

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN NUMERASI SISWA DI SEKOLAH DASAR

Nurhayati¹, Abdul Haling², Dedy Aswan³

¹²³ Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar
Alamat e-mail : nurhayatibarru777@gmail.com

ABSTRACT

This study was conducted by researchers referring to initial observations where researchers found the fact that the teaching module used was not in accordance with the guidelines for implementing the independent curriculum, where data that was designed visually still required data in the form of clear images or illustrations and materials that were not yet appropriate, especially in sociology subjects. This study aims to (1) determine the level of development needs, (2) design sociology subject teaching modules, (3) determine the level of validation of teaching modules, (4) determine the level of practicality of teaching modules. This study uses an R&D approach with the ADDIE development model (analysis, design, development, implementation, evaluation). Data collection techniques use questionnaires and documentation. This study was conducted at SMA Negeri 3 Luwu Timur with a total of 30 students and 1 sociology subject teacher as research subjects. The results of this study indicate that the needs analysis is at the level of need, needed because the previous teaching devices were not optimal, which were dominated by printed books, so that interactive teaching modules were needed and contained reading materials, videos and evaluation instruments. Then in the design of the teaching module developed using software such as Microsoft Word, Canva, Capcut and hardware using a printer. The level of product validity based on the alpha test of learning media experts is in a very valid qualification, then the material/content experts are in a very valid qualification so that it can be tested in the field. The level of product practicality is in a very practical qualification and the teacher's response results are in a very practical qualification. Based on the results of research and development, this teaching module is able to increase student involvement and understanding in accordance with the principles of the independent curriculum and can be an innovative alternative in supporting the learning process.

Keywords: Development, Teaching Module, Sociology

ABSTRAK

Penelitian terkait pengembangan media video dalam pembelajaran matematika, dalam pembelajaran matematika di UPTD SDN 122 BARRU pembelajaran berpusat kepada pendidik. Penelitian bertujuan untuk : (1) Untuk mengetahui hasil kebutuhan pengembangan media video pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa di sekolah dasar. (2) Untuk mengetahui desain pengembangan media video pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa di

sekolah dasar. (3) Untuk mendeskripsikan hasil kelayakan pengembangan media video pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa di sekolah dasar. Peneliti ini menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and development*). Penelitian ini menggunakan model bates Pengembangan Kursus, Pengembangan Kursus, Pengembangan Produksi Materi, Penyampaian Kursus. Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SDN 122 Barru dengan subjek 20 siswa dan 1 guru kepala sekolah. Sumber data pada penelitian ini yaitu 2 orang validator yang terdiri dari validator isi dan validator media. Pengumpulan data melalui validasi ahli isi, validasi media dan uji coba kelayakan. Hasil dari wawancara menyatakan bahwa pengembangan media video pembelajaran sangat diperlukan, sedangkan pada validasi media berada kualifikasi sangat layak, validasi isi berada pada kualifikasi layak, dan uji coba kelayakan berada pada kualifikasi sangat layak. Kesimpulan pengembangan Media Video Pembelajaran layak untuk digunakan oleh peserta didik.

Kata Kunci: Pengembangan, Media, Video Pembelajaran, Numerasi

A. PENDAHULUAN

Media Video pembelajaran berbasis animasi, siswa lebih tertarik dan akan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar. Media pembelajaran adalah alat bantu, bahan atau teknik yang memungkinkan digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung agar proses interaksi komunikasi antara guru dengan peserta didik dapat berlangsung secara tepat (Khuluqo, 2017). Media pembelajaran adalah salah satu sarana yang digunakan untuk meningkatkan pembelajaran. Namun saat ini dalam proses pembelajaran di sekolah masih menggunakan media buku panduan sebagai media

pembelajaran. Observasi pada awal bulan Oktober 2024, peneliti melakukan kegiatan wawancara secara lisan kepada Guru Mata Pelajaran Matematika di UPTD SDN 122 Barru, salah satu permasalahan ialah kurangnya kemampuan numerasi siswa mata Pelajaran matematika. Keadaan tersebut dikarenakan siswa menganggap bahwa Matematika sulit dan siswa cenderung merasa bosan, Metode pengajaran yang konvensional dan kurang menarik dapat mengurangi motivasi siswa untuk belajar matematika dan sistem evaluasi yang kurang komprehensif membuat sulit untuk mengukur kemampuan numerasi siswa secara akurat.

Berdasarkan permasalahan ini,

maka peneliti mengembangkan sebuah produk berupa Media Video Pembelajaran Berbentuk Animasi sebagai alternatif solusi dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa terkait materi bilangan cacah, pemilihan media video berupa animasi dapat mempermudah siswa dalam mengingat dan memahami materi yang disampaikan tidak hanya melibatkan satu indra, akan tetapi melibatkan indra penglihatan dan pendengaran. Selain itu melalui media video siswa dapat mempelajari kembali materi yang telah disampaikan, serta memberikan hal baru dan menarik bagi siswa dalam proses pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini berlokasi di UPTD SDN 122 Barru, di Jln.poros makassar-pare-pare, Kec.Soppeng Riaja, Kab.Barru dan subjek penelitian ini adalah siswa Kelas III UPTD SDN 122 Barru yang berjumlah 20 siswa serta 1 guru mata pelajaran matematika. Pendekatan dan Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan Research and Development (R&D). Penelitian ini

menggunakan model pengembangan Bates dari A.W. Bates model ini bertujuan untuk membantu pendidik dalam merancang pembelajaran yang efektif, efisien, dan relevan dengan memanfaatkan teknologi. Model ini mengintegrasikan teknologi dengan aspek pedagogis yang mendalam, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik model pengembangan bates juga dikenal dengan pendekatan "*SECTIONS*," adalah kerangka kerja yang digunakan untuk merancang dan mengembangkan kursus berbasis teknologi. Model Bates menggunakan empat tahap pengembangan.

Tahap pertama Pengembangan Kerangka Kursus, yang merujuk pada pendekatan sistematis untuk merancang dan mengembangkan kurikulum yang efektif dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi. Tahap Kedua Pemilihan Media, Pemilihan media dalam penelitian ini adalah langkah penting dalam merancang pengalaman belajar yang efektif. Dalam penelitian ini menekankan penggunaan media Animaker

sebagai pembuatan video animasi bahwa dalam pemilihan media juga peneliti mempertimbangkan berbagai faktor untuk memastikan bahwa materi dan metode yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Tahap Ketiga Pengembangan produksi materi, yang merupakan langkah kunci dalam merancang dan menyampaikan konten pembelajaran yang efektif. Proses ini mencakup pembuatan materi ajar yaitu bilangan cacah, dan dalam penelitian ini juga memastikan bahwa materi bilangan cacah tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran, kebutuhan peserta didik, dan media yang digunakan. Tahap Keempat Penyampaian kursus, dalam penelitian ini berfokus pada bagaimana materi pembelajaran disampaikan kepada peserta didik dengan cara yang efektif dan menarik. Proses ini mencakup pemilihan metode pengajaran, penggunaan teknologi, dan strategi interaksi yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah

Wawancara yang dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara lisan kepada guru mata pelajaran matematika kelas III UPTD SDN 122 Barru. Kemudian Dokumentasi dan Angket (*Kuisoner*) yang digunakan untuk mendapatkan data validasi dari ahli media, ahli isi/materi dan ahli desain pembelajaran untuk menilai desain pengembangan media video pembelajaran, kemudian angket penilaian kelayakan. Angket ini disusun untuk mendapatkan data mengenai respon siswa terhadap media video pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Untuk mengukur kelayakan, angket respon siswa diberikan sebanyak 2 kali yaitu pada saat uji kelompok kecil dengan tujuan untuk memperoleh perbaikan produk dan kemudian diberikan kembali pada saat uji coba kelompok besar dalam satu kelas untuk menguji tingkat kelayakan produk. Instrumen penelitian ini menggunakan dua jenis pengukuran yaitu skala Likert dan skala Guttman. Kemudian rumus yang digunakan untuk menghitung presentase dari masing-masing subjek sebagai berikut:

Persentase

$$\frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

- a. Hasil Kebutuhan Pengembangan Media Video Pembelajaran Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa di Sekolah Dasar

Pada tahapan analisis kebutuhan siswa dilakukan dengan menyebarkan lembar angket analisis kebutuhan peserta didik yang berisi 8 butir pertanyaan. Responden dalam analisis kebutuhan merupakan siswa kelas III yang berjumlah 20 orang.

Tabel 1 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa

No	Pertanyaan	Skor
1.	Apakah kamu membutuhkan media dalam proses pembelajaran matematika?	5
2.	Seberapa penting video pembelajaran bagi anda dalam meningkatkan motivasi belajar	5
3.	Apakah kamu suka menonton video saat belajar	5
4.	Materi disajikan secara runut dan mudah dipahami oleh siswa	5
5.	Materi yang disajikan sesuai dengan materi penelitian sosial yang disajikan dalam kelas	5
6.	Jenis huruf/font yang digunakan mudah untuk dibaca	5
7.	Penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar	5
8.	Barcode video pada bahan bacaan mudah untuk diakses	5
9.	Ketetapan pemilihan kata dan redaksi kalimat	4
10.	Modul ajar yang dikembangkan memenuhi kriteria kurikulum merdeka	5
Jumlah		49

Hasil persentase yang didapatkan dari akumulasi keseluruhan pertanyaan pada angket data identifikasi kebutuhan pengembangan media video sebesar **89,2%** berada pada kualifikasi sangat dibutuhkan. Responden yang berjumlah 20 orang siswa telah mengisi angket identifikasi kebutuhan tersebut dan didapatkan hasil persentase dari siswa berada pada kualifikasi sangat membutuhkan.

- b. Desain Pengembangan Media Video Pembelajaran Meningkatkan Kemampuan

Numerasi Siswa di Sekolah Dasar

1) Pengembangan Kerangka Kursus

Pada tahap ini mulai dirancang media pembelajaran yang dikembangkan sesuai hasil analisis kebutuhan yang dilakukan pada tahap sebelumnya. Ditahap ini peneliti merancang pengembangan video animasi pada mata pelajaran matematika mengembangkan konteks pembelajaran berbasis teknologi serta merumuskan elemen – elemen yang digunakan pada tahap pengembangan kerangka kursus.

2) Pemilihan Media

Pada tahap ini yaitu membuat gambaran dan rancangan media video animasi pada mata matematika yang akan dikembangkan. Tahap ini meliputi desain tampilan juga materi yang akan ditampilkan dalam video animasi termasuk pemilihan gambar, elemen-elemen dan evaluasi yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.

3) Pengembangan Produksi Materi

Pada tahap pengembangan media, aplikasi canva menjadi pilihan yang efektif untuk membuat video animasi. Tahap pengembangan ini dilakukan dengan berpedoman pada *storyboard* yang telah dibuat dibawah ini. *Storyboard* berfungsi sebagai panduan visual dalam memastikan bahwa struktur, tata letak dalam video animasi sesuai dengan rencana awal.

c. Hasil Pengujian Kelayakan Pengembangan Media Video Pembelajaran, meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa di Sekolah Dasar

1) Tahap uji produk kepada ahli materi/isi

Ahli isi/materi yang menjadi penilai produk pengembangan adalah Zulfianah, S.Pd. yang merupakan guru mata pelajaran Matematika di UPTD 122 Barru

Tabel 2 Hasil Validasi Materi/isi
Aspek yang dinilai

No	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan Tujuan Pembelajaran	5
2.	Pengucapan Narasi dalam video pembelajaran animasi sudah jelas	4
3.	Video pembelajaran animasi memberikan contoh yang relevan dan memadai mengenai bilangan cacah	5
4.	Materi yang disampaikan dalam video pembelajaran animasi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas III SD	5

5.	Animasi yang digunakan menarik dan mendukung dalam video pembelajaran animasi	5
6.	Materi bilangan cacah disampaikan dengan jelas dalam video pembelajaran animasi	4
7.	Kualiatas visual (gambar, animasi, teks) dalam video pembelajaran animasi cukup baik dan mudah dipahami	4
8.	Vidoe pembelajaran animasi mengandung elemen yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar matematika	5
9.	Pengaturan waktu (kecepatan) dalam video pembelajaran animasi sesuai untuk siswa kelas III SD	5
10.	Contoh soal yang ditampilkam dalam video pembelajaran animasi sudah jelas	4
Jumlah		46
Persentase		92%

Berdasarkan hasil riview atau penilaian tanggapan ahli materi/isi produk desain media video pembelajaran tersebut presentasi 92% berada pada kualifikasi baik dan tidak perlu direvisi. Namun perlu adanya masukan saran dan komentar ahli materi/isi sehingga produk pengembangan yang dihasilkan lebih baik.

2) Tahap uji produk kepada ahli media

Ahli media yang menjadi penilai produk pengembangan yaitu Bapak Abdul Hakim, S.Pd.,M.Si. beliau adalah dosen pada program studi teknologi pendidikan Universitas Negeri Makassar.

No	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Tampilan <i>Opening</i> media video pembelajaran animasi menarik	5
2.	Kesesuaian visual atau gambar dengan materi pembelajan	5
3.	Kesesuaian warna background dengan teks	5
4.	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf /font	5
5.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf/font	4
6.	Tulisan mudah dipahami dan dibaca dengan baik	5
7.	Ketepatan penggunaan ilustrasi dalam video pembelajaran animasi	4
8.	Kejelasan materi/pesan dalam video pembelajaran animasi	4
9.	Video pembelajaran animasi mudah untuk diakses	4

10.	Penyajian video pembelajaran animasi memiliki daya tarik	5
Jumlah		46
Presentase (%)		92%

Tabel 3 Hasil Validasi Media

Berdasarkan hasil review atau penilaian ahli media dan desain produk desain pembelajaran media video pembelajaran tersebut hasil presentase 92% berada pada kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi. Produk desain pembelajaran media video pembelajaran ini dikategorikan sudah layak diuji cobakan di lapangan.

3) Tahap uji produk kepada desain pembelajaran

Ahli desain pembelajaran yang dijadikan penilaian produk pengembangan yaitu Ibu Sella Mawarni, S.Pd.,M.Pd. beliau adalah dosen pada program studi teknologi pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Tabel 4 Hasil Validasi Desain Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Tujuan video pembelajaran sesuai kompetensi dasar materi bilangan cacah	5
2.	Materi bilangan cacah sudah sesuai dengan kurikulum sekolah dasar	5
3.	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa SD	5
4.	Alur penyajian video sesuai langkah pembelajaran	5
5.	Terdapat latihan soal yang melatih kemampuan numerasi siswa	4
6.	Narasi suara jelas, intonasi tepat, dan mudah dipahami	5
7.	Video memungkinkan siswa belajar mandiri maupun bersama guru	4
8.	Video layak digunakan sebagai media pembelajaran numerasi di SD	4
9.	Video dapat membantu guru mengajar numerasi lebih efektif	4
10.	Secara keseluruhan video iniektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa di SD	4
Jumlah		46
Presentase (%)		92%

Berdasarkan hasil review atau penilaian ahli desain pembelajaran produk media Video Pembelajaran tersebut hasil presentasi 92% berada pada kualifikasi sangat

baik namun perlu adanya masukan saran dan komentar ahli desain pembelajaran sehingga produk pengembangan yang dihasilkan lebih baik.

4) Tahap uji produk kepada peserta didik

Sebagai produk pengembangan yang telah direvisi berdasarkan masukan dari ahli materi dan isi, ahli media dan desain, selanjutnya desain pembelajaran media video pembelajaran diuji cobakan kepada guru mata pelajaran dan 20 orang siswa.

a) Uji coba perorangan

Media video yang telah direvisi berdasarkan masukan dan saran selanjutnya diuji cobakan kepada 3 orang peserta didik yang diberikan tanggapan/penilaian terhadap modul digital tersebut.

Tabel 5 Uji coba kelompok kecil

		Skor							
No	Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8
1	Siswa 1	5	4	5	4	5	4	5	4
2	Siswa 2	5	4	5	5	4	5	5	4
3	Siswa 3	5	4	4	5	5	4	5	5
4	Siswa 4	5	4	3	4	5	5	4	5
5	Siswa 5	5	4	4	5	5	5	5	5
jumlah		25	20	21	23	24	23	24	23
Keseluruhan		183							
Persentase%		91,5 %							

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, didapatkan persentase tingkat pencapaian 91,5% berada pada kualifikasi sangat baik dengan keterangan tidak perlu direvisi.

b) Uji coba kelompok besar

Uji coba kelompok besar terdiri dari 15 orang siswa yang diminta untuk menilai media video pembelajaran yang dikembangkan

Tabel 6 Uji coba kelompok besar

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Media Video membantu Anda memahami konsep numerasi dengan lebih baik	75
2	Penjelasan materi bilangan cacah dalam video animasi	60

	pembelajaran mudah kamu pahami	
3	Media Video Animasi memberi contoh yang jelas tentang bilangan cacah	66
4	Kemampuan numerasi Anda meningkat setelah menggunakan video pembelajaran ini	67
5	Penyajian materi dalam video kreatif dan menarik	69
6.	Gambar dan teks dalam video jelas dan mudah dibaca	65
7	Media Video pembelajaran tersebut membuat anda lebih mudah belajar bilangan cacah	70
8	Contoh soal dalm video membantu anda memahami materi	65
Jumlah		537
Persentase (%)		89,5%

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, didapatkan persentase tinngkat pencapaian 89,5% berada pada kualifikasi sangat baik dengan keterangan tidak perlu direvisi.

c) Tingkat Hasil Belajar / peningkatkan kemampuan numerasi

Berdasarkan hasil belajar matematika semester ganjil siswa yang terdapat pada lampiran 25 Hasil belajar ganjil maka diperoleh rata-rata 82,8. Hasil belajar genap siswa yang terdapat pada lampiran 25 Hasil belajar matematika semester genap maka diperoleh rata-rata 88,5. Maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

$$N - gain (g) = \frac{S_{post} - S_{pra}}{S_{max} - S_{pra}}$$

$$N - gain (g) = \frac{88,5 - 82,8}{100 - 82,8} = 0,15 \text{ atau } 15,34\%$$

Berdasarkan tingkat hasil belajar yang dimana nilai *Pretest* merupakan nilai Semester Ganjil peserta didik kelas III di UPTD SDN 122 Barru, nilai *Posttest* merupakan nilai Semester Genap peserta didik kelas III di UPTD SDN 122 Barru. Maka dapat disimpulkan bahwa setelah menggunakan media video

pembelajaran hasil belajar/ kemampuan numerasi peserta didik meningkat sebanyak 0,15 atau 15,34%

2. Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan suatu berupa media video pembelajaran yang digunakan pendidik sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran Matematika kelas III di UPTD SDN 122 Barru. Penelitian pengembangan ini mengadaptasi model pengembangan Bates yang terdiri dari 3 yaitu Pengembangan Kerangka Kursus (*Course outline developed*), Pemilihan Media (*Selection Of Media*), Pengembangan Produksi Materi (*Development/Production of materials*), Penyampaian Kursus (*Course delivery*).

Video animasi yang dikembangkan untuk mata pelajaran Matematika dengan pokok materi bilangan cacah untuk kelas III yang memuat gambaran animasi yang konkret beserta materi yang jelas dan didukung dengan penggunaan visualisasi dalam materi sehingga tujuan pembelajaran dapat diidentifikasi beserta unsur-unsur yang terdapat dalam video animasi serta bagian dalam isi materi yang mudah dipahami oleh siswa.

a. Kebutuhan Peserta Didik terhadap video animasi Pengembangan video animasi diharapkan dapat membantu peserta didik menguasai dan memahami pelajaran. Sebagaimana hasil pengembangan video animasi yang dikembangkan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat di gunakan pada mata pelajaran matematika di Kelas III video animasi bersifat ramah lingkungan, hemat biaya, dan fleksibel. Video animasi ini juga dapat menarik minat belajar, memotivasi dan memperjelas materi yang dipelajari serta hasil belajar peserta didik dapat meningkat (Anggrayni et al., 2022). Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan kurang maksimal dalam membantu siswa untuk memahami pelajaran serta kurang memotivasi siswa dalam belajar. Selama ini metode penyampaian pembelajaran yang digunakan guru pada mata pelajaran matematika adalah metode ceramah sehingga membuat siswa merasa jenuh. Sejalan dengan hal itu, guru mengatakan bahwa dalam

pembelajaran matematika belum pernah menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran.

b. Desain Video Animasi

Video animasi dirancang menggunakan aplikasi Canva. Canva adalah aplikasi desain yang mudah dan sederhana. aplikasi canva meliputi keberagaman template desain yang menarik, banyaknya fitur yang tersedia, kemudahan dan kecepatan dalam pembuatan media, serta kemampuan untuk mendesain tidak hanya menggunakan laptop, tetapi juga dapat dilakukan dengan gawai. pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva yang merupakan kegiatan penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan (Dwipayana et al., 2020). Video animasi yang dirancang berisi teks dan gambar animasi. Konsep pembelajaran video animasi adalah penyajian gambar-gambar dengan materi pembelajaran, bahwa gambar-gambar yang terdapat dalam video animasi dapat dengan jelas mengungkapkan suatu alur atau rangkaian materi.

c. Tingkat Kelayakan Video Animasi

Video animasi yang telah dikembangkan sesuai dengan perencanaan kemudian dilakukan uji kelayakan untuk mengetahui kelayakan dari produk tersebut. Produk diuji kelayakan oleh ahli media dan ahli materi, ahli desain yaitu dosen dan guru mata pelajaran matematika. Angket digunakan untuk mengukur kelayakan produk yang dikembangkan. Angket yang digunakan diuji kelayakannya terlebih dahulu untuk dinilai apakah cocok untuk mengukur kelayakan produk. Selanjutnya aspek kesesuaian materi didasarkan pada kesesuaian materi yang dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tujuan pembelajaran yang dijadikan acuan tentunya sudah jelas, benar, dan sesuai dengan apa yang ingin dicapai oleh siswa setelah mempelajari video animasi. Adapun aspek penyajian dalam hal ini video animasi secara keseluruhan video animasi diharapkan dapat meningkatnya kemampuan numerasi siswa dan dijadikan sebagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta mudah dipahami. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aspek tampilan, isi materi, penyajian,

kurikulum, dan audio yang terdapat pada video animasi sudah jelas dan tersusun secara sistematis. Berdasarkan hal tersebut hasil uji kelayakan ahli media dan ahli materi, uji ahli desain sesuai dengan aspek penilaian masing-masing dikategorikan sangat layak.

E. Kesimpulan

1. Hasil analisis kebutuhan pengembangan media menunjukkan bahwa siswa kelas III UPTD SDN 122 Barru membutuhkan produk media video pembelajaran yang hasil data berada pada kualifikasi sangat dibutuhkan.
2. Desain pengembangan media ini menghasilkan produk media video pembelajaran. untuk merancang media menggunakan aplikasi CANVA. Media video pembelajaran ini dapat dibuka menggunakan laptop, komputer maupun smartphone.
3. Hasil analisis data pengujian kelayakan produk media dari hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar berada pada kualifikasi sangat layak dan tidak perlu direvisi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Herawati, E. S. B., & Febiantina, S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran. *Jurnal Sosial Humaniora*,
- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (2022, October). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*
- Anwar, S., Sucipto, M. A. B., & Samidi, R. (2022). Pelatihan Menulis Poster Pendidikan Berbasis Aplikasi Canva Di Era New Normal Bagi Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Se-Kota Tegal. *AMMA : Jurnal Pengabdian Masyarakat*.
- Anggrayni, A., Putra, R., & Sari, D. (2022). Pengaruh metode pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Arsyad A. (2011). Media Pembelajaran*.
- Bustami, N. H., & Kurniasih, M. D. (2022). Penggunaan video pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa: Pendekatan interaktif dan menarik. *Jurnal Pendidikan Matematika*,
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan media pembelajaran video animasi en-alter sources berbasis aplikasi powtoon materi sumber energi alternatif sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*,
- Farida, F., Rahman, A., & Sari, D.

- (2022). Strategi pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis
- Hita, A., Shifa, A. F. A., dkk. (2021). Peningkatan Pembelajaran Melalui Media Pembelajaran Video Animasi untuk Sekolah Dasar. *Jurnal UPI*. 18 (1), h. 115-127.
- Kurniasih, Y., dkk. (2025). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *Contextual Teaching Learning* Pada Tema Lingkunganku Tercemar Untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP. *PENDIPA Journal of Science Education*, 2025: 9 (2): 403-412.
- Mahmud, M. R., & Pratiwi, I. M. (2019). Literasi numerasi siswa dalam pemecahan masalah tidak terstruktur. *Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 69-88.
- Munawar, B., Hasyim, A. F., & Maâ, M. (2020). pengembangan bahan ajar digital berbantuan aplikasi Animaker pada PAUD di Kabupaten Pandeglang. *Jurnal Golden Age*, 4(02), 310-321.
- Ismah, N. (2022). Upaya Peningkatan Kemampuan Numerasi Melalui Video Animasi Dengan Karakter Loomie pada Peserta Didik Kelas IV SDN 3 Karangrandu.
- Novelia, S., & Hazizah, N. (2020). Penggunaan video animasi dalam mengenal dan membaca huruf hijaiyah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1037-1048.
- Prananda, G., Wardana, A., & Darniyanti, Y. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1. *Jurnal Dharma PGSD*
- Putri, A. V. E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video *Math Animaker* untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas V SD Negeri 5 Sinanggul.
- Rahmawati, A. (2023). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan Dalam Meningkatkan Numerasi Matematika di SD
- Sari, I. D. K., dkk. (2024). Media Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*. 8(2), h. 187-196.
- Sari, P. N., Masfuah, S., Riswari, A. L. 2023. Peningkatan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas V dengan Model Two Stay Two Stray Berbantuan Misteri. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*. 8(3), h, 709.
- Sudaryono, A., Yulianto, E., & Fadhilah, N. (2018). Desain pengembangan bahan ajar digital berbantuan aplikasi Animaker pada mata kuliah pendidikan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 123-132.
- Taswira. A., dkk. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Game Edukasi pada Siswa. *Jurnal Pemikiran Pendidikan dan Pembelajaran*.

Waruwu, M. 2024. Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. 9 (2), h. 1220