

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI SISWA PADA MATERI
FAKTOR DAN KELIPATAN DI KELAS V SD**

Nanda Ika Saputri¹, Bagus Ardi Saputro², Mei Fita Asri Untari³

¹PGSD FIP Universitas PGRI Semarang

²PGSD FIP Universitas PGRI Semarang

³PGSD FIP Universitas PGRI Semarang

[1nandaasptrii05@gmail.com](mailto:nandaasptrii05@gmail.com), [2bagusardi@upgris.ac.id](mailto:bagusardi@upgris.ac.id), [3meifitaasri@upgris.ac.id](mailto:meifitaasri@upgris.ac.id)

ABSTRACT

This study is motivated by the low literacy and numeracy skills of students on the topic of factors and multiples in fifth grade, and the lack of appropriate learning media. The research problems are the development and effectiveness of an animated learning video to improve these skills. The research method used is Research and Development (R&D) with a one-group pretest-posttest design. The sample consists of 28 fifth-grade students selected using purposive sampling. The results show that the developed animated learning video has a very good validity level. Material expert validation obtained a percentage of 95% (very valid) and media expert validation obtained 98% (very valid). Field trial results showed a positive user response, with a teacher response questionnaire achieving 100% and a student response questionnaire achieving 94.28% (very good). Furthermore, the effectiveness test showed a significant increase in students' numeracy literacy skills. The average pretest score was 50.5 and posttest was 88.5, with an average N-Gain Score of 0.76, which is in the "Effective" category. Thus, this animated learning video is effective for improving students' numeracy literacy skills on the topic of factors and multiples.

Keywords: Animated Video, Numeracy Literacy, Factors and Multiples

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan literasi dan numerasi siswa pada materi faktor dan kelipatan di kelas V SD serta belum tersedianya media pembelajaran yang tepat. Permasalahan yang diangkat adalah pengembangan dan keefektifan video animasi untuk meningkatkan kemampuan tersebut. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan desain one group pretest-posttest. Sampel penelitian adalah 28 siswa kelas V SD yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat validitas sangat baik, dengan validasi ahli materi sebesar 95% dan ahli media sebesar 98%. Respons pengguna juga sangat positif, dengan angket guru memperoleh 100% dan angket siswa 94,28%. Uji keefektifan menunjukkan peningkatan signifikan, di mana rata-

rata nilai pretest 50,5 dan posttest 88,5, dengan N-Gain Score rata-rata 0,76 (kategori "Efektif"). Dengan demikian, video animasi pembelajaran ini efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa pada materi faktor dan kelipatan.

Kata Kunci: Video Animasi, Literasi Numerasi, Faktor dan Kelipatan

A. Pendahuluan

Kemampuan literasi dan numerasi merupakan aspek yang sangat penting untuk ditingkatkan di jenjang sekolah dasar. Literasi numerasi tidak hanya sebatas kemampuan dalam berhitung, namun juga mencakup keterampilan memahami, menafsirkan, serta memanfaatkan angka dan informasi berbasis data dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Septian et al. (2023) literasi numerasi dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan berbagai tantangan di era abad ke-21 melalui pembelajaran yang lebih bermakna dan interaktif. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran inovatif seperti video animasi sangat sesuai untuk memperkuat literasi numerasi siswa di sekolah dasar.

Namun, faktanya kemampuan literasi dan numerasi siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil

Programme for International Student Assessment (PISA) 2022 yang dirilis oleh OECD, di mana skor Indonesia dalam aspek membaca, matematika, dan sains mengalami penurunan dibandingkan tahun 2018. Skor membaca turun dari 371 menjadi 359, matematika dari 379 menjadi 366, dan sains dari 396 menjadi 383. Meskipun peringkat Indonesia mengalami peningkatan, kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa.

Masalah dalam proses belajar mengajar sangat beragam, salah satunya adalah kesulitan siswa dalam memahami materi faktor dan kelipatan yang disampaikan oleh guru karena sulit divisualisasikan dan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, media pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi juga dapat menurunkan minat belajar siswa, sehingga banyak siswa mengalami kesulitan memahami

konsep dasar faktor dan kelipatan, yang kemudian menjadi kendala dalam menguasai materi matematika selanjutnya. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi sangat dibutuhkan dalam proses belajar matematika.

Seiring berjalannya waktu teknologi berkembang sangat pesat dan selalu ada pembaharuan. Kecanggihan teknologi dapat berdampak pada kehidupan masyarakat karena memberikan manfaat dan memudahkan pekerjaan (Mulyani & Haliza, 2021). Teknologi memiliki kontribusi pada pendidikan dengan menumbuhkan dan mengembangkan sumber daya manusia melalui kegiatan belajar mengajar. Kemajuan teknologi ini akan memengaruhi cara pendidik berpikir dan membantu siswa belajar menggunakan media pembelajaran.

Salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif, seperti video animasi. Media ini dapat memperkaya pengalaman belajar siswa sekaligus memudahkan pemahaman terhadap materi yang bersifat abstrak. Penelitian Nasution

et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dalam pendekatan pembelajaran berbasis masalah mampu secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan memecahkan masalah. Selain itu, video animasi membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif, meningkatkan motivasi siswa, serta membantu menjelaskan konsep-konsep matematika yang sulit divisualisasikan.

Penelitian terbaru oleh Sinaga & Sriadhi (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konsep serta minat belajar siswa, terutama pada materi pelajaran yang bersifat abstrak seperti matematika. Misalnya, mereka menemukan bahwa siswa kelas V SD yang belajar dengan media video animasi memiliki pemahaman konsep yang lebih baik dan minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Walaupun penelitian tersebut dilakukan pada materi IPA, prinsip efektivitas video animasi ini juga relevan dan dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika,

khususnya pada materi faktor dan kelipatan.

Selain itu, penelitian lain mengungkapkan bahwa media digital berbasis animasi efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa SD, dengan peningkatan nilai post-test yang signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol. Video animasi yang dirancang secara interaktif dan visual dapat menjadi media yang efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa pada materi faktor dan kelipatan matematika di kelas V SD. Penelitian oleh Putri et al. (2022) juga mendukung efektivitas video animasi dalam pembelajaran. Mereka mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi menggunakan Wondershare Filmora untuk pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media tersebut sangat valid dengan tingkat validitas mencapai 91%. Uji kepraktisan juga menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan skor respon guru sebesar 90,6% dan skor respon siswa sebesar 86%. Media pembelajaran ini dinyatakan sangat efektif, dibuktikan dari hasil evaluasi siswa yang mencapai skor 80,7%. Penelitian ini

menegaskan bahwa penggunaan video animasi interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa di sekolah dasar..

Penelitian yang dilakukan oleh Nurkhafid et al. (2023) bertujuan mengembangkan video animasi sebagai alat bantu untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II di sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut memiliki tingkat validitas yang cukup baik, dengan validasi dari ahli media sebesar 64% dan validasi dari ahli materi mencapai 88%. Respon guru terhadap penggunaan media ini juga sangat positif, dengan skor 90%, sementara tanggapan siswa bahkan mencapai 100%. Selain itu, efektivitas media ini terlihat dari peningkatan signifikan pada hasil post-test siswa setelah menggunakan media tersebut. Penelitian ini menegaskan bahwa video animasi memiliki peran penting dalam membantu meningkatkan pemahaman konsep serta hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar.

Salah satu penyebab siswa masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal literasi numerasi adalah karena guru belum

terbiasa memberikan latihan soal yang relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Fiangga et al. (2019) menyatakan bahwa guru seringkali belum membiasakan siswa untuk mengerjakan soal-soal yang berfokus pada kemampuan literasi numerasi, sehingga siswa kesulitan memahami dan menyelesaikan masalah yang bersifat aplikatif. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu menarik perhatian dan memudahkan pemahaman siswa. Salah satu solusi yang bisa digunakan adalah video animasi. Media ini menggabungkan unsur visual dan audio sehingga informasi dapat disajikan dengan cara yang lebih konkret, menarik, dan interaktif..

Menurut Umasangaji et al. (2024), penggunaan video animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi karena materi disajikan dalam bentuk yang lebih kontekstual dan mudah dipahami. Oleh karena itu, pemanfaatan video animasi menjadi salah satu cara efektif untuk mendukung peningkatan literasi numerasi siswa di sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti berupaya mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi yang difokuskan pada materi faktor dan kelipatan dalam pembelajaran matematika. Pengembangan media ini bertujuan membantu siswa meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi mereka dengan menghadirkan materi yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dimengerti.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D) dengan mengadopsi model ADDIE sebagai kerangka kerja pengembangan produk. Model ini dipilih karena pendekatan yang sistematis dan terstruktur dalam menghasilkan produk yang efektif dan valid. Lima tahapan utama dalam model ADDIE diuraikan sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*): Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi nyata pembelajaran. Analisis ini mencakup: analisis

kurikulum untuk memastikan kesesuaian materi video dengan Kurikulum Merdeka di kelas V SD, khususnya pada topik faktor dan kelipatan; analisis karakteristik siswa untuk memahami gaya belajar, minat, dan kesulitan yang mereka alami; dan analisis kondisi sarana dan prasarana sekolah yang mendukung penggunaan media digital.

2. *Desain (Design)*: Berdasarkan hasil analisis, peneliti merancang produk. Tahap ini meliputi perumusan tujuan pembelajaran yang spesifik dan terukur, pembuatan *storyboard* video animasi secara terperinci (termasuk narasi, visualisasi, dan efek suara), serta perancangan instrumen penelitian seperti lembar validasi ahli, angket respons guru dan siswa, serta soal *pretest* dan *posttest*.

3. *Pengembangan (Development)*: Tahap ini adalah realisasi dari desain yang telah dibuat. Peneliti memproduksi video animasi pembelajaran dengan memanfaatkan beberapa perangkat lunak, yaitu Canva untuk membuat aset-aset visual dan latar belakang, Adobe

Express untuk membuat karakter animasi yang bergerak, dan CapCut untuk menggabungkan seluruh elemen menjadi satu kesatuan video yang utuh. Selain itu, pada tahap ini peneliti juga mengembangkan semua instrumen penelitian, melakukan validasi ahli materi dan ahli media, serta merevisi produk berdasarkan masukan yang diperoleh dari para validator.

4. *Implementasi (Implementation)*: Pada tahap ini, produk yang telah divalidasi dan direvisi diujicobakan di lapangan. Peneliti menerapkan video animasi sebagai media pembelajaran di kelas V SD. Implementasi dilakukan dengan memberikan *pretest* terlebih dahulu, kemudian melaksanakan proses pembelajaran menggunakan video animasi, dan diakhiri dengan pemberian *posttest* untuk mengukur peningkatan kemampuan literasi numerasi siswa.

5. *Evaluasi (Evaluation)*: Tahap akhir ini adalah penilaian terhadap efektivitas dan kelayakan produk. Peneliti menganalisis data hasil *pretest* dan *posttest* untuk

mengukur peningkatan kemampuan siswa melalui perhitungan N-Gain Score. Selain itu, data kualitatif dari angket respons guru dan siswa juga dianalisis untuk menilai kepraktisan, daya tarik, dan penerimaan produk di kelas. Hasil evaluasi ini menjadi dasar untuk menyimpulkan keberhasilan pengembangan media.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD di suatu sekolah, dengan sampel penelitian berjumlah 28 siswa yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen tes (*pretest dan posttest*), angket validasi ahli, serta angket respons guru dan siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini menyajikan hasil yang diperoleh dari tahap evaluasi model ADDIE, meliputi hasil validasi ahli, respons pengguna, dan uji keefektifan produk. Hasil-hasil tersebut kemudian dibahas secara mendalam dengan mengacu pada teori-teori pendukung yang telah diuraikan pada bagian pendahuluan.

1. Hasil Validasi Ahli dan Respons Pengguna

Tahap awal dalam pengembangan media ini adalah validasi produk, yang merupakan bagian dari proses evaluasi. Validasi produk bertujuan untuk memastikan bahwa media video animasi yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas dan kelayakan sebelum digunakan dalam pembelajaran. Terdapat dua jenis validasi yang dilakukan, yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media.

Validasi ahli materi berfokus pada konten dan kesesuaian materi yang disajikan dalam video dengan kurikulum dan karakteristik siswa. Hasil dari validasi ini menunjukkan persentase sebesar 95%, yang dikategorikan sebagai "sangat valid". Skor ini menegaskan bahwa materi faktor dan kelipatan yang diilustrasikan dalam video sudah akurat, terstruktur

dengan baik, dan relevan dengan tujuan pembelajaran.

Selanjutnya, validasi ahli media mengevaluasi aspek teknis dan estetika dari video animasi, seperti kualitas visual, audio, desain karakter, dan kemudahan navigasi. Hasilnya, validasi ahli media memperoleh persentase 98% dengan kriteria "sangat valid". Persentase ini menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan memiliki kualitas produksi yang sangat baik dan mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik serta tidak membosankan bagi siswa.

Selain validasi ahli, tahap evaluasi juga mencakup pengumpulan respons pengguna, yaitu guru dan siswa, terhadap media yang dikembangkan. Respon dari guru diperoleh melalui angket, dan hasilnya mencapai persentase 100%. Skor sempurna ini mengindikasikan bahwa guru sepenuhnya setuju bahwa

media video animasi ini sangat bermanfaat, praktis, dan dapat diintegrasikan dengan mudah dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi.

Angket respons siswa juga menunjukkan hasil yang sangat positif, dengan persentase 94,28% yang termasuk dalam kategori "sangat baik". Tingginya respons positif dari siswa ini menunjukkan bahwa video animasi berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, serta memicu minat belajar mereka. Hal ini sejalan dengan tujuan awal penelitian yang ingin mengatasi pembelajaran yang monoton.

2. Uji Keefektifan Produk

Uji keefektifan produk dilakukan pada tahap implementasi dan evaluasi dengan menggunakan desain one group pretest-posttest pada sampel

penelitian, yaitu 28 siswa. Tahap pretest dilaksanakan sebelum siswa diberikan perlakuan menggunakan video animasi pembelajaran. Hasil pretest menunjukkan rata-rata nilai sebesar 50,5. Angka ini mencerminkan kondisi awal kemampuan literasi numerasi siswa yang masih berada pada tingkat rendah, menguatkan urgensi penelitian ini seperti yang diungkapkan dalam latar belakang.

Setelah pretest, siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan media video animasi selama beberapa kali pertemuan. Kemudian, tahap posttest dilaksanakan untuk mengukur kemampuan siswa setelah mereka belajar dengan media tersebut. Rata-rata nilai posttest meningkat tajam menjadi 88,5, menunjukkan adanya perbaikan signifikan pada kemampuan literasi numerasi siswa.

Peningkatan yang sangat besar ini kemudian dianalisis lebih lanjut

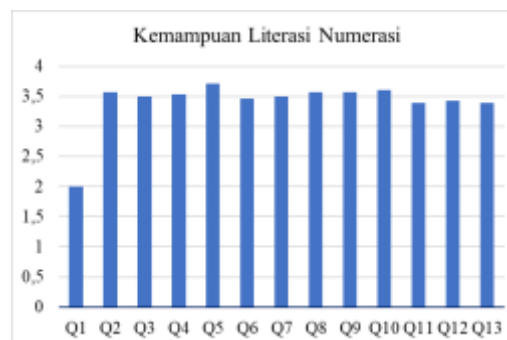
menggunakan perhitungan N-Gain Score untuk mengukur seberapa efektif video animasi tersebut dalam meningkatkan kemampuan siswa.

Tabel 1 Pretes, Postes dan N-Gain Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Kelas V SD

N	Pretest	Posttest	N-Gain
28	50.5	88.5	0.76

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata N-Gain Score yang diperoleh adalah 0,76. Nilai ini berada dalam kategori "Efektif", yang artinya media video animasi pembelajaran ini memiliki pengaruh yang kuat dan signifikan dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa pada materi faktor dan kelipatan.

Gambar 1 Histogram Kemampuan Literasi Numerasi Siswa



Berdasarkan Gambar 1, terlihat bahwa kemampuan literasi numerasi siswa

menunjukkan hasil yang beragam pada setiap indikator. Pada Q1 (Menulis proses dalam mencapai solusi), nilai rata-rata adalah 2,0. Meskipun secara angka ini yang paling rendah, nilai ini justru menunjukkan hasil yang sempurna karena nilai maksimalnya adalah 2, artinya siswa sudah berhasil mencapai kemampuan tertinggi di indikator ini. Sebaliknya, nilai rata-rata tertinggi secara numerik ada pada Q5 (Menjelaskan pembenaran proses) dengan skor sekitar 3,7. Mengingat nilai maksimalnya 4, hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa pada indikator tersebut sudah sangat baik, meski belum mencapai nilai maksimal sempurna seperti Q1. Sementara itu, indikator lainnya, seperti Q2 (Menyimpulkan hasil matematika), Q3 (Menggunakan konteks untuk menyelesaikan masalah), Q4 (Menggunakan representasi visual tabel), Q6 (Menjelaskan

pembenaran proses), dan seterusnya hingga Q13 (Mengevaluasi argumen matematika), menunjukkan skor rata-rata yang stabil di kisaran 3,3 hingga 3,6. Angka-angka ini secara keseluruhan mengindikasikan bahwa kemampuan literasi numerasi siswa pada indikator-indikator tersebut sudah berada dalam kategori baik.

3. Pembahasan

Temuan penelitian ini memperkuat relevansi dan urgensi penggunaan media pembelajaran inovatif di era digital. Peningkatan signifikan pada hasil posttest dan N-Gain Score 0,76 membuktikan bahwa video animasi efektif untuk mengatasi permasalahan literasi numerasi yang diangkat dalam pendahuluan. Kualitas media yang "sangat valid" dari sudut pandang ahli serta respons "sangat baik" dari guru dan siswa menjadi pondasi yang kuat bagi efektivitas pembelajaran.

Peningkatan kemampuan literasi numerasi siswa setelah menggunakan video animasi ini dapat dijelaskan melalui beberapa teori pendukung. Salah satunya adalah teori pembelajaran kognitif, di mana video animasi mampu memvisualisasikan konsep abstrak. Materi faktor dan kelipatan yang seringkali sulit dipahami secara verbal menjadi lebih mudah dicerna melalui visualisasi animasi yang konkret dan interaktif, sehingga memudahkan siswa membangun skema kognitif yang benar.

Selain itu, efektivitas ini sejalan dengan penelitian Sinaga & Sriadhi (2024) yang menyatakan bahwa video animasi mampu meningkatkan pemahaman konsep serta minat belajar siswa, khususnya pada materi matematika. Video yang menarik secara visual dan audio menciptakan suasana yang tidak membosankan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk

belajar. Tingginya minat belajar ini secara langsung berkontribusi pada peningkatan pemahaman dan hasil belajar mereka.

Penelitian ini juga memberikan jawaban atas masalah rendahnya kemampuan literasi numerasi yang tergambar dari skor PISA. Video animasi yang dikembangkan tidak hanya berfokus pada konsep dasar, tetapi juga mengaitkannya dengan contoh-contoh yang kontekstual, sehingga siswa terlatih untuk menerapkan pengetahuan matematika dalam pemecahan masalah sehari-hari. Pendekatan ini sesuai dengan rekomendasi untuk meningkatkan literasi numerasi.

Lebih lanjut, temuan ini mendukung penelitian Nasution et al. (2023) yang menunjukkan bahwa video animasi dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Dengan adanya visualisasi yang dinamis, siswa didorong untuk mengamati, menganalisis, dan

menyimpulkan konsep, bukan sekadar menghafal. Proses ini secara langsung melatih kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah yang menjadi salah satu komponen utama literasi numerasi.

Tingginya respons positif dari guru dan siswa (100% dan 94,28%) merupakan indikator kuat bahwa media ini tidak hanya efektif, tetapi juga praktis dan disukai. Kepraktisan ini memungkinkan guru untuk mengimplementasikan media tanpa hambatan teknis yang berarti, sementara daya tarik media memastikan siswa tetap fokus dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini relevan dengan penelitian Putri et al. (2022) dan Nurkhafid et al. (2023) yang juga menemukan bahwa video animasi dapat menjadi media pembelajaran yang valid dan praktis di tingkat sekolah dasar.

Secara keseluruhan, media video animasi yang dikembangkan dalam

penelitian ini terbukti efektif sebagai solusi inovatif untuk mengatasi rendahnya kemampuan literasi numerasi siswa pada materi faktor dan kelipatan. Efektivitas ini didukung oleh hasil validasi yang sangat tinggi dari para ahli, respons positif dari pengguna, serta peningkatan signifikan pada nilai posttest siswa. Temuan ini memberikan kontribusi penting bagi praktik pendidikan, terutama dalam pemanfaatan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan penting. Pertama, video animasi pembelajaran yang dikembangkan untuk materi faktor dan kelipatan di kelas V SD terbukti memiliki kualitas yang sangat baik dari segi validitas. Hal ini didukung oleh hasil validasi ahli materi dengan persentase 95% dan ahli media sebesar 98%, yang keduanya masuk dalam kategori

"Sangat Valid". Kedua, media ini juga sangat praktis dan menarik bagi pengguna, seperti yang ditunjukkan oleh respons positif dari guru (100%) dan siswa (94,28%). Ketiga, dan yang paling penting, media video animasi ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa. Peningkatan ini terlihat dari kenaikan signifikan rata-rata nilai dari pretest (50,5) ke posttest (88,5), dengan N-Gain Score rata-rata sebesar 0,76 yang berada dalam kategori "Efektif". Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan video animasi pembelajaran merupakan solusi yang efektif dan inovatif untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa, khususnya pada materi matematika yang sering dianggap sulit.

Saran yang dapat disampaikan adalah supaya media video animasi ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif bagi guru untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk melakukan uji coba pada populasi yang lebih luas atau pada materi pelajaran lain untuk melihat efektivitasnya secara menyeluruh. Selain itu, penelitian di masa depan

dapat mengeksplorasi penggunaan video animasi ini dalam konteks pembelajaran daring.

DAFTAR PUSTAKA

- Fiangga, S., Amin, S. M., Khabibah, S., Ekawati, R., & Prihartiwi, N. R. (2019). Penulisan soal literasi numerasi bagi guru SD di kabupaten Ponorogo. *Jurnal Anugerah*, 1(1), 9–18.
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101–109. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432>
- Nasution, F. A. N., Lubis, N. R., Astuti, N. W., & Nuarinun. (2023). Pengaruh Video Animasi Berbasis Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 1917–1921. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5506>
- Nurkhafid, R. E., Chandra, A., Sagala, D., & Prasetyo, S. A. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR. *Didaktik*. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2355>

Putri, A., Erita, Y., & Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, P. (2022). Journal of Basic Education Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Pembelajaran Tematik Terpadu berbasis Wondershare Filmora di Kelas IV SD. In *Journal of Basic Education Studies* (Vol. 5, Issue 2).

Septian, D., Dhilarwan Sembiring, D., Azmi, D. S., Purba, D. P., Guru, P., & Dasar, S. (2023). *Integrasi Literasi Numerasi dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.11991>

Sinaga, E. M., & Sriadhi. (2024). PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI POWTOON UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP DAN MINAT SISWA KELAS V SD NEGERI 060875 MEDAN PADA MATA PELAJARAN IPA. *JURNAL MUTIARA PENDIDIKAN INDONESIA*, 9(1), 1–9.
<https://doi.org/10.51544/mutiarapendidik.v9i1.4673>

Umasangaji, N. A., Ardi, S., Ade, A., Rajak, R., Armin, A., & Afandi, A. (2024). Kemampuan Literasi Numerasi Siswa SMP Berbantu Media Powtoon. *Jurnal Pendidikan Guru Matematika*, 4(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.33387/jpgm.v4i2.7869>