

Pengaruh Media Video Animasi Berbantuan Animaker Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV

Uyun Maskuro¹, Rien Anitra², Insan Suwanto³

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, ISBI Singkawang

³Program Studi Bimbingan dan Konseling, ISBI Singkawang

e-mail: [1uyunmaskuro@gmail.com](mailto:uyunmaskuro@gmail.com), [2anitrarien@gmail.com](mailto:anitrarien@gmail.com), [3insansuwanto@gmail.com](mailto:insansuwanto@gmail.com)

Abstract: This study aims to determine the effect of using animated video media assisted by animaker on mathematics learning outcomes. This study was conducted at MI Ushuluddin Singkawang. The type of research used is quantitative research with the Pre-Experimental Design method, with a one-group Pre-test-Post-test design. The population in this study were all students of class IV C MI Ushuluddin Singkawang. The sample was taken using the saturated sampling technique, the sample taken in this study was all students of class IV C. The data used were obtained from the results of the pre-test and post-test of the students' mathematics learning outcome test sheets. Analysis of the pre-test and post-test results used the paired sample t-test and effect size formulas. The results of the study concluded that: 1) There is an effect of animated video media assisted by animaker on mathematics learning outcomes of class IV MI Ushuluddin Singkawang with a large effect of $0.000 < 0.05$, so it can be concluded that there is an effect; 2) The use of animated video media assisted by animaker has an effect on the mathematics learning outcomes of class IV C MI Ushuluddin Singkawang with a large effect of 2.13 (Medium Criteria).

Keywords: Animated video media, Animaker, Mathematics learning outcomes, Fraction.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi berbantuan animaker terhadap hasil belajar matematika. Penelitian ini dilaksanakan di MI Ushuluddin Singkawang. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif dengan metode Pre-Experimental Design, dengan bentuk one-group Pre-test-Post-test design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV C MI Ushuluddin Singkawang. Sampel diambil dengan menggunakan Teknik sampling jenuh, sampel yang diambil pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV C. data yang digunakan diperoleh dari hasil pre-test dan post-test lembar tes hasil belajar matematika siswa. Analisis hasil pre-test dan post-test menggunakan rumus paired sample t-test dan effect size. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa: 1) Terdapat pengaruh media video animasi berbantuan animaker terhadap hasil belajar matematika kelas IV MI Ushuluddin Singkawang dengan besar pengaruh $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh; 2) Penggunaan media video animasi berbantuan animaker berpengaruh terhadap hasil belajar matematika kelas IV C MI Ushuluddin Singkawang dengan besar pengaruh 2,13 (Kriteria Sedang).

Kata Kunci: Media video animasi, Animaker, Hasil belajar matematika, Pecahan.

PENDAHULUAN

Pada masa sekarang teknologi sudah mulai berkembang tak jarang dalam dunia pendidikan sekalipun sudah banyak menerapkan pembelajaran yang menggunakan teknologi dalam penyampaian materi. Pendidikan merupakan salah satu usaha sadar manusia untuk menumbuh kembangkan potensi fisik dan mental untuk mendapatkan sebuah hasil yang dimana hasil tersebut diibaratkan dengan kedewasaan agar menjadi manusia yang utuh (Suryana dalam Muhibbah & Iba, 2022). Pendidikan tidak terlepas dari yang namanya pembelajaran. Melalui sebuah pembelajaran seorang anak dapat mengembangkan aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif (sikap /perilaku) dan aspek psikomotorik (keterampilan) (Andriyani & Suniasih dalam Pamungkas & Koeswati, 2021).

Pembelajaran adalah proses interaksi dalam suatu kegiatan yang terjadi antara guru dengan siswa dan sumber belajar agar mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri (Wulandari, Dkk., 2023). Pembelajaran yang sering dikaji karena alasan banyaknya perbedaan pendapat mengenai hakikat baik dari guru dan siswa adalah matematika. Pembelajaran matematika adalah proses interaksi antar komponen belajar untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa dalam pemecahan masalah (Gusteti & Neviyarni, 2022).

Pelajaran matematika suatu keterampilan dasar yang harus benar-benar dikuasai oleh peserta didiknya. Tidak sedikit yang beranggapan belajar ilmu matematika mudah, tetapi banyak yang mengatakan bahwa

ilmu matematika adalah suatu ilmu yang rumit untuk dipelajari, tidak hanya itu ada juga yang mengatakan bahwa pelajaran matematika merupakan ilmu yang paling sulit baik dari segi pemahamannya dan juga pemecahan setiap soalnya. Hal ini sejalan dengan hasil prariset yang dilakukan oleh peneliti di MI Ushuluddin Singkawang ditemukan bahwa hasil belajar masih tergolong rendah.

Dari data nilai ulangan harian siswa pembelajaran matematika di kelas III C MI Ushuluddin Singkawang menunjukkan bahwa peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dari 32 siswa ada sebanyak 17 siswa tidak memenuhi (KKTP), dan 15 siswa yang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kemudian berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III C MI Ushuluddin Singkawang diketahui beberapa faktor juga ikut mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa menjadi rendah, yaitu kurang tertariknya siswa terhadap pembelajaran. Sehingga membuat siswa kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran. Hasil belajar tidak memuaskan biasanya dikarenakan tujuan pembelajaran yang belum tercapai. Untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran matematika, termasuk dengan penggunaan alat bantu belajar yakni penggunaan media.

Media merupakan suatu alat yang membawa informasi. Media pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar (Sanjaya dalam Sunami & Aslam, 2021). Media pembelajaran dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu media audio, media visual dan media

audiovisual. Media audiovisual adalah media yang mengkombinasikan audio dan visual atau dimana media jenis ini dilengkapi dengan suara dan gambar yang bisa dilihat. Pada Tingkat SD pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual dianggap menarik karena pembelajaran menggunakan video. Pembuatan video dilengkapi dengan animasi, yang akan menarik perhatian siswa (Feri & Zulherman dalam Miudi & Supriansyah 2023).

Menurut Husni dalam Asih, dkk (2023), mengemukakan bahwa “Video animasi adalah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara pecakapan atau dialog dan suara-suara lainnya”. Video Animasi terbentuk dari kumpulan gambar bergerak berupa objek dengan pemberian efek tertentu sehingga tampak realistis dan menarik. Objek tersebut dapat berupa benda hidup dan tak hidup.

Video Animasi tampak menarik dengan pepaduan warna dan tulisan pendukung yang tepat, dan akan lebih menarik dengan bantuan audio/suara. Peran penting penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran adalah kemampuan dalam memvisualisasikan materi yang tidak mampu dilihat atau dibayangkan oleh siswa. Media pembelajaran video animasi mempermudah guru dalam menyampaikan materi.

Beberapa kelebihan penggunaan video animasi sebagai media dipaparkan oleh Munir dalam Mashuri & Budiyo (2020), yaitu a)

tingkat keefektifan dan kecepatan dalam penyampaian materi lebih tinggi, b) pengulangan pada pembahasan tertentu dapat dilakukan, c) video dapat mengurai suatu proses dan kejadian secara rinci dan nyata, d) kemampuan dalam mewujudkan benda atau materi yang bersifat abstrak menjadi konkret, e) tahan lama dan tingkat kerusakan rendah sehingga dapat diterapkan secara berulang – ulang, f) dibutuhkan kemampuan guru dalam pengoperasian teknologi, g) meningkatkan kemampuan dasar dan penambahan pengalaman baru bagi siswa. H) Media animasi ini relevan dengan tujuan pembelajaran serta kurikulum yang memfokuskan kegiatan belajar pada siswa.

Animaker merupakan platform atau software yang digunakan berbasis online. Dalam penggunaan aplikasi ini pengguna tidak perlu lagi mendownload background ataupun karakter karena pada aplikasi ini sudah langsung tersedia. Kelebihan aplikasi ini adalah dalam menggerakkan karakter, pengguna hanya perlu menyesuaikan saja dengan mengatur sesuai yang diinginkan tanpa perlu aplikasi tambahan lainnya untuk menggerakkan karakternya. Sehingga penggunaan aplikasi ini dapat menyesuaikan dengan materi yang akan diajarkan.

Terdapat beberapa penelitian lain yang telah dilakukan oleh peneliti lain dan relevan, salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Fajrianti dan Meiliana (2022) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Animaker terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar”. Terdapat

pengaruh yang signifikan antara kelas VA dan V B yang menggunakan media pembelajaran video animasi berbantuan animaker dan siswa kelas V yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Hasil yang diperoleh bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi berbantuan animaker dalam pembelajaran IPS dapat meningkat dari hasil belajar siswa yang awalnya masih tergolong rendah menjadi meningkat.

Penelitian lain dari Sunami dan Aslam (2021) berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Pengaruh tersebut dapat dilihat dari kelas yang menggunakan media pembelajaran video animasi dan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran video animasi. Hasil yang diperoleh bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media video animasi berbantuan animaker terhadap hasil belajar matematika kelas IV MI Ushuluddin Singkawang dan juga untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media video animasi berbantuan animaker terhadap hasil belajar matematika kelas IV MI Ushuluddin Singkawang. Hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran

video animasi berbantuan animaker terhadap hasil belajar matematika pada peserta didik kelas IV MI Ushuluddin Singkawang. Media pembelajaran video animasi berbantuan animaker berpengaruh tinggi pada peserta didik kelas IV MI Ushuluddin Singkawang.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan metode penelitian kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Designs*. Dengan bentuk *One-Group Pre-test-Post-test Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV C MI Ushuluddin Singkawang tahun ajaran 2024/2025, yang terdiri dari 13 siswa berjenis kelamin Laki-laki dan 19 siswa yang berjenis kelamin Perempuan. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *Sampling jenuh*. Sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV C MI Ushuluddin Singkawang Tahun ajaran 2024/2025.

Instrumen pada penelitian ini adalah dengan menggunakan Lembar Tes Hasil Belajar Matematika. Tes terdiri dari 6 soal, tes telah diuji melalui uji Validitas isi, uji validitas konstruk, uji reliabilitas, uji indeks kesukaran, dan uji daya pembeda soal. Teknik analisis data menggunakan uji *Paired sample t-test* dengan terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas. Selanjutnya dilakukan analisis besar pengaruh dengan tujuan melihat seberapa besar pengaruh penggunaan media video animasi berbantuan animaker terhadap hasil belajar matematika. Terakhir melakukan uji Effect Size, untuk mengetahui seberapa besar

pengaruh penggunaan media video animasi berbantuan animaker terhadap hasil belajar matematika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar matematika setelah menggunakan media video animasi berbantuan animaker pada siswa kelas IV C meningkat signifikan. Hal ini dapat terlihat dari nilai rata-rata sebelum dan setelah diberi perlakuan yakni 38,47 menjadi 64,53.

Hasil

Hasil dari pengumpulan data yang dilakukan selama penelitian di MI Ushuluddin Singkawang adalah didapatkannya data hasil *pre-test* dan *post-test* siswa berupa skor dari hasil sebelum dan sesudah diajarkan dengan menggunakan media video animasi berbantuan animaker. Data hasil *pre-test* dan *post-test* disajikan pada tabel 1.

Tabel 1 Data Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Keterangan	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Rata-Rata	38,47	64,53
Standar Deviasi	12,3	15,0
Varians	151,82	224,19
Skor Tertinggi	63	100
Skor Terendah	13	39

Data hasil *pre-test* dan *post-test* dilakukan uji pra syarat analisis data setelah perlakuan, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian normalitas menggunakan *Shapiro Wilk* dengan SPSS, dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Kriteria pengujian yaitu, Jika nilai sig. > 0,05 maka data berdistribusi normal, sedangkan Jika nilai sig. < 0,05 maka data tidak berdistribusi

normal. Hasil pengujian normalitas disajikan pada tabel 2.

Tabel 2 Uji Shapiro Wilk Data Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Tes	Nilai Sig.	Keterangan
<i>Pre-test</i>	0,088	Berdistribusi Normal
<i>Post-test</i>	0,101	Berdistribusi Normal

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa nilai Sig. data *Pre-test* adalah 0,088, maka dapat dituliskan dengan $0,088 > 0,05$ sehingga data *Pre-test* berdistribusi normal dan data nilai sig. data *Post-test* adalah 0,101, sehingga $0,101 > 0,05$ sehingga data *Post-test* berdistribusi normal. Selanjutnya, pengujian homogenitas dengan menggunakan uji *Leven's* dengan SPSS, dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Kriteria pengujian yaitu, Jika nilai sig. > 0,05 maka data homogen. Jika nilai sig. < 0,05 maka data tidak homogen. Hasil pengujian homogenitas disajikan pada tabel 3.

Tabel 3 Uji Leven's Data Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Tes	Nilai Sig.	Keterangan
<i>Pre-test dan Post-test</i>	0,478	Homogen

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa nilai sig. data *Pre-test* dan *Post-test* adalah 0,478, maka dapat di tuliskan $0,478 > 0,05$ sehingga data *Pre-test* dan *Post-test* homogen. Berdasarkan hasil pengujian prasyarat analisis data dari sebelum dan sesudah perlakuan diketahui bahwa data berdistribusi normal dan dalam kondisi homogen, sehingga dilanjutkan dengan pengujian hipotesis yaitu, Untuk menjawab hipotesis yang pertama yakni mengetahui apakah ada pengaruh media video animasi berbantuan animaker terhadap hasil

belajar menggunakan uji *paired sample t-test*. Kriteria pengujian yaitu, Jika nilai sig. < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV menggunakan media video animasi berbantuan animaker, sedangkan Jika nilai sig. > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV menggunakan media video animasi berbantuan animaker. Hasil pengujian *paired sample t-test* disajikan pada tabel 4.

Tabel 4 Hasil Paired sample t-test

Tes	Nilai Sig.	Keterangan
<i>Pre-test dan Post-test</i>	0,000	Terdapat Pengaruh

Berdasarkan tabel 4 diketahui bahwa nilai Sig. 0,000, dapat dituliskan $0,000 < 0,05$ sehingga terdapat perbedaan rata-rata dari *Pre-test* dan *Post-test*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar matematika siswa setelah menerapkan media video animasi berbantuan animaker dengan hasil belajar matematika siswa sebelum menerapkan media video animasi berbantuan animaker kelas IV MI Ushuluddin Singkawang. Untuk menjawab hipotesis yang kedua menggunakan rumus *effect size*. Kriteria pengujian yaitu, 1) Jika $Es > 0,8$ maka termasuk pada kriteria berpengaruh tinggi media video animasi berbantuan animaker terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas IV materi pecahan, 2) Jika $0,2 < Es \leq 0,8$ maka termasuk pada kriteria berpengaruh sedang media video animasi berbantuan animaker terhadap hasil

belajar matematika pada siswa kelas IV materi pecahan, 3) Jika $Es \leq 0,2$ maka termasuk pada kriteria berpengaruh rendah media video animasi berbantuan animaker terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas IV materi pecahan. Hasil Pengujian *effect size* disajikan pada tabel 5.

Tabel 5 Hasil Uji Effect Size

Perhitungan	Tes	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Rata-rata Standar Deviasi <i>Pre-test</i>	38,28	64,53
Effect Size Kriteria	12,32	2,13 Sedang

Berdasarkan tabel 5 diketahui bahwa $effect\ size = 2,13$ dan kriterianya sedang karena $2,13$ berada pada $0,2 < 2,13 \leq 0,8$. Hal ini berarti dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi berbantuan animaker berpengaruh sedang terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV.

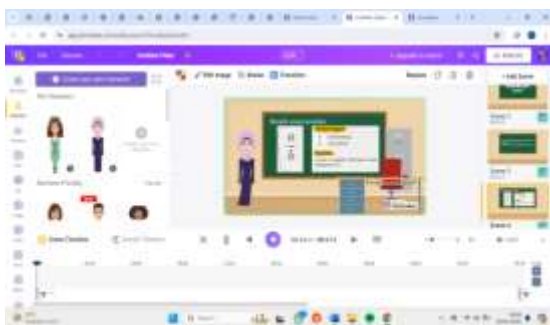
Pembahasan

A. Pengaruh Media Video Animasi Berbantuan Animaker Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV MI Ushuluddin Singkawang

Media video animasi berbantuan animaker merupakan media bantu siswa yang digunakan untuk memudahkan siswa memahami materi pecahan baik itu pecahan dengan pembilang satu dan pecahan penyebut sama. Penggunaan media video animasi berbantuan animaker dalam proses pembelajaran untuk memberikan pembelajaran yang konkrit, menarik dan juga memotivasi siswa.

Menurut Kristanto (2016), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Media video animasi merupakan media yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran yaitu dalam menyampaikan materi dengan menampilkan benda yang konkrit agar siswa memahami materi yang disampaikan.

Menurut Munawar (2022), pembuatan video animasi dengan berbantuan animaker merupakan salah satu aplikasi yang dapat menciptakan Gerakan-gerakan lengkap dengan suara-suara serta transisi sehingga memberikan Kesan materi pembelajaran yang lebih menarik perhatian. Media video animasi dengan berbantuan animaker dapat meningkatkan keinginan belajar siswa, sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Adapun dokumentasi video animasi berbantuan animaker sebagai berikut:



Gambar 1 Cuplikan video animasi berbantuan animaker

Penggunaan dengan menggunakan video animasi berbantuan animaker dapat

meningkatkan hasil belajar siswa. Pengaruh tersebut dapat dilihat dari setelah diterapkan media video animasi berbantuan animaker dengan sebelum diterapkan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Sunami dan Aslam (2021), penggunaan media video animasi sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa.

B. Besar Pengaruh Media Video Animasi Berbantuan Animaker Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa

Dari hasil perhitungan effect size tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan video animasi berbantuan animaker memberikan pengaruh sedang terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi pecahan. Media video animasi adalah salah satu media yang membangkitkan keinginan belajar dan rasa kaingin tahuan siswa terhadap pembelajaran yang disampaikan.

Salah satu kelebihan video animasi menurut Pribadi dalam Isti (2020), adalah mampu menayangkan unsur pesan secara jelas dengan suara yang simultan serta menampilkan objek, tempat, dan peristiwa dalam format gambar yang jelas dan menarik. Menurut Sari dalam Muhibbah & Iba (2022), Kelebihan lainnya media video animasi diantaranya: gabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, image, dan grafik menjadi satu kesatuan dalam penyajian, maka penggunaannya bisa disesuaikan dengan situasi dan kondisi peserta didik, sehingga lebih

mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran matematika kelas IV SD.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi berbantuan Animaker memiliki pengaruh yang sedang terhadap pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata pre-test dan post-test yang menunjukkan peningkatan yang signifikan, namun tidak terlalu besar. Faktor yang mempengaruhi pengaruh video animasi berbantuan Animaker terhadap pembelajaran adalah objek yang diteliti. Dalam penelitian ini, objek yang diteliti hanya sedikit, sehingga pengaruh video animasi berbantuan Animaker tidak terlalu besar.

Media Video animasi adalah sebuah media yang didalamnya terkandung sebuah materi yang dapat dipahami siswa yang bisa dengan mudah membayangkan oleh siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Husni dalam Asih, Dkk (2023), peran penting penggunaan media video animasi sebagai media pembelajaran adalah kemampuan dalam memvisualisasikan materi yang tidak mampu dilihat atau dibayangkan oleh siswa. Media video animasi menjadi salah satu alternatif guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi berbantuan Animaker dapat memiliki pengaruh yang sedang terhadap pembelajaran. Namun, perlu diingat bahwa faktor objek yang diteliti juga mempengaruhi pengaruh video animasi

berbantuan Animaker. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui pengaruh video animasi berbantuan Animaker terhadap pembelajaran dengan objek yang lebih banyak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil perhitungan data penelitian yang dilakukan dan pembahasan secara umum dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media video animasi berbantuan animaker terhadap hasil belajar siswa dengan yakni nilai sig. $< 0,05 = 0,000 < 0,05$. Hal ini dikarenakan nilai *Pre-test* diperoleh lebih rendah dibandingkan dengan nilai *Post-test*. Besar pengaruh media video animasi berbantuan animaker memberikan pengaruh sedang terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV MI Ushuluddin Singkawang. Hal ini dapat terlihat pada hasil analisis yang diperoleh yaitu kategori sedang dengan skor 0,213.

Berdasarkan Hasil penelitian, saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru perlu mengembangkan kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi, seperti Animaker, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru dapat menggunakan media video animasi berbantuan animaker untuk membantu siswa menyelesaikan soal yang berkaitan dengan pecahan. Karena dengan menggunakan media video animasi berbantuan animaker dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian relevan diharapkan bahwa penggunaan video animasi berbantuan Animaker dapat menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran. Namun, perlu diingat bahwa perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui pengaruh video animasi berbantuan Animaker terhadap pembelajaran dengan objek yang lebih banyak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada kepala Madrasah, guru, dan siswa kelas IV C MI Ushuluddin Singkawang sehingga penelitian ini dapat dilakukan dengan baik. Kemudian ucapan terimakasih juga disampaikan ISBI Singkawang yang telah memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Asih, L. K., Atikah, C., & Nulhakim, L. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 386-400.
- Fajrianti, R., & Meiliana, S. F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Animaker Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6630-6637.
- Febrina, R., & Lena, M. S. (2021). Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Keliling Dan Luas Bangun Datar Di Kelas IV SDN 09 Pasaman Kabupaten Pasaman Barat. *Jurnal Handayani*, 23-30.
- Gusteti, M. U., & Neviyarni. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Pembelajaran Matematika Di Kurikulum Merdeka. *Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 636-646.
- Isti, L. A., Agustiningsih, & Wardoyo, A. A. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Edustream: Jurnal penndidikan Dasar*, 21-28.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Penerbit Bintang Surabaya.
- Mashuri, D. K., & Budiyono. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *JPGSD*, 893-903.
- Miudi, I. A., & Supriansyah. (2023). pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar matematika Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 372-379.
- Muhibbah, F., & Iba, K. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1022-1028.
- Munawar, B., Hasyim, A. F., & Ma'rif, M. (2022). Desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker pada PAUD Di

Kabupaten Pandeglang. *Jurnal Golden Age*, 310-321.

Pamungkas, A., Dwi, W., & Koeswanti, D. H. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 346-354.

Sunami, M. A., & Aslam. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*, 1940-1945.

Wulandari, A. P., Annisa, S. A., Cahyani, K., Shofiah, T., Nurazizah, & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 3928-3936.