

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN *PLOTAGON FAN MATH* TERHADAP KEMAMPUAN NUMERASI SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR

¹Rizki Ailulia, ²Ana Visia Eka Putri, ³Hamidaturrohmah

¹rizki.ailulia31@gmail.com, ²annavisia14@gmail.com, ³hamida@unisnu.ac.id

^{1,2,3}Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

ABSTRAK

Numerasi menjadi salah satu fokus utama pada Assesmen Kompetensi Minimum (AKM). Sehingga penyajian materi numerasi harus menyenangkan dan bermakna agar siswa memahaminya secara utuh. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan sebagai sarana mengajarkan materi numerasi yang menyenangkan adalah plotagon. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran plotagon *fan math* terhadap kemampuan numerasi siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen yang berjenis *pre eksperiment* dengan desain *one group pretest-posttest*. Penelitian tersebut diperuntukan pada siswa kelas VI dengan tujuan meningkatkan kemampuan numerasi, kegiatan ini dilakukan pada dua kelas dengan jumlah masing-masing kelas 18 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan tes (tertulis dan lisan). Berdasarkan hasil perolehan data diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* 56% dan *posttest* 75% yang diperoleh melalui uji t dengan nilai sig 0.000 yang artinya nilai tersebut kurang dari 0.005. Hal tersebut, diketahui sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran plotagon *fan math* dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas VI SD Negeri 1 Sowan Lor.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Plotagon, Kemampuan Numerasi

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi peran penting dalam kehidupan manusia, terutama dalam memenuhi kebutuhan hidup yang semakin meningkat. Selain itu, peran penting dalam pendidikan yaitu memberikan suatu pengembangan potensi bagi siswa baik sikap, pengetahuan, maupun keterampilan yang optimal. Hal tersebut dapat dilakukan melalui pembelajaran yang memberi dampak menarik, menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Pembelajaran yang memberikan dampak tersebut tentunya tidak hanya diberikan kepada siswa reguler saja, melainkan dapat diberikan kepada

siswa yang memiliki kebutuhan khusus. Pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan bermakna tentunya dilakukan dengan mengikuti perkembangan pendidikan yang baik serta mampu mengikuti perkembangan zaman. Sehingga dalam dunia pendidikan seorang guru hendaknya mampu memanfaatkan teknologi dengan baik. Menurut (Suryaman & Yani, 2022: 842) peran teknologi pada pembelajaran yakni untuk memfasilitasi terbentuknya hubungan secara kolaboratif dan membangun makna yang mudah dipahami. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh (Purnomo, 2020: 112-

119) menyatakan bahwa pada era 4.0 seorang guru ditantang untuk akselerasi terhadap perkembangan informasi dan komunikasi, yang mana diterapkan juga pada pembelajaran di kelas serta pengelolaan kelas dengan tetap disesuaikan standar kemajuan teknologi informasi dan komunikasi.

Pemanfaatan teknologi dapat dituangkan dalam sebuah media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Dengan media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan. Media pembelajaran sendiri merupakan perantara maupun pengantar suatu sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan yang terdorong untuk terlibat dalam pembelajaran (Hamid & Abi, 2020: 3). Sedangkan menurut (Mashuri 2019) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang menyalurkan materi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa. Sejalan dengan hal tersebut Batubara menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk benda maupun alat yang digunakan untuk proses pembelajaran (Batubara, 2020: 4). Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat atau benda yang dapat memberikan dampak atau sesuatu

yang menjadi faktor pendukung siswa dalam menerima pelajaran yang disampaikan, sehingga siswa minat dan tertarik untuk belajar. Banyak sekali media pembelajaran yang menarik dan dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Media pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai perantara dalam menyampaikan materi terkait numerasi di sekolah. Hal tersebut dikarenakan masih rendahnya numerasi siswa dalam proses pembelajaran. Pernyataan tersebut didukung berdasarkan hasil survey dari *Programme International Student Assesmen (PISA) 2018* yang diterbitkan pada bulan Maret 2019 menunjukkan bahwa dalam kategori kemampuan membaca, sains, dan matematika negara Indonesia mendapatkan skor yang tergolong rendah dimana hal tersebut ditunjukkan dari Indonesia yang menduduki posisi ke-74 dari 79 negara. Dengan mengetahui hal tersebut maka peneliti berupaya untuk meningkatkan numerasi siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis video animasi guna untuk kegiatan belajar mengajar yakni plotagon.

Plotagon merupakan *software* untuk membantu dalam pembuatan animasi yang interaktif (Nurhaura & Eka, 2022: 153). Dalam penggunaan plotagon ini pengguna

dapat memasukkan suara ke dalam animasi sehingga dapat membuat animasi yang lebih menarik bagi siswa. Plotagon dapat dioperasikan melalui pc maupun *smartphone*. Selain itu, plotagon juga digunakan untuk membuat animasi 3D sehingga mempermudah seorang guru dalam menyampaikan materi, yang mana terdapat berbagai fitur di dalamnya seperti; pilihan karakter, latar belakang, aksesoris, pakaian dari karakter, dan gerakan. Sehingga pengguna dapat memilih fitur tersebut sesuai dengan keinginannya. Adapun hasil dari pembuatan animasi pada aplikasi plotagon ini berupa video animasi. Menurut Munir dalam (Mindrianingsih & Yulia, 2021: 608) video animasi merupakan pergerakan subjek atau gambar sehingga dapat berubah posisi, selain itu objek juga dapat berubah warna serta bentuknya, sehingga siswa akan menyukai dan tertarik dengan media tersebut. Media pembelajaran berbasis plotagon ini tidak hanya digunakan pada materi yang berkaitan dengan literasi namun bisa diterapkan pada materi yang berkaitan dengan literasi numerasi.

Penggunaan media berbasis plotagon pada materi yang berkaitan dengan numerasi tentunya akan lebih menarik, dan siswa akan lebih fokus pada pembelajaran. Literasi numerasi merupakan salah satu dari Gerakan Literasi Sekolah (GLS).

Literasi numerasi yaitu pengetahuan serta kecakapan untuk menggunakan berbagai macam angka dan simbol terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah praktis dalam kehidupan sehari-hari, kemudian menganalisis informasi yang ditampilkan melalui berbagai bentuk serta menginterpretasi hasil analisis untuk mengambil keputusan (Mahmud & Pratiwi, 2019). Sedangkan menurut Perdana, 2021: 10 literasi numerasi diartikan sebagai kemampuan dalam menggunakan penalaran, artinya seseorang atau siswa melakukan analisis dan memahami suatu pernyataan melalui aktivitas dalam memanipulasi simbol dalam kehidupan sehari-hari dan mengungkapkan pernyataan tersebut melalui tulisan atau lisan.

Kemudian pada data survey yang dilakukan pada tahun 2009-2015 oleh *The Organisation for Economic Cooperation and Development* (OECD) menunjukkan bahwa bidang matematika negara Indonesia berada di peringkat ke-73 dengan skor rata-rata 379, sedangkan rata-rata skor dunia yaitu 489 (Indah, 2021 12 Oktober). Dengan mengetahui hal tersebut tentunya cukup memprihatinkan dan meresahkan bagi sistem pendidikan dikarenakan numerasi di Indonesia tergolong rendah. Rendahnya literasi numerasi di Indonesia dapat disebabkan dari siswa yang kurang tertarik dengan metode, model maupun

media yang digunakan oleh guru dalam pelajaran yang berkaitan dengan numerasi. Dalam artian guru belum mengemas pembelajaran melalui model maupun menggunakan media. Pernyataan tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Yulianti, 2019) bahwa dengan memberikan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan solusi untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi.

Berdasarkan hasil observasi pula di SD Negeri 1 Sowan Lor menunjukkan bahwa 1) masih banyak siswa kelas VI yang mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) pada numerasi. 2) kurangnya inovasi dalam pembelajaran, yang mana guru hanya melakukan pembelajaran secara konvensional tanpa adanya bantuan media. Oleh karena itu, dengan adanya permasalahan tersebut, maka peneliti melakukan penelitian terkait literasi numerasi yang ditujukan kepada siswa kelas VI di SD Negeri 1 Sowan Lor melalui penggunaan media plotagon. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas media plotagon untuk meningkatkan kemampuan numerasi kepada siswa kelas VI di SD Negeri 1 Sowan Lor.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD 1 Sowan Lor dengan subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas VI A dan VI B dengan jumlah siswa kelas VI A 18 dan kelas VI B 18 siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *pre-experimental* dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan jenis *Pretest-Posttest control Group Design*. Maksud dari jenis penelitian ini yaitu terdapat 2 kelas yang digunakan untuk penelitian. Proses yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Terkait kelas kontrol dilakukan di kelas 6A dengan perlakuan awal yaitu proses *pretest* untuk mengetahui nilai awal dari siswa sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan media plotagon *fan math*, kemudian dilakukan proses *posttest* dimana siswa diberikan perlakuan menggunakan media plotagon *fan math* untuk melihat hasil dari nilai kemampuan numerasi. Selanjutnya proses yang diberikan pada kelas kontrol yang dilakukan di kelas 6B dengan perlakuan awal yaitu diberikan *pretest* terlebih dahulu kemudian diberikan perlakuan *posttest* dengan pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media plotagon *fan math*. Mekanisme penggunaan desain penelitian ini, yaitu dua kelompok

dipilih lalu diperoleh data nilai dari kelas eksperimen pada saat *pretest* dibandingkan dengan nilai *posttest* apakah ada peningkatan atau tidak. selain itu perolehan data nilai dikelas kontrol juga dianalisis sebagai perbandingan apakah ada perbedaan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Selanjutnya, proses diberikan soal pretest pada pemberian pretest berbeda dengan soal posttest yang mana saat pretest peneliti memberi satu soal di papan tulis tanpa menyajikan media. Teknik analisis data dilihat dari perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*. Hal

tersebut bertujuan untuk memantau apakah terdapat perbedaan peningkatan numerasi siswa antara kelompok. Proses analisis data menggunakan uji t dan uji homogenitas dengan ketentuan berupa H_0 dan H_a :

- H_0 = tidak terdapat perbedaan nilai siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan melalui penggunaan media, sehingga dinyatakan ditolak.
- H_a = terdapat perbedaan nilai siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan melalui penggunaan media, sehingga dinyatakan diterima.

Tabel 1. Desain Penelitian *Pretest-Post Test Control Group Design*

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Kelas Ekperimen	X_1	P	Y_1
Kelas Kontrol	X_2	Q	Y_2

Keterangan:

- X1 : Hasil Pre-test pada kelas eksperimen
- X2 : Hasil Pre-test pada kelas control
- P : Penggunaan Media *Plotagon Fan Math*
- Q : Pembelajaran biasa/ tanpa media
- Y1 : Hasil Post-test pada kelas eksperimen
- Y2 : Hasil Post-test pada kelas kontrol

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil data penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti untuk melihat keefektivitasan penggunaan media pembelajaran *Plotagon Fan Mart* terhadap kemampuan numerasi pada siswa kelas VI.

Pembahasan kali ini mengenai proses yang dilakukan peneliti selama penelitian. Penelitian pertama dilakukan kepada kelas eksperimen, yaitu kelas 6A. Langkah pertama dilakukan *pretest* untuk mengetahui keadaan awal, setelah itu berikutnya diadakan *posttest* untuk mengetahui hasil nilai pada saat memakai

media pembelajaran *Plotagon Fan Math*. Selanjutnya penelitian dilakukan di kelas kontrol yaitu kelas 6B dengan langkah awal dilaksanakan kegiatan *pretest* kemudian dilakukan kegiatan *posttest* untuk melihat hasil dari perlakuan yang sama. Penyajian data sendiri bertujuan untuk mendapatkan

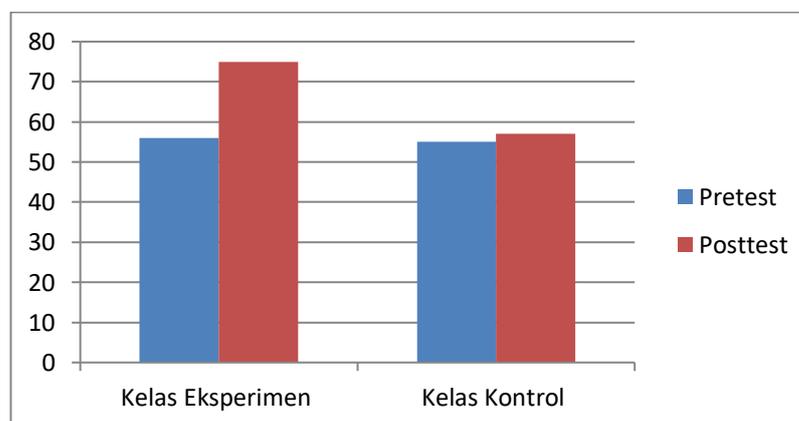
data empiris mengenai kemampuan numerasi yang dapat diamati pada nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kemampuan numerasi siswa pada kelas eksperimen dan kontrol disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Skor Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelompok	Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-rata <i>Posttest</i>	Peningkatan
Eksperimen	56,9	75	18,1
Kontrol	55,1	57,2	2,1

Berdasarkan tabel 2 diperoleh skor rata-rata *pretest* kemampuan numerasi pada siswa kelas 6A yaitu kelas eksperimen dengan nilai 56,9 dan nilai *posttest* 75 dengan peningkatan sebesar 18,1. Sedangkan skor rata-rata *pretest* kemampuan numerasi pada siswa di kelas

6B atau kelas kontrol yaitu 55,1 dan nilai rata-rata *posttest* 57,2 dengan hasil peningkatan 2,1. Apabila nilai rata-rata kemampuan numerasi siswa digambarkan dalam sebuah diagram batang adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Rata-Rata Kemampuan Numerasi Siswa Kelas VI

Data kemampuan numerasi matematika siswa kelas VI diperoleh melalui tes yang dilakukan setelah pembelajaran pada kelas eksperimen dan kontrol untuk memperoleh data melalui penggunaan media pembelajaran *Plotagon*

Fan Math untuk kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional untuk kelas kontrol. Sebelum dilakukan uji pada tes kemampuan numerasi maka dilakukan uji prasyarat analisis data akhir, sebagai berikut:

Tabel 3. Uji Normalitas Data

Uji Normalitas Data							
	Kategori	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Kemampuan Numerasi	Pretest Eksperimen	.150	18	.200*	.922	18	.148
	Posttest Eksperimen	.205	18	.044	.856	18	.010
	Pretest Kontrol	.160	18	.200*	.921	18	.133
	Posttest Kontrol	.180	18	.117	.882	18	.028

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Melalui hasil dari data Uji Normalitas Data diperoleh bahwa dalam kategori kolmogorov-Smirnov dikelas eksperimen dengan pretest 0,2000 dan posttest 0,044. Sebaliknya untuk kelas kontrol adalah nilai pretest adalah 0,200 dan posttest yaitu 0,117. Uji normalitas data pada Shapiro-Wilk yaitu nilai pada kelas eksperimen pada pretest adalah 0,148 dan posttest

adalah 0,010, sebaliknya pada kelas kontrol nilai pretest 0,0133 dan nilai posttest 0,028. Untuk itu nilai sig pada kemampuan numerasi untuk kelas eksperimen pada nilai *pretest* dan *posttest* yaitu 0,200 dan 0,044, sedangkan pada kelas kontrol nilai *pretest* dan *posttest* yaitu 0,200 dan 0,117. Karena sig > 0,05 maka H₀ diterima. Jadi data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 4. Uji Homogenitas Data

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Kemampuan Numerasi	Based on Mean	7.031	1	34	.012
	Based on Median	7.008	1	34	.012
	Based on Median and with adjusted df	7.008	1	23.912	.014
	Vased on trimmed mean	7.494	1	34	.010

Berdasarkan tabel 4 diperoleh nilai sig pada Based on Mean yaitu 0,012, artinya hasil tersebut bersifat homogen. Uji perbedaan rata-rata pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah

kemampuan numerasi siswa pada saat menggunakan media pembelajaran *Plotagon Fan Math* lebih baik dari pada siswa pada pembelajaran tanpa diberikan perlakuan. Uji yang dilakukan yaitu

menggunakan uji t (Independent sample test). Berdasarkan perhitungan yang diperoleh sig yaitu ,000. Dari data tersebut diketahui bahwa nilai sig lebih dari 0,05

maka dapat dikatakan bahwa data tersebut homogen jadi media pembelajaran plotagon *fan math* efektif jika digunakan pada proses peningkatan numerasi siswa.

Tabel 5. Hasil Uji N-Gain Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Mean		N-Gain
	Pretest	Posttest	
Eksperimen	56	75	0,27

Berdasarkan tabel 5 hasil peningkatan kemampuan siswa berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata 75.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif di bawah ini, menunjukkan bahwa diperoleh nilai rata-rata pretest = 56.94 dan setelah melakukan posttest memperoleh

nilai rata-rata = 75.00. Hal tersebut berarti menunjukkan adanya peningkatan nilai siswa pada materi bangun datar setelah mendapatkan perlakuan melalui penggunaan media. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemberian media efektif secara signifikan terhadap siswa kelas VI.

Tabel 6. Statistik Deskriptif

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest Materi Bangun Datar	56.94	18	14.465	3.409
	Posttest Materi Bangun Datar	75.00	18	22.029	5.192

Tabel 7. Hasil Uji t

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Differences				
					Lower	Upper			
Pair 1	Preset Materi Bangun Datar – Posttest Materi Bangun Datar	-18.056	12.022	2.834	-24.034	-12.077	-6.372	17	.000

Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai sig 0.000 yang artinya nilai tersebut lebih kecil dari 0.005 dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima.

Diskusi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian di atas terkait efektivitas media pembelajaran plotagon *fan math* terhadap kemampuan numerasi siswa kelas VI SD Negeri 1 Sowan Lor menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dari sebelum dan setelah diberikan sebuah perlakuan terhadap materi bangun datar menggunakan media pembelajaran plotagon kepada siswa. Hal tersebut dapat dilihat saat peneliti melakukan penelitian di kelas, yang mana siswa memberikan respon positif dalam pembelajaran. Siswa sangat antusias, mereka fokus mendengarkan dan menyimak pemaparan dari media pembelajaran, serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap media

pembelajaran yang disajikan oleh peneliti. Dalam hal tersebut menjadikan hasil belajar numerasi masing-masing siswa pada materi bangun datar melalui pemanfaatan media pembelajaran plotagon meningkat sebesar persentase yang telah dipaparkan di atas.

Hal tersebut menunjukkan bahwa dengan media pembelajaran plotagon efektif digunakan kemampuan numerasi di sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nurhaura & Zulfadewina, 2022) menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media plotagon dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, serta menjadikan situasi kegiatan belajar mengajar menjadi lebih kondusif. Selain itu, efektivitas media plotagon diperkuat pula dengan hasil penelitian Hamdanah, dkk yang menunjukkan bahwa video animasi plotagon layak digunakan sebagai sarana pendukung dalam proses

belajar mengajar. Hal tersebut telah tervalidasi dengan mendapatkan nilai yang cukup tinggi dari masing-masing ahli dalam pengujian media plotagon (Hamdanah, dkk, 2021).

Keefektifan media pembelajaran plotagon juga diperkuat dengan hasil penelitian Safitri yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran Matematika Berbantuan Video Animasi Plotagon pada Materi Aritmatika Sosial di Kelas VII SMPN 1 Simpang Empat” menunjukkan bahwa dengan video animasi plotagon efektif digunakan pada materi aritmatika sosial. Hal tersebut diketahui bahwa keterlaksanaan pembelajaran matematika berada pada kategori sangat baik dan hasil belajar siswa (*posttest*) tuntas memperoleh nilai lebih dari sama dengan 75 berjumlah 87%.

Melalui pemaparan hasil diskusi penelitian di atas, membuktikan bahwa media pembelajaran plotagon menjadi salah satu media yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan menggunakan media plotagon tersebut berarti memanfaatkan teknologi sebagai sarana belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, serta menjadikan siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran. Tidak hanya itu, dengan media tersebut dapat

mempermudah guru dalam membantu menyampaikan materi yang diajarkan.

Sejalan dengan hasil penelitian tersebut, penelitian yang telah dilakukan oleh Rizki, Putri & Wulan (2022: 47) menunjukkan bahwa dengan penerapan media video plotagon mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran matematika materi bangun datar, dalam penelitian tersebut peneliti mengungkapkan bahwa siswa dapat melihat materi secara nyata serta menjadikan siswa tidak merasa bosan, sehingga materi cepat dan mudah dipahami. Tidak hanya itu, penelitian yang dilakukan oleh Astika, Anggoro & Andriani (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran powtoon yang sejenis dengan dengan plotagon mendapatkan hasil berdasarkan angket validasi yang diperoleh dengan perbandingan dua kelas terdiri dari kelas ahli materi dan ahli media, serta berdasarkan hasil uji *effect size* memperoleh rata-rata bahwa kelas ahli materi memiliki skor 0,59 dan ahli media memiliki skor 0,92. Hal tersebut terbukti dengan penggunaan media efektif dalam membantu meningkatkan pemahaman siswa terkait numerasi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan

menggunakan media pembelajaran plotagon dapat memberikan efektivitas pada kemampuan numerasi melalui materi bangun datar di kelas VI SD Negeri 1 Sowan Lor. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar numerasi melalui analisis *pretest-posttest* memperoleh rata-rata nilai sebesar 56.94 dan meningkat menjadi 75.00 setelah siswa mendapatkan perlakuan. Nilai sig pada kemampuan numerasi untuk kelas eksperimen pada nilai *pretest* dan *posttest* yaitu 0,200 dan 0,044, sedangkan pada kelas kontrol nilai *pretest* dan *posttest* yaitu 0,200 dan 0,117. Karena $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 diterima. Jadi data tersebut berdistribusi normal. Nilai sig pada Based on Mean yaitu 0,012 maka H_0 diterima, artinya hasil tersebut bersifat homogen. Di samping itu siswa juga memiliki semangat, antusias, dan rasa ingin tahu yang tinggi pada media plotagon. Dengan demikian, media pembelajaran plotagon efektif pada kemampuan numerasi siswa untuk kegiatan belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ailulia, Rizki., Putri, NS. & Wulan, S. (2022). "Analisis Penerapan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Plotagon Terhadap Pemahaman Konsep Bangun Datar Kelas V." *Jurnal Polinomial*. 1, (2), 47-56.
- Astika, RYB., Bambang, SA. & Siska, A. (2019). "Pengembangan Video Media Pembelajaran Matematika Dengan Bantuan Powtoon Keyword: Kearning Media; SPLDV; Powtoon." *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika*. 2, (2), 85-96.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Fatwa Publishing. Semarang.
- Hamdanah, dkk. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Plotagon Mata Pelajaran IPA untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Instructional Technology*. 2, (1), 77-84.
- Hamid & Abi, Mustofa. (2020). *Media Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis*. Yayasan Ki. Medan.
- Indah, Damayanti. (2021). "Apa Kabar Numerasi Di Indonesia?" *12 Oktober 2022*.
- Mahmud & Pratiwi. (2019). "Literasi Numerasi Siswa Dalam Pemecahan Masalah Tidak Tersruktur." *KALAMATIKA Jurnal Pendidikan Matematika*. 4, (1), 69-88.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Deepublish. Jakarta.
- Mindrianingsih & Yulia. (2021). "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon Dan Kinemaster Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD." *Didaktik: Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri*. 7, (2), 608.
- Nurhaura & Zulfadewina. (2022). "Pengaruh Media Plotagon Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA Materi Kalor Di SDN Cibintu 01." *Pionir: Jurnal Pendidikan*. 11, (2), 153.
- Perdana, Ryzal & Meidawati Suswandari. (2021). "Literasi Numerasi Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar." *Absis: Mathematics Education Journal*. 3, (1), 10.
- Purnomo, et. al. (2020). "Pengelolaan Kelas Di Era 4.0." *Jurnal Elementaria Edukasia*. 3, (1), 112-119.
- Safitri, Fenty Nor. (2022). *Efektivitas Pembelajaran Matematika Berbantuan Video Animasi Plotagon pada Materi*

- Aritmatika Sosial di Kelas VII SMPN 1 Simpang Empat.* Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Antasari: tidak diterbitkan.
- Suryaman & Yani, Suryani. (2022). "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon Dan Capcut Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas II Sekolah Dasar." *Jurnal Cakrawala Pendas.* 8, (3), 842.
- Yulianti. (2019). "Pengaruh Role Playing Terhadap Pengenalan Literasi Numerasi Di Taman Kanak-Kanak Twin Course Pasaman Barat." *Auld: Journal on Early Childhood.* 2, (2), 41-50.