

UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN NUMERASI MELALUI VIDEO ANIMASI DENGAN KARAKTER LOOMIE PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 3 KARANGRANDU

¹Nihlatun Niswah, ²Vannesa Almayra Nugroho, ³Syifa Fauziah

¹lalaann19@gmail.com, ²vannesanugroho77@gmail.com,

³syifa567fauziah@gmail.com

^{1, 2, 3}Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

ABSTRAK

Numerasi menjadi salah satu kemampuan penting yang harus dimiliki peserta didik di era abad 21 ini. Kemampuan numerasi sangat diperlukan dalam memecahkan masalah di kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik melalui pemberian pendampingan pembelajaran menggunakan media berbasis video animasi dengan karakter Loomie pada peserta didik kelas IV SDN 3 Karangrandu. Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Taggart dengan menggunakan dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan numerasi peserta didik yang diketahui dari hasil rata-rata pada post-test siklus I dan siklus II pada materi KPK dan FPB yang menerapkan pendampingan pembelajaran menggunakan video animasi dengan karakter loomie. Nilai rata-rata dari pretest yaitu 13,5. Hasil rata-rata nilai siklus 1 yaitu 63 maka belum menunjukkan hasil yang baik maka dilakukan siklus 2 dan mendapatkan rata-rata nilai 80. Nilai ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta didik dari sebelum adanya pendampingan pembelajaran menggunakan media video animasi.

Kata kunci: *kemampuan numerasi, media pembelajarann, video animasi, sekolah dasar*

PENDAHULUAN

Pendidikan bagi suatu bangsa sangatlah penting. Dengan pendidikan yang baik, akan menghasilkan pribadi yang berkompeten dalam segala hal. Dapat diartikan pendidikan harus menghasilkan sumber daya manusia yang baik, berpikir kritis, kreatif, dan inovatif sehingga mampu bersaing. (Sulistiani & Masrukan, 2016). Oleh karena itu, Pemerintah terus berupaya untuk

meningkatkan kualitas pendidikan dengan mengembangkan kurikulum pembelajaran. Kurikulum harus dirancang agar peserta didik mendapatkan pengalaman belajar. Hal ini mendorong Pemerintah untuk mengeluarkan kebijakan baru berupa kurikulum merdeka.

Konsep kurikulum merdeka yaitu kemerdekaan belajar dan berpikir dengan lebih membebaskan peserta didik untuk mengembangkan minat dan bakatnya

sehingga mampu bersaing. Hadirnya kurikulum merdeka menjadi pengembangan dari kurikulum sebelumnya yang memfokuskan pada peningkatan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik. Numerasi merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan, memahami, dan menerapkan berbagai bilangan, simbol, dan operasi hitung konsep matematika dasar dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk grafik, tabel, bagan dan keterampilan wajib dikuasai di abad 21. Tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar yaitu untuk membekali peserta didik agar menjadi pembelajar yang mandiri.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa tingkat kemampuan numerasi Indonesia masih sangat rendah. Berdasarkan hasil *survey* PISA 2018, numerasi Indonesia menduduki peringkat 72 dari 78 negara dengan skor rata-rata matematika pelajar Indonesia senilai 379. Skor ini masih jauh di bawah rata-rata negara partisipan yang mencapai 478. Hasil *survey* lain yang dilakukan TIMSS atau *Trends in International Mathematics Science Study* 2015, menyatakan bahwa skor matematika Indonesia berada di angka 397 dengan rata-rata skor TIMSS 500 (gatra.com, 07/05/2021). Rendahnya

tingkat numerasi tersebut, menjadi PR bagi Pemerintah untuk meningkatkan kemampuan numerasi pelajar.

Peningkatan kemampuan numerasi di sekolah memerlukan suatu pendekatan pembelajaran yang mampu memberikan pemahaman anak dalam pemecahan masalah. Kuatnya arus informasi dan kemajuan teknologi menyebabkan pendidik harus berinovasi mengembangkan media yang digunakan dalam pembelajaran (Maghfiroh et al., 2021). Seorang pendidik harus memanfaatkan kemajuan teknologi dalam pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan ini dapat berupa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi berupa video animasi (Barnawi, 2012). *Animatecartoons are one of the earliest forms of visual entertainment that most people remember* (Graham, 2015 dalam Himmah). Artinya animasi atau kartun merupakan salah satu bentuk hiburan visual yang paling banyak diingat oleh kebanyakan orang. Penggunaan video animasi dapat membantu pendidik mengilustrasikan materi yang akan disampaikan (Awalia et al., 2019). Purwanto (2015) berpendapat bahwa video pembelajaran matematika berbasis kontekstual merupakan sumber belajar yang dapat menarik minat peserta didik

karena memiliki gambar dan dilengkapi dengan visualisasi. Rata-rata hasil belajar kelompok peserta didik dengan menggunakan media audio visual mengalami peningkatan secara signifikan dibandingkan hanya menggunakan media konvensional (Prasetya, 2016).

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memiliki peranan yang sangat penting dalam upaya peningkatan numerasi peserta didik. Dengan video pembelajaran tersebut, peserta didik akan merasa lebih semangat dan tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Video pembelajaran dinilai mampu meningkatkan minat peserta didik dalam belajar, apalagi jika dalam video tersebut menggunakan karakter animasi.

Berdasarkan uraian di atas, salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pendidik untuk meningkatkan kemampuan numerasi yaitu video animasi berkarakter Loomie. Dengan Loomie, pendidik dapat membuat karakter avatar sesuai dengan wajahnya. Loomie dinilai efektif digunakan dalam pembelajaran karena dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif antara pendidik dan peserta didik. Keunikan dari penggunaan karakter Loomie yaitu fiturnya yang dapat mengubah wajah dengan avatar 3D menyesuaikan kreativitas dan ucapan

creator. Karakteristik dari Loomie di antaranya: 1) kombinasi dunia nyata dan maya berupa karakter yang dianimasikan, 2) interaktif, dan 3) disajikan dalam bentuk 3 dimensi (Mustaqim et al., n.d.) Ketiga karakteristik tersebut sesuai dengan karakteristik *augmented reality* yang merupakan salah satu dari penekanan era *society 5.0*.

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan di SDN 3 Karangrandu sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik. Alasan dipilihnya SDN 3 Karangrandu sebagai tempat penelitian yaitu adanya mahasiswa kampus mengajar yang ditugaskan untuk membantu meningkatkan literasi dan numerasi di sekolah tersebut. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh tim kampus mengajar, SDN 3 Karangrandu memiliki tingkat numerasi rendah yang dibuktikan dengan hasil rata-rata tes awal pada tahap analisis kebutuhan yang dilakukan 5 Oktober 2022. Penelitian ini dilakukan dengan memberikan pendampingan kepada peserta didik kelas IV dengan materi ajar KPK dan FPB. Peserta didik yang sebelumnya hanya diberikan materi melalui penjelasan pendidik, kemudian diberikan perlakuan dengan penggunaan video animasi berkarakter Loomie dalam pembelajaran.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik. Keunikan penelitian ini dibandingkan penelitian lain yaitu adanya perlakuan dalam pembelajaran dengan media berbasis video animasi berkarakter Loomie yang mana masih sangat jarang ditemui penggunaan media tersebut. Loomie dinilai sebagai media interaktif karena karakter animasi yang dihasilkan sesuai dengan pembawaan *creator*.

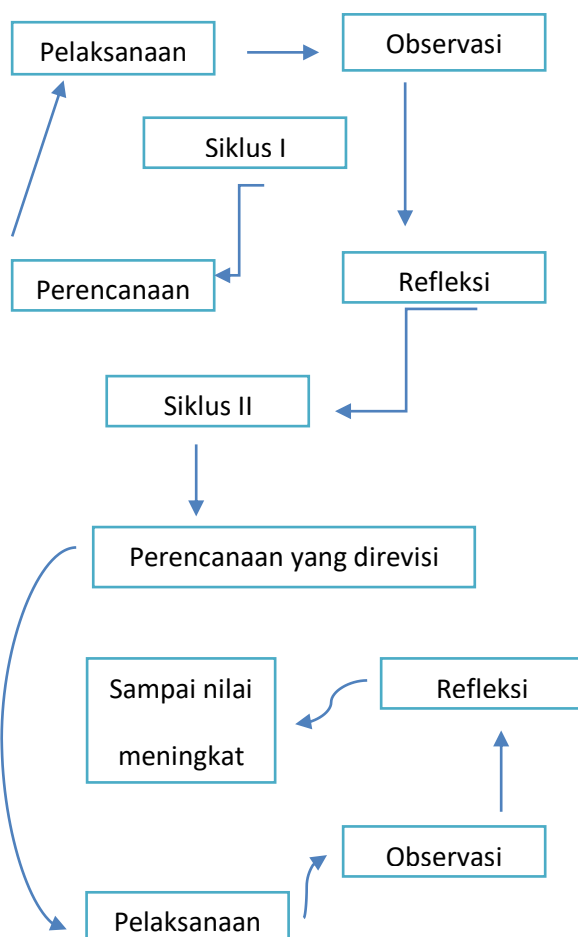
Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui 3 tahapan yaitu analisis kebutuhan, siklus I, dan siklus II yang masing-masing siklus dilakukan sebanyak 3 kali dengan menggunakan model Kemmis & Taggart. Pada tahap analisis kebutuhan, penelitian dilaksanakan dengan mengamati pembelajaran yang hanya dilakukan dengan metode ceramah tanpa adanya media. Dari tahap analisis kebutuhan, peserta didik diberikan tes awal dan diperoleh hasil rata-rata belajar 13,5. Kemudian dari hasil rata-rata tersebut dilakukan siklus I dengan pemberian materi KPK dan FPB menggunakan media interaktif berbasis video animasi dengan karakter Loomie. Setelah diberikan perlakuan tersebut, peserta didik diminta

mengerjakan *post-test* untuk mengukur keberhasilan pendampingan. Hasil *post-test* siklus I menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar namun belum signifikan sehingga dilanjutkan dengan siklus II untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Diperoleh rata-rata hasil belajar peserta didik senilai 80 setelah dilakukan *post-test* siklus 2.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memfokuskan masalah dengan menerapkan media video animasi dengan karakter Loomie untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika materi KPK dan FPB kelas IV SDN 3 Karangrandu. Desain penelitian yang menjadi acuan penelitian ini adalah penelitian model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri atas 4 tahap kegiatan, meliputi: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Sumadayo 2013). Pada penelitian ini peneliti menerapkan model desain model PTK Kemmis dan Mc. Taggart, karena model desain tersebut dianggap lebih mudah dalam prosedur tahapannya.

Tahapan-Tahapan Pelaksanaan PTK diadaptasi dari Kemmis dan Mc. Taggart:



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan PTK

Tahap tindakan penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan Mc. Taggart akan diuraikan sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

- 1) Pendidik menentukan submateri yang akan diajarkan yaitu KPK dan FPB kemudian merancang pembuatan modul ajar dan instrument nya.
- 2) Menyiapkan media video animasi berkarakter Loomie.

b. Pelaksanaan Tindakan

- 1) Melakukan pembelajaran dan melakukan tes siklus I.

c. Observasi

- 1) Mengamati aktivitas peserta didik dan pendidik selama pembelajaran.

d. Refleksi

Penelitian ini melakukan analisis terhadap semua data pada siklus I yang dikumpulkan. Refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran serta menganalisis kekurangannya.

Kemudian peneliti mempertimbangkan segala perbaikannya sebagai tindak lanjut pada siklus II.

2. Siklus II

a. Perencanaan Tindakan

- 1) Menganalisis hasil pada siklus I untuk dijadikan bahan perbaikan pada siklus II.
- 2) Menyiapkan media dan lembar observasi dengan memperhatikan kekurangan pada siklus I.

b. Pelaksanaan Tindakan

- 1) Melakukan pembelajaran dengan menerapkan media digital video animasi berkarakter Loomie dan tes dengan mempertimbangkan perbaikan pada siklus I.

c. Observasi

- 1) Mengamati aktivitas selama pembelajaran.

d. Refleksi

Hasil yang diperoleh pada tahap pengamatan dikumpulkan untuk dianalisis dan dievaluasi, untuk mendapatkan suatu simpulan. Diharapkan setelah akhir siklus II ini, hasil belajar peserta didik melalui penerapan media digital video animasi berkarakter Loomie ini dapat meningkat.

Subjek penelitian dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah peserta didik kelas IV SDN 3 Karangrandu tahun ajaran 2022/2023. Lokasi penelitian dilaksanakan di kelas IV SDN 3 Karangrandu. Alasan dilakukan penelitian ini karena sekolah tersebut diberikan bantuan Kemendikbud berupa mahasiswa kampus mengajar yang pada dasarnya bertujuan untuk membantu meningkatkan literasi dan numerasi. Penelitian ini dilakukan pada semester I yang memerlukan waktu selama 1 bulan, yang dilaksanakan mulai 5 Oktober sampai November 2022. Penelitian ini dilaksanakan mulai dari perencanaan sampai penyusunan laporan.

Penelitian ini memerlukan instrument untuk mengumpulkan data selama penelitian berlangsung. Instrumen data adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah tes.

Instrument tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah Lembar Soal Tes. Lembar tes digunakan sebagai tes evaluasi yaitu berbentuk 8 soal esai dan 2 soal HOTS yang dibagikan kepada peserta didik dan dikerjakan secara individu. Tes dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur pemahaman peserta didik dalam pembelajaran matematika.

Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes peserta didik pada *pre-tes* dan *post-tes* setiap siklus I maupun siklus II, Setelah data kuantitatif diperoleh dengan menghitung rata-rata. Rata-rata dihitung setiap siklus dapat dilakukan dengan menggunakan rumus dibawah ini:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah data}}{\text{Banyak data}}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini diawali dengan dilakukannya analisis kebutuhan peserta didik saat diberikan materi KPK dan FPB menggunakan metode ceramah. Setelah diberikan materi, peserta didik diminta untuk mengerjakan soal. Sehingga diperoleh hasil rata-rata belajar peserta didik 13,5. Berdasarkan analisis yang dilakukan rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa hal seperti, saat pembelajaran peserta didik tidak mendengarkan penjelasan pendidik, proses pembelajaran hanya menggunakan media serbaneka yakni papan tulis, selain itu pembelajaran yang belum mampu mencapai capaian pembelajaran.

Siklus I

Tahap Perencanaan

Langkah awal pada tahap perencanaan adalah menentukan materi, merancang skenario berbentuk modul ajar,

lembar observasi, Media video animasi berkarakter Loomie, dan mendesain alat evaluasi berupa instrument tes. Sebelum tahap tindakan, lampiran-lampiran tersebut harus didiskusikan dan diteliti kembali.

Tindakan Pembelajaran

Tahap tindakan yang dimaksud adalah melaksanakan skenario pembelajaran menggunakan video animasi berkarakter Loomie. Pada siklus I dilaksanakan 3 kali tatap muka atau 3 jam pelajaran. Pelaksanaan pembelajaran di SDN 3 Karangrandu 1 jam pelajaran adalah 35 menit. Sehingga dalam satu siklus membutuhkan waktu $3 \times 35 = 105$ menit. Untuk keefektifan dan keefisien pembelajaran tatap muka, maka setiap pertemuan wajib menyiapkan modul ajar.

Siklus I pertemuan I pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media animasi berkarakter Loomie dan pada awal pembelajaran peserta didik diberikan *treatment ice breaking*. Pada siklus I pertemuan II pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media animasi berkarakter Loomie dengan *treatment* berupa pemberian motivasi agar mereka lebih aktif dalam pembelajaran. Sedangkan pada siklus I pertemuan III dilakukan pembelajaran menggunakan media animasi berkarakter Loomie dengan *treatment* pengondusifan kelas atau kedisiplinan kelas

agar peserta didik benar-benar memperhatikan materi yang diajarkan.

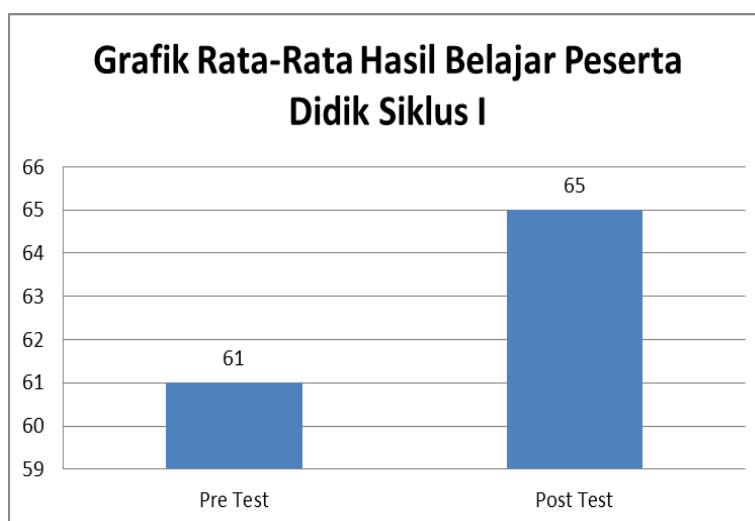
Tahap Observasi dan Analisis

Tahap observasi dan analisis pada peserta didik menggunakan lembar observasi yang bertujuan untuk mencatat hasil pengamatan saat tindakan, mengamati kesesuaian proses

pembelajaran dengan skenario yang dibuat, dan melakukan evaluasi guna melihat tingkat keberhasilan tindakan. Tingkat keberhasilan tindakan pada siklus I dapat dilihat dengan membandingkan hasil *pre-test* yang dilakukan pada pertemuan pertama siklus I dengan hasil *post-test* yang dilakukan pada pertemuan ketiga siklus I.

Tabel 1. Hasil Tes Siklus I

No	Uraian	Nilai		Total Nilai
		Pre-Test	Post Test	
1	Nilai Rata-Rata	61	65	63
2	Nilai Tertinggi	50	60	
3	Nilai Terendah	10	20	



Gambar 2. Grafik Hasil Belajar Siklus 1

Pre-test pada siklus I dilakukan pada pertemuan pertama dan menunjukkan bahwa 19 peserta didik kelas IV memiliki rata-rata hasil belajar 61 dan nilai terendahnya yakni 10. Pada *post-test* yang

dilakukan dipertemuan ketiga siklus I diperoleh nilai rata-rata hasil belajar peserta didik yakni 65 dan nilai terendah adalah 20. Berdasar pada data yang diperoleh pada siklus I total rata-rata hasil

belajar peserta didik adalah 63. Hal ini menggambarkan bahwa hasil belajar peserta pada materi KPK dan FPB masih kurang.

Tahap Refleksi

Hasil yang diperoleh setelah pelaksanaan tindakan menggambarkan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik yaitu 63. Oleh karena itu, dilakukan evaluasi dan analisis pada siklus I karena mayoritas peserta didik belum mampu mengerjakan soal KPK dan FPB dibuktikan dengan perolehan nilai individu pada *post-test* siklus I yang tercatat bahwa terdapat peserta didik yang mendapatkan nilai 20. Hal ini akan diperbaiki dan ditingkatkan pada siklus II.

Siklus II.

Tahap Perencanaan

Perencanaan pada siklus II merancang dan menganalisis perbaikan hasil belajar pada siklus I, membuat sub materi, membuat modul ajar, menyiapkan media dan sumber belajar berupa video animasi berkarakter Loomie, skenario pembelajaran yang lebih menyenangkan, instrument tes, dan observasi. Pada kegiatan pembelajaran pendidik terlebih dahulu menggunakan metode ceramah, kemudian menampilkan video animasi berkarakter Loomie untuk memperkuat

pemahaman peserta didik mengenai materi KPK dan FPB.

Tindakan Pembelajaran

Tindakan pelaksanaan pada siklus II dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan atau 3 jam pelajaran. Satu jam pelajaran di SDN 3 Karangrandu setara dengan 35 menit. Sehingga, dalam siklus II ini membutuhkan waktu 105 menit. Guna memudahkan pelaksanaan tindakan maka sangat diperlukan modul ajar.

Siklus II pertemuan I pembelajaran dilakukan menggunakan media animasi berkarakter Loomie dengan menggunakan *treatment ice breaking*, pemberian motivasi, dan diserbarkannya video animasi dengan karakter Loomie pada orang tua atau wali peserta didik sehingga mereka dapat belajar dirumah. Sedangkan pada siklus II pertemuan II pembelajaran dilakukan dengan menggunakan animasi berkarakter Loomie dan *treatment* yang digunakan seperti pertemuan pertama siklus II dan ditambahkan dengan pengondusifan atau kedisiplinan kelas agar peserta didik benar-benar memperhatikan materi yang diajarkan. Pada pertemuan ketiga siklus II animasi dan *treatment* yang diberikan sama seperti yang digunakan pada pertemuan kedua siklus II dan ditambah dengan *treatment* berupa pendekatan khusus terhadap peserta didik

yang hasil belajar materi KPK dan FPB tergolong rendah.

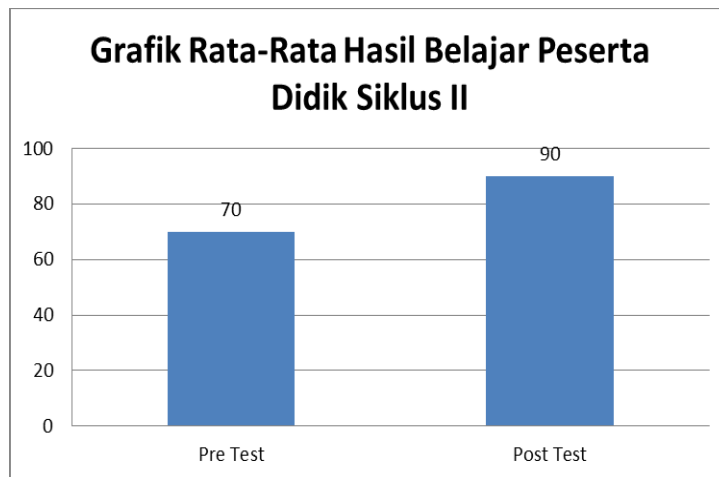
Tahap Observasi dan Analisis

Tahapan observasi pada dasarnya dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Segala aktivitas peserta didik dan pendidik dicatat. Setelah

itu, hasil belajar peserta didik dianalisis dan dievaluasi. Tingkat keberhasilan tindakan pada siklus II dapat dilihat dengan membandingkan hasil *pre-test* yang dilakukan pada pertemuan pertama siklus II dengan hasil *post-test* yang dilakukan pada pertemuan ketiga siklus II

Tabel 2. Hasil Tes Siklus II

No	Uraian	Nilai		Total Nilai
		Pre-Test	Post Test	
1	Nilai Rata-Rata	70	90	80
2	Nilai Tertinggi	80	100	
3	Nilai Terendah	50	70	



Gambar 3. Grafik Hasil Belajar Siklus II

Hasil *pre-test* pada siklus II menunjukkan bahwa 19 peserta didik kelas IV memiliki rata-rata hasil belajar 70 dengan nilai terendah yakni 50 sedangkan nilai tertingginya adalah 80. Sedangkan pada *post-test* siklus II diperoleh rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 90

dengan nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 100. Sehingga pada *pre-test* dan *post-test* siklus II rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 80.

Hasil yang tertulis pada tabel dan grafik menggambarkan bahwa hasil belajar

peserta didik pada materi KPK dan FPB meningkat signifikan.

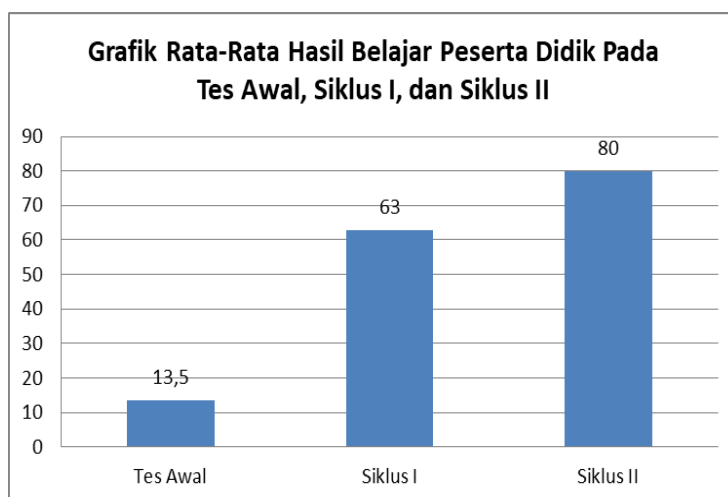
Tahap Refleksi

Berdasarkan berbagai data yang didapat, dapat dirinci sebagai berikut; 1) Pendidik selama proses pembelajaran telah

melaksanakan skenario pembelajaran dengan baik. 2) Kekurangan pada siklus I sudah diperbaiki pada siklus II dengan menggunakan berbagai *treatment* yang lebih bervariasi sehingga menunjukkan peningkatan.

Tabel 3. Rekapitulasi Rata-rata Hasil Belajar saat Analisis Kebutuhan (Test Awal), Siklus I, dan Siklus II

No	Uraian	Nilai Rata-Rata
1	Analisis Kebutuhan (Tes Awal)	13,5
2	Siklus I	63
3	Siklus II	80



Gambar 4. Grafik Nilai Rata-rata Hasil Belajar saat Analisis Kebutuhan (Test Awal), Siklus I, dan Siklus II

Diskusi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan sebanyak tiga pertemuan. Setiap akhir siklus dilaksanakan evaluasi dan refleksi. Pada saat kegiatan observasi sebelum

peneliti melakukan tindakan, ditemukan data bahwa sebagian besar peserta didik masih kesulitan dalam mengerjakan soal materi tentang KPK dan FPB yang diberikan oleh pendidik dikarenakan terdapat peserta didik yang kesulitan

dalam perkalian dan pembagian pada pohon faktor. Selain itu, terdapat peserta didik yang belum memahami betul konsep kelipatan dan faktor persekutuan, sehingga peserta didik dalam mengerjakan soal tentang KPK dan FPB tersebut mendapatkan nilai rendah.

Kelas IV SDN 3 Karangrandu pada tes awal tahap analisis kebutuhan memiliki rata-rata nilai sebesar 13,5. Hal ini menandakan bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah. Pendidik dalam hal ini harus menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik memahami materi KPK dan FPB. Salah satu media yang cocok dengan karakteristik kelas IV SDN 3 Karangrandu yaitu, menggunakan media video animasi berkarakter Loomie.

Siklus I dilaksanakan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik dari tes awal tahap analisis kebutuhan. Pada siklus I dipengaruhi rancangan perbaikan

yang telah dilakukan terhadap beberapa temuan masalah dan didapatkan solusi. Pendidik saat menjelaskan langkah-langkah pengerjaan KPK dan FPB dengan tata urutan yang ada di modul ajar yang sudah dikembangkan. Peserta didik yang memiliki nilai rendah pada pembelajaran mayoritas ikut berpartisipasi aktif apabila ada yang dirasa belum faham langsung ditanyakan kepada pendidik sehingga peserta didik yang lain yang tidak bertanya pun ikut menjadi faham ketika guru memberikan penyampaian mereka semua mendengarkan.

Pembelajaran dilaksanakan secara berlangsung didalam kelas, pendidik memberi penjelasan secara lisan dan tertulis mengenai pengertian dari KPK dan FPB tetapi masih terdapat peserta didik belum paham tentang materi pelajaran yang disampaikan. Setelah penyampaian materi dan pemberian contoh soal, peserta didik diberikan soal *post-test* 1. Didapatkan nilai terendah 40 sedangkan nilai tertinggi 80. Siklus I memiliki rata-rata 63.

Tabel 4. Nilai Siklus I

No	Uraian	Nilai
		Siklus I
1	Nilai Rata-Rata	63
2	Nilai Tertinggi	80
3	Nilai Terendah	40

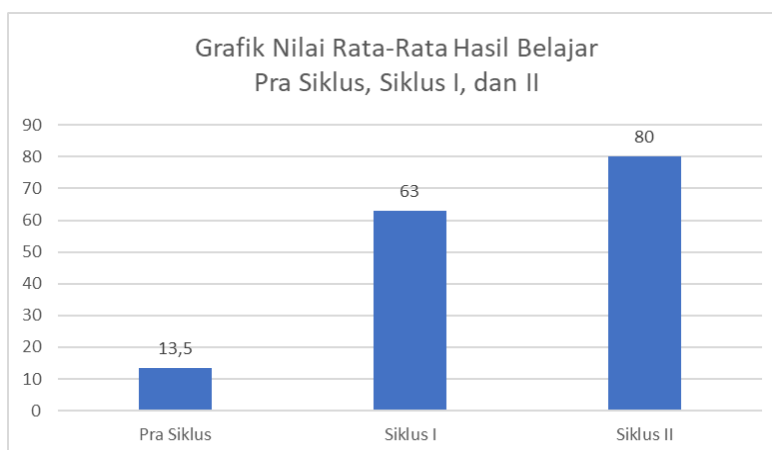
Peserta didik yang memiliki nilai terendah 40 diberikan *treatment* sehingga yang awalnya belum faham konsep KPK dan FPB menjadi faham. Untuk meningkatkan nilai yang ada dikelas IV SDN 3 Karangrandu pendidik mempersiapkan beberapa hal yang akan digunakan untuk melakukan siklus II.

Hasil belajar peserta didik siklus II sudah berhasil mencapai kriteria

keberhasilan yang telah ditetapkan. Siklus II memiliki nilai terendah 70 sedangkan nilai tertinggi 100 sehingga diperoleh rata-rata sebesar 80. Hal tersebut menunjukkan bahwa siklus II mengalami peningkatan rata-rata nilai sehingga dapat dinyatakan bahwa siklus II berhasil. Berikut ini nilai dari siklus II.

Tabel 5. Nilai Siklus II

No	Uraian	Nilai Siklus II
1.	Nilai Rata-rata	80
2.	Nilai Tertinggi	100
3.	Nilai terendah	70



Gambar 5. Grafik Nilai Rata-Rata Hasil Belajar

Berdasarkan grafik di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar tes awal 13,5 kemudian siklus I rata-rata hasil belajar 63 dan mengalami peningkatan rata-rata hasil belajar siklus II

menjadi 80. Dari data-data tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik dari pra tindakan dan sesudah diberi tindakan. Rata-rata hasil belajar peserta didik telah

mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media video digital dengan karakter Loomie dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik mengenai konsep KPK dan FPB di kelas IV SDN 3 Karangrandu.

Temuan penelitian menunjukkan hasil belajar peserta didik telah meningkat pada setiap siklusnya dengan menggunakan media video animasi berkarakter Loomie. Penelitian ini didukung dengan temuan Trisnani & Puji Utami (2020) bahwa media visual dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Melalui media visual menyebabkan peserta didik dapat mengamati dan memahami sehingga terlibat aktif selama proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi berkarakter Loomie pada materi Kelipatan Persekutuan

DAFTAR PUSTAKA

Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Trian, P. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD*. 10(1), 49–56.

Barnawi dan Arifin. (2012). *Etika dan Profesi Kependidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Himmah, N. (2020). *Pengembangan Video Pembelajaran dengan Adobe*

Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 3 Karangrandu. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan nilai tes awal, siklus I dan siklus II. Hal ini didukung dengan adanya hasil lembar observasi pada saat dilaksanakannya tindakan. Peserta didik terlihat tertarik dengan media yang disajikan sehingga mereka lebih memperhatikan dan mengamati video secara seksama. Peserta didik juga sangat bersemangat dalam mengerjakan soal KPK dan FPB setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media video animasi berkarakter Loomie. Didapatkan nilai rata-rata dari tes awal sebesar 13,5 kemudian nilai rata-rata hasil belajar siklus I 63 dan rata-rata hasil belajar siklus II meningkat menjadi 80. Hal tersebut menunjukkan bahwa siklus II berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV di SDN 3 Karangrandu.

Premiere Pro yang Mendukung Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas VIII SMP pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (Doctoral dissertation, FKIP).

Maghfiroh, S., Kusumaningsih, W., & Suciana, F. (2021). *Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Audiovisual Berbasis Pembelajaran Daring untuk*

- Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD 3 Cranggang Kabupaten Kudus. *Jurnal Paedagogy*, 8(3), 438. <https://doi.org/10.33394/jp.v8i3.3908>
- Mustaqim, I., Pd, S. T., & Kurniawan, N. (n.d.). *AUGMENTED REALITY*. 36–48.
- Prasetya, F. (2016). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 1(2), 257-266.
- Purwanto, Y., & Rizki, S. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Pada Materi Himpunan Berbantu Video Pembelajaran. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 4(1).
- Setiawan, I. M. D., & Ari Oka, I. D. G. (2020). The Use of Audio-Visual Assisted Google Classroom for Mathematics Course. *Journal of Education Technology*, 4(3), 244. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i3.28529>
- Sulistiani, E., & Masrukan. (2016). Pentingnya Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika untuk Menghadapi Tantangan MEA. *Seminar Nasional Matematika X Universitas Semarang*, 605–612.
- Sumadayo, S. (2013). Penelitian tindakan kelas. *Yogyakarta: Graha Ilmu*.
- Ucha. (2015, 7 Mei). Kompetensi Numerasi Siswa Rendah Masih jadi PR Pemerintah. *Gatra.com*. Tersedia: <https://www.gatra.com/news-511334-milenial-kompetensi-numerasi-siswa-rendah-masih-jadi-pr-pemerintah.html>. [diakses tanggal 25 Oktober 2022]