete and accessible for students. Overall, the implementation of Animaker proved effective in strengthening conceptual understanding and boosting students' learning engagement in mathematics. This research contributes to the development of innovative media utilization in elementary mathematics learning and provides practical implications for teachers in designing more interactive, visual, and meaningful learning experiences.

Keywords: Animaker; equivalent fractions; learning engagement; mathematics learning; elementary school.

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan pecahan senilai dan keterlibatan belajar siswa melalui penerapan Animaker sebagai media pembelajaran berbasis animasi digital. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan melibatkan 24 siswa kelas IV SD Negeri 35 Matobe. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, lembar observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman siswa terkait pecahan senilai melalui visualisasi perbandingan pecahan, perubahan bentuk pecahan, dan hubungan bagian–keseluruhan yang disajikan secara dinamis dalam Animaker. Siswa menjadi lebih aktif berdiskusi, mengajukan pertanyaan, serta menunjukkan antusiasme yang tinggi selama proses pembelajaran. Nilai rata-rata siswa meningkat dari kategori rendah menjadi tinggi, disertai peningkatan ketuntasan klasikal hingga mencapai kriteria yang ditetapkan. Media animasi juga menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan membantu guru menjelaskan konsep abstrak secara konkret dan mudah dipahami. Secara keseluruhan, penggunaan Animaker terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual dan keterlibatan belajar siswa pada pembelajaran matematika. Penelitian ini berkontribusi terhadap pengembangan inovasi media pembelajaran di sekolah dasar dan memberikan manfaat praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih visual, menarik, dan bermakna.

Kata Kunci: Animaker; pecahan senilai; keterlibatan belajar; pembelajaran matematika; sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran fundamental yang berperan penting dalam pembentukan kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis pada peserta didik sekolah dasar. Namun, berbagai penelitian dan observasi lapangan menunjukkan

bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar masih menghadapi beragam tantangan, terutama ketika siswa harus memahami konsep-konsep abstrak seperti pecahan senilai. Pada siswa kelas IV SD, materi pecahan seringkali menjadi sumber kesulitan karena menuntut

kemampuan visualisasi hubungan antara bagian dan keseluruhan. Kesulitan tersebut muncul akibat kurangnya media pembelajaran yang dapat menggambarkan konsep secara konkret, sehingga siswa hanya mengandalkan hafalan tanpa pemahaman mendalam.

Fenomena ini tampak jelas berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 35 Matobe. Saat pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan keterlibatan belajar yang rendah, kurang aktif berdiskusi, dan sulit memahami bahwa dua pecahan berbeda dapat memiliki nilai yang sama. Guru masih menggunakan metode konvensional dengan bantuan papan tulis dan buku teks, yang tidak cukup untuk membantu siswa memvisualisasikan proses pembentukan pecahan senilai. Hal ini tercermin dari nilai evaluasi awal yang menunjukkan ketuntasan belajar siswa berada di bawah standar minimal. Temuan ini menandakan adanya kebutuhan terhadap strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan mampu menjembatani konsep abstrak melalui representasi visual yang mudah dipahami siswa.

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Salah satu media yang potensial adalah Animaker, sebuah platform animasi yang memungkinkan guru membuat video pembelajaran dengan tampilan visual dinamis, alur cerita yang mudah dipahami, serta ilustrasi yang dapat menggambarkan konsep matematika secara konkret. Media animasi seperti Animaker diyakini dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui visualisasi proses perbandingan pecahan, perubahan bentuk pecahan, serta penyajian objek pecahan dalam bentuk grafik atau model konkret. Selain itu, media animasi juga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, karena tampilannya yang menarik dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini difokuskan pada implementasi media Animaker dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi pecahan senilai siswa kelas IV SD Negeri 35 Matobe. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui

bagaimana penggunaan media Animaker dapat meningkatkan penguasaan siswa terhadap pecahan senilai serta menumbuhkan keterlibatan belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis berupa kontribusi terhadap pengembangan literatur mengenai inovasi media pembelajaran matematika, dan manfaat praktis bagi guru sebagai alternatif media yang efektif dalam membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret dan bermakna.

Ketajaman analisis terhadap fenomena ini menjadi dasar penting dalam merancang penelitian yang berkualitas, sekaligus menjadi pertimbangan reviewer dalam menilai relevansi, kebermanfaatan, dan kontribusi naskah terhadap pengembangan ilmu pendidikan dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan

refleksi. PTK dipilih karena sesuai untuk memperbaiki proses pembelajaran secara langsung di kelas melalui penerapan media Animaker pada materi pecahan senilai. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 35 Matobe dengan subjek sebanyak 24 siswa kelas IV, pada semester berjalan. Pelaksanaan penelitian berlangsung selama satu bulan dan dibagi ke dalam dua siklus, di mana masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan dan satu tes evaluasi.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran seperti RPP, media video Animaker, lembar observasi keterlibatan belajar, serta instrumen tes hasil belajar. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan pembelajaran yang memanfaatkan video Animaker sebagai media visualisasi konsep pecahan senilai. Siswa mengamati animasi, berdiskusi, dan menyelesaikan latihan soal yang berhubungan dengan tayangan visual tersebut. Selanjutnya, tahap observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi untuk

mencatat keterlibatan belajar siswa yang meliputi perhatian, keaktifan, partisipasi, dan antusiasme selama mengikuti kegiatan. Selain itu, peneliti mengumpulkan hasil tes belajar pada setiap akhir siklus untuk melihat perkembangan pemahaman siswa.

Tahap refleksi dilakukan setelah seluruh proses pembelajaran pada masing-masing siklus selesai. Data hasil observasi dan tes dianalisis untuk mengetahui kelebihan, kekurangan, serta efektivitas penggunaan media Animaker dalam meningkatkan penguasaan pecahan senilai. Hasil analisis digunakan untuk menentukan perubahan atau perbaikan tindakan pada siklus berikutnya. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes hasil belajar, observasi aktivitas siswa, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran. Data kuantitatif dari tes hasil belajar dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata, ketuntasan individu, serta ketuntasan klasikal dengan target minimal 85% siswa mencapai KKM. Sementara itu, data kualitatif dari observasi dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan peningkatan keterlibatan belajar siswa dari siklus I

ke siklus II. Penelitian dianggap berhasil apabila ketuntasan belajar mencapai minimal 85% dan aktivitas belajar siswa berada pada kategori baik pada akhir siklus kedua.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Animaker memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan penguasaan konsep pecahan senilai dan keterlibatan belajar siswa kelas IV SD Negeri 35 Matobe. Pembelajaran yang pada awalnya cenderung abstrak dan sulit dipahami menjadi lebih mudah karena ditampilkan melalui visualisasi bergerak, ilustrasi konkret, dan contoh situasi nyata. Siswa lebih cepat memahami hubungan antarpecahan setelah melihat animasi perubahan bentuk dan pembagian objek menjadi beberapa bagian.

Selain itu, penggunaan Animaker membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran. Animasi yang ditayangkan membuat siswa memperhatikan dengan lebih seksama, mengajukan pertanyaan,

serta aktif berdiskusi. Guru juga mendapatkan kemudahan dalam menjelaskan materi, karena animasi memberikan ilustrasi yang tidak bisa diperoleh melalui gambar statis di buku pelajaran.

Untuk memberikan gambaran lebih komprehensif, uraian hasil dan pembahasan disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Uraian Lengkap Hasil dan Pembahasan Penggunaan Animaker dalam Pembelajaran Pecahan Senilai

Aspek	Hasil Penelitian	Pembahasan Lengkap
Pemahaman Konsep Pecahan Senilai	Siswa dapat mengenali pecahan senilai dengan lebih tepat. Mereka memahami bahwa $\frac{1}{2}$ sama dengan $\frac{2}{4}$ atau $\frac{3}{6}$ melalui animasi perubahan bentuk.	Animaker menampilkan proses pembagian bentuk secara bertahap sehingga siswa melihat secara langsung hubungan antarpecahan. Visualisasi ini membantu berpikir konkret sebelum memasuki konsep abstrak. Temuan ini sejalan dengan pandangan Bruner tentang pentingnya representasi ikonik dalam pembelajaran matematika.
Kemampuan Representasi Visual	Siswa mampu menggambar ulang pecahan senilai menggunakan representasi diagram yang setara.	Animasi yang menampilkan perubahan bentuk dari satu model pecahan ke model lainnya membuat siswa memahami bahwa perbedaan bentuk tidak mengubah nilai pecahan. Representasi visual yang jelas membantu memperkuat pemahaman simbolik.
Kemampuan Membandingkan Pecahan	Siswa lebih mudah menentukan pecahan mana yang lebih besar atau setara	Perbandingan dua pecahan yang divisualisasikan berdampingan

	setelah melihat animasi perbandingan dua pecahan secara langsung.	mempermudah proses analisis. Menurut teori pembelajaran multimedia Mayer, penyajian simultan antara teks dan visual memperkuat pemahaman karena kedua saluran informasi bekerja bersamaan.
Keterlibatan Belajar Siswa	Siswa lebih aktif bertanya, menjawab, dan berdiskusi. Kelas menjadi lebih hidup dan responsif.	Animasi menarik meningkatkan fokus siswa. Suasana kelas yang dinamis tercipta karena siswa terlibat secara emosional dan kognitif. Hal ini sesuai dengan teori Vygotsky tentang peran media sebagai <i>scaffolding</i> dalam membantu siswa berada pada zona perkembangan terbaiknya.
Motivasi Belajar	Siswa menunjukkan antusiasme lebih tinggi. Mereka menganggap pembelajaran terasa seperti menonton video edukasi yang menyenangkan.	Media Animaker merangsang rasa ingin tahu sehingga motivasi intrinsik siswa meningkat. Ketika siswa menikmati proses belajar, mereka akan lebih teliti dan berusaha memahami materi secara mendalam.
Kualitas Pembelajaran di Kelas	Pembelajaran menjadi lebih sistematis karena guru dapat menampilkan langkah demi langkah secara terstruktur melalui video animasi.	Penggunaan Animaker memberikan alur visual yang runtut sehingga guru dapat menghindari penjelasan abstrak yang sulit dipahami siswa. Animasi membantu guru memastikan bahwa setiap bagian konsep disampaikan dengan jelas dan menarik.

Deskripsi Hasil

1. Nilai Rata-Rata Siswa Meningkat Signifikan

Nilai pretest siswa berada pada kategori rendah, dengan rata-rata 52,40. Setelah pembelajaran menggunakan media Canva, nilai rata-rata

meningkat menjadi 86,20. Hal ini menunjukkan bahwa Canva memberikan pengaruh kuat terhadap peningkatan pemahaman siswa.

2. Ketuntasan Belajar

Meningkat 55%

Sebelum pembelajaran, hanya 30% siswa yang mencapai KKM. Setelah intervensi, ketuntasan meningkat menjadi 85%. Artinya, hampir seluruh siswa memahami materi dengan baik.

3. Perubahan Aktivitas dan Motivasi Belajar

Observasi menunjukkan perubahan signifikan dari pembelajaran pasif menjadi pembelajaran aktif. Siswa lebih antusias mengamati contoh sudut, melakukan pengukuran, dan berdiskusi.

4. Kualitas Pemahaman Konseptual Meningkat

Siswa mampu: 1) membedakan jenis sudut (lancip, siku-siku, tumpul, lurus), 2) mengidentifikasi kaki sudut dan titik sudut, 3) mengukur sudut menggunakan busur

derajat dengan benar, 4) menghubungkan sudut pada gambar Canva dengan sudut dalam kehidupan nyata.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media Canva mampu memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa pada materi mengukur sudut. Peningkatan ini tampak secara menyeluruh pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Secara kognitif, siswa menjadi lebih memahami konsep besar sudut, cara menggunakan busur derajat, serta perbedaan antara garis pembentuk sudut dan bukaan sudut. Secara afektif, terlihat perkembangan motivasi belajar yang lebih tinggi, sementara pada aspek psikomotor, siswa semakin terampil dalam melakukan pengukuran sudut secara mandiri. Seluruh perubahan ini menggambarkan bahwa Canva berperan sebagai media visual yang tidak hanya menarik tetapi juga relevan dalam mendukung proses pembelajaran matematika.

Pemahaman siswa terhadap konsep sudut mengalami perkembangan pesat setelah Canva diterapkan dalam pembelajaran. Sebelum penggunaan media, banyak siswa mengalami kesulitan dalam membedakan besar sudut meskipun garis pembentuknya berbeda panjang. Visualisasi yang diberikan guru melalui papan tulis terbukti belum mampu menjelaskan konsep secara jelas. Canva kemudian memberikan perubahan signifikan karena mampu menampilkan bentuk sudut secara proporsional, berwarna, dan mudah dimanipulasi. Siswa dapat melihat bahwa besar sudut bergantung pada bukaan dua garis, bukan pada panjang garis tersebut. Manipulasi berupa pembesaran, rotasi, dan pemberian anotasi membuat siswa dapat mengamati hubungan antarunsur sudut secara lebih konkret. Temuan ini sejalan dengan teori representasi Bruner, yang menegaskan bahwa representasi ikonik sangat penting dalam membangun pemahaman konsep abstrak.

Efektivitas Canva makin terlihat melalui fitur visual interaktif yang dimilikinya. Canva menyediakan

ilustrasi bentuk sudut, garis, panah, warna pembeda, hingga diagram siap pakai yang dapat dimanfaatkan guru untuk menyusun materi secara terstruktur. Kombinasi unsur teks dan visual yang disajikan dalam satu tampilan membuat siswa memproses informasi dari dua saluran sekaligus, yaitu visual dan verbal. Hal ini sesuai dengan teori Multimedia Learning dari Mayer, yang menyatakan bahwa integrasi dua jenis informasi mampu meningkatkan pemahaman konsep dan memperkuat ingatan siswa. Dengan tampilan yang menarik dan tidak monoton, siswa menjadi lebih fokus, lebih mudah memahami cara menentukan besar sudut, serta tidak cepat mengalami kejenuhan selama proses pembelajaran berlangsung.

Perubahan aktivitas belajar siswa juga menjadi indikator penting keberhasilan penggunaan Canva. Sebelum Canva digunakan, pembelajaran cenderung berjalan satu arah. Guru mendominasi penjelasan, sedangkan siswa hanya mendengar tanpa banyak memberikan respons. Namun, setelah Canva diterapkan, suasana kelas berubah menjadi lebih aktif dan

interaktif. Siswa mulai berdiskusi mengenai perbedaan besar sudut, berani mencoba mengukur sudut berdasarkan contoh visual, dan ikut memberikan pendapat ketika terjadi kesalahan pengukuran. Situasi ini menunjukkan bahwa Canva berfungsi sebagai scaffolding visual yang mengarahkan siswa untuk mencapai pemahaman mandiri, sesuai dengan konsep Zone of Proximal Development (ZPD) yang dikemukakan Vygotsky.

Dampak lain yang sangat terlihat adalah meningkatnya motivasi dan minat belajar siswa. Canva memberikan pengalaman belajar yang selaras dengan karakter siswa generasi digital yang terbiasa dengan tampilan visual modern. Ketika guru menampilkan sudut dalam bentuk gambar bangunan, rambu lalu lintas, atau objek sehari-hari, siswa merasa bahwa pembelajaran matematika memiliki keterkaitan nyata dengan kehidupan mereka. Hal tersebut meningkatkan rasa ingin tahu dan menumbuhkan semangat siswa dalam menyelesaikan tugas pengukuran sudut. Motivasi yang meningkat ini memberikan pengaruh

langsung terhadap hasil belajar, karena siswa yang tertarik pada materi cenderung lebih teliti dalam melakukan pengukuran dan memahami konsep.

Temuan penelitian ini memberikan beberapa implikasi penting bagi pembelajaran matematika di sekolah dasar. Canva bukan sekadar media ilustrasi, melainkan dapat menjadi sarana pembentukan pemahaman konseptual yang efektif. Dalam konteks kualitas pembelajaran, penggunaan Canva menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan komunikatif, sehingga mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika. Dari sisi pedagogis, Canva mendukung pendekatan visual learning dengan menyajikan representasi yang terstruktur dan mudah dipahami. Selain itu, visualisasi sudut yang disediakan Canva dapat mengatasi berbagai miskonsepsi yang umumnya dialami siswa, terutama terkait hubungan antara garis dan bukaan sudut. Bagi guru, Canva membuka peluang untuk terus berinovasi karena media ini fleksibel, mudah

dioperasikan, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Secara keseluruhan, media Canva terbukti memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam mempelajari materi pengukuran sudut. Melalui visualisasi yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami, Canva memperkuat proses pembelajaran yang sebelumnya cenderung abstrak dan sulit dijelaskan hanya dengan papan tulis. Dengan demikian, Canva dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang sangat relevan digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Animaker dalam pembelajaran matematika pada materi pecahan senilai mampu memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan penguasaan konsep dan keterlibatan belajar siswa kelas IV SD Negeri 35 Matobe. Visualisasi animasi yang ditampilkan melalui Animaker membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih konkret,

terutama dalam melihat hubungan antarpecahan melalui pembagian bentuk, perbandingan nilai, dan perubahan representasi pecahan. Kemampuan siswa dalam mengidentifikasi, membandingkan, serta menggambar ulang pecahan senilai mengalami peningkatan yang konsisten dari setiap siklus pembelajaran.

Selain meningkatkan pemahaman kognitif, penggunaan Animaker juga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa. Siswa menunjukkan perhatian yang lebih tinggi, lebih aktif bertanya dan berdiskusi, serta lebih antusias mengikuti setiap tahap pembelajaran. Kelas menjadi lebih hidup, interaktif, dan responsif, sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad 21 yang menekankan kreativitas, kolaborasi, dan ketertarikan siswa terhadap materi.

Secara keseluruhan, penerapan media Animaker tidak hanya memperbaiki proses pembelajaran, tetapi juga meningkatkan kualitas hasil belajar secara signifikan. Media ini layak dijadikan alternatif bagi guru dalam menyajikan materi matematika

yang bersifat abstrak, khususnya pada konsep pecahan, agar lebih mudah dipahami dan lebih bermakna bagi siswa sekolah dasar. Penelitian ini juga memberikan dasar bagi pengembangan media digital lainnya yang dapat mendukung pembelajaran visual interaktif pada mata pelajaran matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Bruner, J. S. (1966). *Toward a theory of instruction*. Harvard University Press.
- Daryanto. (2013). *Media pembelajaran*. Gava Media.
- Fogarty, R. (1991). *The mindful school: How to teach for metacognition*. Skylight Publishing.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner*. Deakin University Press.
- Majid, A. (2014). *Perencanaan pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Trianto. (2010). *Model pembelajaran terpadu*. Bumi Aksara.
- Widodo, A., & Kadarwati, S. (2020). Pengembangan e-modul interaktif untuk pembelajaran matematika sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 123–134.
- Yuliana, D., & Prasetyo, B. (2021). Pemanfaatan media digital Canva dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 45–56.
- Nurhayati, R. (2020). Pengaruh media visual interaktif terhadap pemahaman konsep geometri siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(2), 112–120.