

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO BERBANTUAN
APLIKASI ANIMAKER DENGAN PENDEKATAN
KONTEKSTUAL SISWA SMP**

Sri Wulan Dari¹, Sri Rahmayanti²

^{1,2}Pendidikan Matematika, Universitas Asahan

email: ukhtisri16@gmail.com

Informasi Artikel:

Dikirim: 6 Juni 2023

Direvisi: 14 Juni 2023

Diterima: 1 Juli 2023

Abstract

The purpose of this study was to produce animaker application-assisted learning media with a contextual approach aimed at class VIII students of Swadaya Pulau Rakyat Private Middle School for the 2022/2023 academic year who are taught with the help of the Animaker application. This research is a development research that uses the 4D development model (Four D Model). The 4D Model (Four D Model) consists of four stages including Define, Design, Development, and Disseminate. The population in this study were all students of class VIII SMP Swadaya Pulau Rakyat. The data obtained in this study were seen from the criteria for validity, effectiveness and practicality. Based on the results of data analysis, it was found that the learning media assisted by the animaker application with a contextual approach received interesting responses from students. The test results achieved a final average score of 82% in the very practical category and the results of the practicality test of the teacher's response questionnaire with a percentage of all aspects of 90% in the very practical category.

Keywords: *Instructional Media Animaker, Contextual Approach*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berbantuan aplikasi animaker dengan pendekatan kontekstual yang ditujukan untuk siswa kelas VIII SMP Swasta Swadaya Pulau Rakyat tahun ajaran 2022/2023 yang diajarkan dengan berbantuan aplikasi Animaker. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan 4D (*Four D Model*). Model 4D (*Four D Model*) terdiri dari empat tahap diantaranya adalah Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Penyebaran (*Disseminate*). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Swasta Swadaya Pulau Rakyat. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dilihat dari kriteria kevalidan, keefektifan dan kepraktisan. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh bahwa media pembelajaran berbantuan aplikasi animaker dengan pendekatan kontekstual mendapat respon menarik dari peserta didik. Hasil uji coba mencapai skor rata-rata akhir sebesar 82% dengan kategori sangat praktis dan hasil uji kepraktisan angket respon guru dengan presentase seluruh aspek sebesar 90% dengan kategori sangat praktis.

Kata kunci: Media Pembelajaran Animaker, Pendekatan Kontesktual

PENDAHULUAN

Pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia tidak dapat dipungkiri, dan tampaknya menjadi kebutuhan manusia yang menyentuh hampir setiap bagian dari kehidupan sehari-hari dan mengubah cara pandang dan pemikiran orang Indonesia tentang segala hal yang mereka lakukan, termasuk didalam aspek sekolah (Budiman, 2017). Menurut (Barnawi., 2012), Penggunaan teknologi di kelas adalah sesuatu yang harus dicapai guru. Teknologi dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi. Guru akan merasa lebih mudah menjelaskan atau menggambarkan materi yang dipelajari karena adanya teknologi.

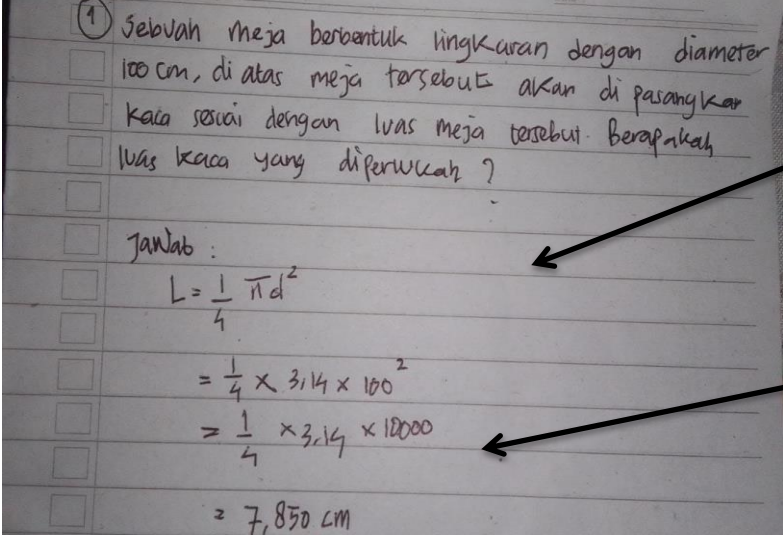
Hasil penelitian (Muhassim, 2017) menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi oleh guru memberi energi positif bagi siswa. Energi tersebut menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar, namun guru tetap mengantisipasi efek negatif yang ditimbulkan dari teknologi digital tersebut. Dengan demikian, guru matematika juga dituntut memanfaatkan teknologi guna menumbuhkan motivasi bagi siswa, secara umum di Indonesia penggunaan teknologi digital dari tahun ke tahun mengalami peningkatan yang sangat pesat, penggunaannya tidak hanya didominasi oleh anak usia sekolah namun juga oleh orang dewasa.

Menurut (Fauziah Siregar et al., 2019) Matematika merupakan aspek salah satu unsur dalam pendidikan. Matematika adalah sebagai suatu bidang ilmu yang merupakan alat pikir, berkomunikasi, alat untuk memecahkan berbagai persoalan praktis, yang unsur-unsurnya logika dan intuisi, analisis dan konstruksi, generalitas dan individualitas, serta mempunyai cabang-cabang antara lain aritmatika, aljabar, geometri, dan analisis. Matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari SD untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir yang logis dan kritis.

Matematika memiliki peran penting dalam dunia pendidikan. Karena matematika sendiri sudah diajarkan dari sekolah dasar hingga keperguruan tinggi. Akan tetapi banyak siswa mengatakan matematika merupakan pelajaran yang sulit dipelajari, dimana siswa merasa bosan, jenuh dalam belajar matematika. Akan tetapi ada juga siswa menganggap matematika pelajaran yang cukup menarik, karena menurut mereka matematika merupakan pelajaran yang seru dan asik. Menurut (Maharani et al., 2018) pembelajaran matematika tersampaikan dengan baik dan diterima siswa dibutuhkan inovasi terbaru dalam belajar matematika yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran guna untuk membangkitkan keinginan belajar matematika siswa dalam mengungrangi kecemasan siswa dalam belajar matematika.

Kemudian dari hasil wawancara dengan guru matematika SMP Swasta Swadaya Pulau Rakyat (Ibu Evalina Faqih, S.Pd) mengatakan bahwa”Di Smp Swasta Swadaya Pulau Rakyat sudah menyediakan fasilitas komputer seperti proyektor,*power point*, dan lab komputer. Namun fasilitas tersebut belum digunakan secara maksimal dikarenakan fasilitas yang kurang memadai untuk semua ruang kelas. Dalam kegiatan pembelajaran materi lingkaran selalu belajar langsung tanpa memerlukan media pembelajaran sehingga membuat siswa kesulitan untuk memahami materi lingkaran tanpa menggunakan media. Kemudian dilihat dari hasil observasi dimana peneliti memberikan sebuah test kepada siswa

dan terlihat bahwa masih banyak siswa yang belum memahami materi lingkaran jika dikaitkan dengan pendekatan kontekstual



① Sebuah meja berbentuk lingkaran dengan diameter 100 cm, di atas meja tersebut akan di pasang kaca sesuai dengan luas meja tersebut. Berapakah luas kaca yang diperlukan?

Jawab :

$$L = \frac{1}{4} \pi d^2$$
$$= \frac{1}{4} \times 3,14 \times 100^2$$
$$= \frac{1}{4} \times 3,14 \times 10000$$
$$= 7,850 \text{ cm}$$

Siswa belum mampu memahami masalah namun siswa dapat

Siswa mampu melaksanakan rencana namun siswa belum mampu memeriksa kembali

Gambar 1.1 Soal Observasi

Dari hasil observasi soal yang telah diberikan kepada siswa SMP Swasta Swadaya Pulau Rakyat dapat disimpulkan dalam indikator pemecahan masalah memahami masalah siswa belum mampu untuk memahami masalah yang terdapat didalam soal Gambar 1.1, selanjutnya dalam merencanakan penyelesaian siswa sudah mampu untuk merencanakan penyelesaian pada soal, dan pada melaksanakan rencana siswa sudah mampu untuk melaksanakannya namun pada tahap memeriksa kembali siswa belum mampu.

Penerapan media pembelajaran berbasis teknologi informasi (Adam & Syastra, 2015) adalah penggunaan perangkat keras (*hardware*) teknologi informasi seperti komputer, laptop, *infocus*, yang didukung dengan pemanfaatan perangkat lunak (*software*) seperti *software* untuk melakukan presentasi, menampilkan gambar bergerak (video) dan suara (*audio*) sebagai alat bantu bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti komputer diharapkan para siswa mampu lebih mudah menyerap informasi dan pelajaran menjadi lebih menarik.

Penggunaan media yang dapat mempermudah permasalahan dalam proses pembelajaran kini berkembang dengan pesat seperti komputer dan gawai dengan berbagai program terkait, ada pun salah satu program (*software*) yang dapat digunakan untuk membantu pembelajaran matematika yaitu *Animaker*. *Animaker* adalah salah satu media pembelajaran video berplatform animasi yang termasuk umum digolongkan guru serta pembelajar. Menurut (Rahmatullah et al., 2020) Media pembelajaran merupakan bagian dalam sistem pembelajaran maka dari itu, penggunaannya dapat meningkatkan prestasi belajar pada siswa. Sedangkan menurut (Garris Pelangi, 2020) Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengirim ke penerima .

Dalam pembelajaran, media dengan teknologi lebih disukai peserta didik dengan begitu peserta didik interaktif dan aktif. Media *Animaker* adalah aplikasi

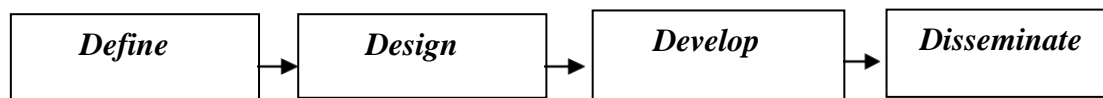
pembuatan video animasi yang di dalamnya dapat membuat video yang inovatif dan menarik, animaker digunakan untuk membuat video penjelasan, presentasi dan lainnya, dalam animaker sendiri terdapat alat – alat yang dapat digunakan untuk mempercantik video (Firdaus et al., 2021) . Animaker merupakan media pembelajaran berupa media audio dan visual, dimana media pembelajaran ini lebih memudahkan kita untuk menyampaikan materi pembelajaran dan menjadikan metode pembelajaran menjadi lebih praktis. Selain itu, animaker adalah satu dari sekian banyak situs dan inovasi yang dapat dijadikan alternatif untuk membuat media pembelajaran yang mudah untuk dibuat dan digunakan oleh guru. Animaker adalah situs pembuatan media pembelajaran yang terdapat gerakan- gerakan dengan suara serta transisi sehingga memberikan kesan materi pembelajaran yang lebih menarik perhatian (Badri Munawar, Ade Farid Hasyim, 2020). Menurut (Fajarwati & Irianto, 2021) Animaker adalah salah satu media pembelajaran video berbasis animasi yang masih tergolong biasa dikalangan para pendidik dan pembelajaran.

Pembelajaran dengan pendekatan kontekstual (Contextual Teaching and Learning, CTL) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang dimulai dengan mengambil, mensimulasikan, menceritakan, berdialog, bertanya jawab atau berdiskusi pada kejadian dunia nyata kehidupan sehari-hari yang dialami siswa, kemudian diangkat kedalam konsep yang akan dipelajari dan dibahas (Sulianto, 2008). Menurut (A. Budiman et al., 2020) Contextual Teaching and Learning (CTL) adalah pembelajaran yang memadukan antara teori dan praktik, gagasan dan tindakan.

Media pembelajaran ini sangat baik sebab dapat membuat berbagai materi pada bidang studi (matematika, biologi, bahasa dan lainnya) mulai dari tingkat PAUD sampai dengan tingkat SMA, sesuai dengan kebutuhan setiap orang. *Animaker* juga dapat digunakan berkali-kali dalam pembelajaran, sebab video yang dibuat dapat disimpan dan dibagikan keakun media sosial seperti youtube, facebook, instgram dan lainnya. Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran video berbantuan *animaker* dapat digunakan sebagai salah satu dari beberapa jenis media pembelajaran di kelas, dan diharapkan dapat digunakan untuk mencari solusi dari permasalahan yang muncul.

METODE

Pada pengembangan produk media pembelajaran menggunakan video berbantuan aplikasi animaker. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah model 4D (*Four D Model*) dari Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Model pengembangan 4D dipilih karena merupakan model pengembangan yang disarankan dalam pengembangan perangkat pembelajaran (Trianto, 2015). Model 4D (*Four D Model*) terdiri dari empat tahap diantaranya adalah Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Penyebaran (*Disseminate*).



Gambar 1. Alur Pengembangan Model 4D

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen guna mengumpulkan data yang akan dilihat nantinya secara valid, praktis dan juga efektif. Data uji validitas diambil dari instrumen penelitian berupa lembar validasi yang dibuat dengan mempertimbangkan kriteria yang akan digunakan oleh validator ahli untuk menilai media pembelajaran yaitu isi, bahasa, dan desain media pembelajaran. Peneliti menggunakan angket ini untuk mengumpulkan data seberapa baik media pembelajaran yang telah mendapat kritik, saran, tanggapan, dan masukan ahli telah dievaluasi. Data ini kemudian digunakan untuk menyempurnakan media pembelajaran yang telah dibuat dan memastikan bahwa produk akhir dapat diandalkan. Data hasil uji kepraktisan dikumpulkan dengan menggunakan alat penelitian berupa angket respon siswa dan guru. Untuk menentukan apakah produk akhir dapat memberikan hasil yang diharapkan, diperlukan data uji praktis. Data uji keefektifan diambil dengan menggunakan instrumen penelitian serta tes yang akan diberikan diakhir pembelajaran. Pada penelitian pengembangan ini sasaran peneliti yaitu siswa kelas VII SMP Swasta Swadaya Pulau Rakyat yang berjumlah 30 siswa. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 20 Februari 2023.

Kemudian setelah data telah terkumpul peneliti menganalisa data guna untuk mendapat hasil dari data yang telah didapat. Pada tahap penilaian berupa pemberian instrumen kepada siswa serta guru guna melihat kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pertama, dilakukan uji praktikalitas kepada satu orang guru. Pada tahap ini guru mata pelajaran matematika akan diberikan angket sebagai bahan penilaian pada media yang dikembangkan. Penilaian oleh guru ditekankan pada aspek petunjuk, daya tarik dan kemudahan penggunaan media yang dikembangkan. Pada ketiga aspek tersebut guru memberikan skor rata – rata sebesar 90%. Nilai tersebut terletak pada interval 81 - 100 %. Dengan demikian, berdasarkan ketiga aspek tersebut diperoleh bahwa guru memberikan skor nilai sebesar 90% yang berarti media yang peneliti kembangkan sangat praktis untuk digunakan.

Kedua, dilakukan uji praktikalitas kepada peserta didik. Tahap uji praktikalitas akan diujicobakan terhadap peserta didik dengan menunjukkan media pembelajaran yang sudah peneliti kembangkan. bahwa rata-rata persentase respon peserta didik terhadap media pembelajaran video berbantuan aplikasi *animaker* yang dikembangkan peneliti dengan total 1110 dari 30 peserta didik yang menjadi responden. Sedangkan, rata-rata persentase seluruh aspek sebesar 82% dengan kategori sangat praktis. Jadi, respon peserta didik terhadap media pembelajaran video berbantuan aplikasi *animaker* yang telah dikembangkan telah terpenuhi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa pengembangan media pembelajaran video berbantuan aplikasi *animaker* dengan pendekatan kontekstual. Pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini memiliki dua tujuan. Tujuan yang pertama ialah mengembangkan media pembelajaran video berbantuan aplikasi *animaker* dengan pendekatan kontekstual ditinjau dari hasil kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VII SMP Swasta Swadaya Pulau Rakyat. Sedangkan tujuan yang kedua ialah guna mengidentifikasi tanggapan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran video berbantuan aplikasi *animaker* dengan pendekatan kontekstual. Media pembelajaran video berbantuan aplikasi *animaker* dengan pendekatan kontekstual ini berdasarkan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian pada materi lingkaran pada kelas VII.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan 4D (*Four D Model*) terdiri dari empat tahap diantaranya adalah Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Penyebaran (*Disseminate*) tetapi dalam penelitian ini peneliti tidak melakukan tahap penyebaran (*disseminate*) hal ini dikarenakan memerlukan waktu yang cukup lama, sehingga peneliti membatasi sampai pada tahap pengembangan (*develope*) saja.

Tahap pengembangan pembelajaran dimulai dari tahap pendefinisian (*define*). Tahap pendefinisian (*define*) berfungsi untuk menganalisis kebutuhan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan. Tahap ini terdiri atas analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas dan spesifikasi tujuan pembelajaran. Analisis awal-akhir digunakan untuk mengetahui masalah yang dihadapi di sekolah tempat dilaksanakannya penelitian, analisis siswa digunakan untuk menelaah karakteristik siswa, analisis konsep-konsep pokok yang diajarkan didomifikasi dengan analisis materi, sedangkan spesifikasi tujuan pembelajaran bertujuan untuk menjabarkan indikator pencapaian.

Tahap selanjutnya adalah perancangan (*design*). Penyusunan tes disusun untuk menghasilkan tes yang dapat disusun menjadi desain awal dari isi media pembelajaran yang berupa RPP dan media pembelajaran matematika berupa video berbantuan *Animaker* materi lingkaran. Selain itu perencanaan awal yang dirancang 2 kali pertemuan yang dimana pertemuan pertama dan kedua menggunakan *Animaker* dengan berupa video pembelajaran sesuai RPP pada pertemuan kedua di akhir diberikan tes kemampuan pemecahan masalah dan angket respon siswa.

Tahap akhir pada penelitian ini adalah pengembangan (*develop*). Instrumen penelitian divalidasi terlebih dahulu sebelum digunakan untuk mengukur validitas RPP, media pembelajaran yang dikembangkan, angket respon guru, angket respon siswa, dan validasi tes yang divalidasi oleh dosen ahli sebelum digunakan pada uji coba lapangan.

Berdasarkan hasil penilaian media pembelajaran yang dilakukan oleh validator yaitu tiga orang ahli media pembelajaran, diperoleh hasil berupa 1) Uji kevalidan media pembelajaran video berbantuan *animaker* memiliki rata-rata persentase sebesar 87,5% dengan kategori valid; 2) Uji kepraktisan angket respon peserta didik dengan persentase seluruh aspek sebesar 82% kategori sangat praktis, 3) Uji kepraktisan angket respon guru dengan presentase seluruh aspek sebesar 90% dengan kategori sangat praktis. 4) Uji keefektifan, rata-rata persentase kemampuan pemecahan masalah siswa tuntas secara klasikal dengan presentase sebesar 90%

kategori sangat efektif. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video berbantuan *animaker* dengan pendekatan kontekstual telah memenuhi syarat kualitas valid, praktis dan efektif sehingga layak untuk digunakan. Berikut tabel hasil penilaian media pembelajaran, angket respon peserta didik, angket respon guru dan hasil validasi tes hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Penilaian Media pembelajaran

Hasil Penilaian Media Pembelajaran		
Validasi	Persentase	Kategori
Validasi Media Pembelajaran	87,5%	Valid
Validasi Angket Respon Siswa	89%	Sangat Valid
Validasi Angket Respon Guru	89%	Sangat Valid
Validasi Tes Kemampuan Pemecahan Masalah	90,625%	Sangat Valid

Pada tabel 1. Hasil penilaian media pembelajaran memaparkan bahwa media pembelajaran video berbantuan *animaker* dengan pendekatan kontekstual layak untuk digunakan atau sangat valid. Setelah dilakukan validasi oleh validator, tahap selanjutnya akan dilakukan uji coba terhadap 30 siswa dari kelas VII SMP Swasta Swadaya Pulau Rakyat menggunakan media pembelajaran video berbantuan *animaker* dengan pendekatan kontekstual. Pembelajaran dirancang untuk dua kali pertemuan; kegiatan pembelajaran dibagi menjadi kegiatan pendahuluan, inti dan penutup. Pada tahap akhir pembelajaran, siswa diberikan tes berupa 5 soal essay untuk melihat keefektifan media pembelajaran matematika yang digunakan. Kemudian setelah dilakukan uji coba media pembelajaran video berbantuan *animaker* dengan pendekatan kontekstual, diberikan angket respon kepada siswa dan guru tentang media pembelajaran yang digunakan. Hasil analisis respon siswa menunjukkan persentase 82% dengan kategori sangat praktis, dan hasil analisis respon guru diperoleh angka 90% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil kajian angket respon siswa dan angket respon guru, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video berbantuan *animaker* dengan pendekatan kontekstual yang digunakan telah mencapai kategori praktis dan telah disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Data Nilai Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan

No	Tanggapan	Persentase	Kategori
1	Siswa	82%	Sangat Praktis
2	Guru	90%	Sangat Praktis

Pada tabel 2 di atas dapat dilihat bahwa tanggapan siswa serta guru terhadap media pembelajaran video berbantuan *animaker* dengan pendekatan kontekstual sangat bagus atau sangat praktis. Selanjutnya untuk mencapai keefektifan dapat dinilai dari tes hasil belajar siswa yang diberikan sebelumnya. Hasil analisis tes

hasil belajar siswa secara klasikal menunjukkan persentase 90% dengan kategori sangat efektif ataupun tuntas. Berdasarkan analisis data tes hasil belajar siswa dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video berbantuan *animaker* dengan pendekatan kontekstual termasuk dalam kategori sangat efektif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian, salah satunya dilakukan oleh Sidabutar & Reffina, (2022). Penelitian ini bertujuan untuk menyatakan bahwa Produk akhir yang dikembangkan berupa video animasi berbasis Animaker dapat memberikan kesan baru, dan menarik perhatian peserta didik. Media pembelajaran dengan aplikasi Animaker pada materi vektor bisa diterapkan di lapangan. Berdasarkan pada uji kelayakan oleh validator dengan presentase pada umumnya, nilai ahli media sebesar 90.9% , ahli materi sebesar 80.5% serta guru mata pelajaran matematika sebesar 77.68% dengan kategori 'sangat layak'. Pada hasil angket, respon peserta didik serta guru kepada media pembelajaran dengan aplikasi Animaker termasuk kedalam kategori positif dengan perolehan nilai pada guru sebesar 80% serta pada peserta didik lapangan diperoleh sebesar 78%. Media pembelajaran dengan aplikasi Animaker yang dikembangkan pada materi vektor layak dan praktis untuk diterapkan dalam kelas. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di atas terbukti bahwa aplikasi Animaker memperoleh respon baik dari peserta didik sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran itu layak digunakan sebagai bahan ajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil uji coba dalam penelitian ini, dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut :

Hasil penelitian untuk menguji kelayakan media pembelajaran video berbantuan *Animaker* menggunakan lembar validasi yang dinilai oleh validator yakni 2 dosen ahli dan 1 guru matematika. Adapun kevalidan media pembelajaran berbantuan *Animaker* memiliki rata-rata persentase penilaian sebesar 87,5% dengan kategori **Sangat Valid**. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran matematika video berbantuan *Animaker* tergolong valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran matematika disekolah. Kepraktisan media pembelajaran video berbantuan *Animaker* menggunakan angket respon siswa dan guru. Berdasarkan hasil analisis angket respon siswa terhadap media pembelajaran video berbantuan *Animaker* yang telah digunakan memiliki rata-rata persentase 82% dengan kategori **Sangat Praktis** dan angket respon guru terhadap media pembelajaran berbantuan *GeoGebra* memiliki rata-rata 90% dengan kategori **Sangat Praktis**. Persentase tersebut menunjukkan secara keseluruhan respon siswa dan guru setelah menggunakan media pembelajaran video berbantuan *Animaker* yang telah dikembangkan **Praktis**. Keefektifan media pembelajaran video berbantuan *Animaker* menggunakan tes kemampuan pemecahan masalah. Berdasarkan hasil analisis yaitu: 1) Tes kemampuan pemecahan masalah terhadap media pembelajaran video berbantuan *Animaker* memiliki rata-rata 90% dengan kategori **Tuntas** secara klasikal; Berdasarkan hasil analisis data keefektifan tes kemampuan pemecahan masalah dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video berbantuan *Animaker* yang telah digunakan **Efektif**.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada program studi Pendidikan Matematika Universitas Asahan yang berkenan mendukung terlaksananya penelitian ini. Terima kasih pula kepada kepala sekolah dan guru matematika kelas VIII SMP Swasta Swadaya Pulau Rakyat yang telah memberi izin untuk pelaksanaan penelitian ini baik untuk penggunaan ruang kelas waktu maupun tenaga sampai terselesainya penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing Ibu Sri Rahmayanti, S.Pd, M.Si.yang telah memberikan banyak masukan dalam penulisan artikel ilmiah penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam | Computer Based Information System Journal. *CBIS Journal*, 3(2), 1–13.
- Badri Munawar, Ade Farid Hasyim, M. M. (2020). Desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker. *Jurnal Golden Age*, 04(2), 310–320. doi: <https://doi.org/10.29408/goldenage.v4i02.2473>
- Budiman, A., Samani, M., Rusijono, R., Setyawan, W. H., & Nurdyansyah, N. (2020). The Development of Direct-Contextual Learning: A New Model on Higher Education. *International Journal of Higher Education*, 10(2), 15. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v10n2p15>
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>
- Fajarwati, M. I., & Irianto, S. (2021). Pengembangan Media Animaker Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kalkulator Di Kelas Iv Sd Ump. *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(1), 1–11. <https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v5i1.608>
- Firdaus, H., Atikah, C., & Ruhiat, Y. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Kelistrikan Kendaraan Ringan Berbasis Animaker Terintegrasi Youtube. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 9(2), 100–108. <https://doi.org/10.23887/jptm.v9i2.33579>
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Maharani, M., Supriadi, N., & Widyastuti, R. (2018). *Media Pembelajaran Matematika Berbasis Kartun untuk Menurunkan Kecemasan Siswa I(1)*, 101–106.

Vol. I No. 2, Juli 2023, hlm. 89 – 98

Available online www.jurnal.una.ac.id/index.php/diskrit/index

Muhasim, M. (2017). Pengaruh Tehnologi Digital terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Palapa*, 5(2), 53–77. <https://doi.org/10.36088/palapa.v5i2.46>

Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.

Sidabutar, N. A. L., & Reflina, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika SMA dengan Aplikasi Animaker pada Materi Vektor. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1374–1386. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1362>

Sulianto. (2008). Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 14–25.