

Studi Literatur: Pemanfaatan Animaker sebagai Pengembangan Media Pembelajaran Matematika

Diana Rosiyati ^{1*}, Rizqa Ahmadi ², Umy Zahroh ³

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Indonesia

Email: ✉ dianarosiy01@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Submitted: 12-05-2025 Revised: 17-06-2025 Accepted: 18-06-2025	<p>Media pembelajaran memegang sebuah peranan penting terutama untuk siswa kemampuan rendah yaitu kurang mengetahui cara berpikir yang abstrak, alhasil materi yang diberikan guru butuh divisualisasikan dalam wujud yang konkrit. Oleh sebab itu pendidikan sangat berarti media pembelajaran digunakan supaya nantinya menjadi pengalaman yang lebih optimal dan bermakna bagi siswa. Tujuan penulisan ini untuk menemukan pengaruh penggunaan media animaker dalam pembelajaran matematika. Menggunakan metode studi literatur dengan melakukan tahapan-tahapan yang dimulai dari pengumpulan referensi, mengkaji teori, serta menganalisis objek yang dikaji dan mengumpulkan 10 artikel pada 3 tahun kebelakang. Berdasarkan hasil pembahasan studi literatur yang telah dikaji, maka diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh media animaker dalam pembelajaran matematika berpengaruh terhadap meningkatkan kemampuan numerasi, pemahaman konsep siswa, hasil belajar dan media dalam pembelajaran. media sosial berpengaruh terhadap minat belajar matematika siswa.</p>
Keywords: Studi Literatur; Animaker; Media Pembelajaran Matematika	
	<p><i>Learning media plays an important role, especially for students with low abilities who do not know how to think abstractly, as a result the material given by the teacher needs to be visualized in a concrete form. Therefore, education really means that learning media is used so that it becomes a more optimal and meaningful experience for students. The purpose of this writing is to find the effect of using animaker media in learning mathematics. Using the literature study method by carrying out stages starting from collecting references, reviewing theories, and analyzing the objects studied and collecting 10 articles in the past 3 years. Based on the results of the discussion of the literature study that has been reviewed, it is concluded that there is an influence of animaker media in mathematics learning which has an effect on improving numeracy skills, students' understanding of concepts, learning outcomes and media in learning. Social media influences students' interest in learning mathematics.</i></p>

PENDAHULUAN

Matematika merupakan mata pelajaran memiliki pokok bahasan sangat padat, menurut sebagian peserta didik matematika adalah mata pelajaran sangat sulit. Walaupun sulit matematika wajib dipelajari dari tingkat dasar sampai tingkat menengah bahkan tingkat perguruan tinggi. Bahkan matematika ditingkat sekolah menengah atau madrasah aliyah ada dua komponen yang harus dipelajari peserta didik yaitu matematika wajib dan matematika peminatan.(Yama, n.d.) Siswa memiliki anggapan jika matematika merupakan pelajaran yang sukar dipahami dengan konsep dan rumus yang banyak. yang berdampak siswa kurang tertarik untuk belajar matematika. Ini bisa dilihat dari saat guru menjelaskan materi di kelas, terlihat siswa tidak semangat belajar.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa dampak yang cukup besar terhadap semua aspek kehidupan manusia dalam menghadapi persaingan di era global seperti sekarang ini. Upaya dalam rangka menghadapi persaingan tersebut tentunya terkait dengan peningkatan sumber daya manusia merupakan sebuah keharusan agar dapat berkontribusi secara maksimal dalam persaingan yang ketat di era ini. (Rahmah & Fausan, 2023) Hendriana (Yanti et al., 2019) mengutarakan pendidikan dikatakan baik apabila tujuan pembelajaran bisa dicapai oleh siswa sehingga apa yang disampaikan guru bisa dipahami secara menyeluruh pada siswa. Tentunya agar penyampaian materi bisa lebih tersampaikan bisa menggunakan media pembelajaran.

Dengan adanya media pembelajaran, belajar siswa tentu saja meningkat ketika guru memberikan materi di kelas. Menurut Supriyono (Nabila et al., 2023) media pembelajaran secara psikologis dapat mendukung perkembangan mental anak selama pembelajaran. Karena secara psikologis lingkungan belajar yang berbeda dapat memudahkan belajar siswa, sebab media dapat mengubah suatu yang sifatnya abstrak jadi konkret. Media pembelajaran juga sangat bermanfaat karena dapat menghemat waktu. Dengan kata lain, pembelajaran dengan bantuan media dapat menyederhanakan masalah, khususnya bagi siswa ketika mengkomunikasikan hal-hal yang belum diketahui dan baru. Tidak hanya itu, pemanfaatan media pada pembelajaran bisa membagikan pengalaman yang berarti untuk murid. (Nabila et al., n.d.)

Maka dari itu, menurut Suda dalam media pembelajaran memegang sebuah peranan penting terutama untuk siswa kemampuan rendah, ini siswa dengan kemampuan rendah masih kurang mengetahui cara berpikir yang abstrak, alhasil materi yang diberikan guru butuh divisualisasikan dalam wujud yang konkret. Karena dalam proses pembelajaran berlangsung terjadi suatu sistem komunikasi, sehingga media pembelajaran memegang peranan penting. Bila media tidak ada, maka proses pembelajaran dan komunikasi tidak akan optimal. Oleh sebab itu pendidikan sangat berarti media pembelajaran digunakan supaya nantinya menjadi pengalaman yang lebih optimal dan bermakna bagi siswa. (Nabila et al., n.d.)

Pengembangan model pembelajaran sangat diperlukan sebab akan berakibat positif kepada kemampuan serta aktivitas peserta didik dalam belajar. Perihal ini diakibatkan karena model pembelajaran ialah salah satu bagian yang bisa pengaruhi perolehan tujuan pembelajaran (Dalimunthe et al., 2022). Pada masa sekarang, guru dituntut agar mampu melaksanakan kegiatan pembelajaran tatap muka secara langsung ataupun secara online. Hal tersebut guna untuk mengantisipasi apabila wilayah tempat sekolah berada pada zona merah dan mengharuskan untuk ditutup sementara. Pembelajaran secara online dapat berlangsung dengan memberikan materi pelajaran yang berbentuk slide power point, e-book, video pembelajaran ataupun lainnya. (Nuritha & Tsurayya, 2021)

Tujuan dikembangkannya bahan ajar berbasis digital agar proses belajar lebih fleksibel. Bahan ajar yang berbasis teknologi saat ini sudah cukup beragam dengan memunculkan visual, gambar, video, juga animasi yang dimaksudkan agar dapat menyampaikan pesan pembelajaran terhadap peserta didik. Bahan ajar berbantuan video memiliki keunggulan penyampaian informasi yang dapat menampilkan visualisasi dari realitas yang ada. Animaker merupakan salah satu inovasi yang dapat dijadikan alternatif untuk media pembelajaran. Aplikasi tersebut lebih mudah untuk dibuat dan diaplikasikan oleh tenaga pendidik, dimana tersedia dengan mudah di laman internet. 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.(Munawar et al., 2020) Media pembelajaran dengan menggunakan animasi memiliki kelebihan bagi setiap penggunaanya terutama saat video animasi dibuat sebab dalam pembuatannya menggunakan webtool sehingga ruang penyimpanan komputer tetap aman, serta fitur pendukung lainnya yang gratis namun jugadapat menggunakan fitur premium. Selain itu animaker memiliki kelebihan yaitu dapat membuat karakter yang dapat disesuaikan sebagai pengganti guru menjelaskan di dalam video.(Fajrianti & Meilana, 2022a)

Peran media pembelajaran sangat penting menurut Audie karena selain bisa mempermudah guru saat menyampaikan materi kepada siswa tapi pula bisa membuat pembelajaran akan jadi lebih aktif serta interaktif di kelas. media pembelajaran dalam penggunaannya banyak membantu untuk kelangsungan proses pembelajaran. media pembelajaran menjadi faktor amat penting bagi hasil belajar serta siswa termotivasi saat digunakan sebab media pembelajaran membantu siswa mengembangkan pengetahuan dalam proses pembelajaran.(Audie, 2019) Berdasarkan penjabaran di atas maka penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk menemukan pengaruh penggunaan media animaker dalam pembelajaran matematika.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur, yaitu melakukan tahapan-tahapan yang dimulai dengan pengumpulan referensi, mengkaji teori, serta menganalisis objek yang dikaji. Referensi tersebut dicari dari artikel atau jurnal laporan penelitian. Sumber data dikumpulkan melalui artikel yang terkait untuk dikaji. Data direview dari semua artikel yang diterbitkan dalam kurun waktu 3 tahun terakhir. Peneliti mengumpulkan 10 artikel dengan kata kunci yaitu media animaker, media animaker dalam pembelajaran matematika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dalam kajian literatur ini terdapat pada data tabulasi artikel mengenai animasi animaker terhadap pembelajar matematika. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 1. Kajian Literatur

Penulis dan tahun	Jurnal	Hasil Pembahasan
Chusnul Khotimah dan Heny Sulistyaningrum (2021)	Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat	Hasil uji validitas menunjukkan tingkat kevalidan media pembelajaran berbasis pendekatan saintifik berbantuan media animasi animaker pada materi sistem persamaan linier dua variabel tergolong tinggi dan layak digunakan. Berdasarkan hasil penilaian validator materi, yaitu guru ahli media dan ahli materi, sistem persamaan linier dua variabel yang diperlukan telah disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran ini memiliki kualifikasi valid, artinya media ini telah melengkapi syarat untuk digunakan sebagai media belajar siswa SMP (Sulistyaningrum & Khotimah, 2021)

<p>Maharani Ika Fajarwati dan Sony Irianto (2021)</p>	<p>eL-Muhbib: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar</p>	<p>Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai media diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran matematika berbasis animasi animaker materi keliling dan luas bangun datar menggunakan kalkulator layak digunakan berdasarkan hasil penilaian oleh masing-masing validasi yang memberikan nilai dengan persentase sebesar 86%, 80% dan 90% dengan rata-rata keseluruhan 88,4% yang termasuk dalam kriteria "Sangat Valid". Respon guru dan peserta didik juga memberikan respon yang positif terhadap media pembelajaran matematika berbasis animasi animaker materi keliling dan luas bangun datar menggunakan kalkulator yang dibuktikan dengan hasil analisis angket respon guru dengan persentase 78% pada uji skala kecil dan 92% pada uji skala besar dengan rata-rata 85% yang termasuk dalam kriteria "Sangat Baik" dan respon peserta didik yang menghasilkan nilai dengan persentase 98% pada uji skala kecil dan 99% pada uji skala besar dengan rata-rata 98,5% yang termasuk dalam kriteria "Sangat Menarik". (Fajarwati & Irianto, 2021)</p>
<p>Galuh Maheswari dan Puri Pramudiani (2021)</p>	<p>EDUKATIF Jurnal Ilmu Pendidikan</p>	<p>Dalam perhitungan data analisis prasyarat penelitian menggunakan uji normalitas, homogenitas menggunakan uji-f, dan hipotesis uji-t. Hasil perhitungan hipotesis menggunakan Uji-t dinyatakan kedua kelas menunjukkan thitung sebesar $6,514 > t_{tabel}$ sebesar 1,680. Maka dapat disimpulkan H_1 diterima. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dibuktikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media audio visual animaker terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV SDN Pekayon 12. (Maheswari & Pramudiani, 2021)</p>
<p>Dwi Asmara, Novri Tiya Agustina, Lika Apreasta (2002)</p>	<p>Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Hasil validitas memiliki skor rata-rata 85,23% dengan kategori sangat valid, artinya video animasi layak digunakan oleh pendidik dan peserta didik. (2) Hasil penilaian praktikalitas memperoleh skor rata-rata 95% dengan kategori sangat praktis, artinya video animasi mempermudah guru dan peserta didik dalam pembelajaran. (3) Hasil efektivitas media video animasi didukung oleh penilaian hasil belajar peserta didik berupa soal tes dengan uji hipotesis dari Wilcoxon Signed Ranks Test diperoleh hasil Asymp.Sig. sebesar 0,001. Karena nilai Asymp.Sig. $0,001 < 0,05$ maka hasil uji Wilcoxon Signed Ranks Test dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima atau penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis animaker berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada muatan matematika kelas IV Sekolah Dasar. (Asmara et al., 2022)</p>

<p>Rahma Fajrianti dan Septi Fitri Meilana (2022)</p>	<p>Jurnal Basicedu</p>	<p>Hasil penelitian diperoleh adanya pengaruh positif dari penggunaan media audio visual ANIMAKER dengan peningkatan hasil belajar IPS. Berdasarkan angket media animaker terdapat pengaruh yang signifikan dengan $t_{tabel} > t_{hitung}$ yaitu $5,380 > 4,18$ bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima menunjukkan penerapan serta penggunaan atau pemberdayaan media pembelajaran animaker memberikan peningkatan dalam hasil belajar IPS siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa media Animaker cukup efektif digunakan dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas 5 SDN Pulo Gebang 05 Jakarta Timur.(Fajrianti & Meilana, 2022b)</p>
<p>Natalia Ayu Lestari Sidabutar dan Reflina (2022)</p>	<p>Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika</p>	<p>Hasil penelitian pengembangan ini berupa persentase dari penskoran uji validasi oleh validator ahli materi serta ahli media. Pada kelayakan didapat persentase dari ahli materi sebesar 90,9% dan 80,5% dari ahli media serta 77,68% dari guru mata pelajaran matematika. Hasil kepraktisan media pembelajaran dengan aplikasi Animaker bisa diamati dari angket respon guru serta peserta didik. Hasil penelitian membuktikan bahwa media pembelajaran dengan aplikasi Animaker praktis serta layak untuk digunakan. Respon guru serta peserta didik membuktikan reaksi positif dengan persentase nilai yang didapat. Berdasarkan angket respon guru sebesar 80% serta angket reaksi peserta didik sebesar 78%.(Sidabutar & Reflina, 2022)</p>
<p>Edwina Ariandhini dan Anugraheni (2022)</p>	<p>Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan</p>	<p>Data hasil uji validasi diperoleh sebagai berikut: (1) persentase yang diperoleh dari uji validasi ahli materi sebesar 97% dengan kriteria penilaian yang diperoleh adalah tinggi; (2) Persentase yang diperoleh dari uji validasi ahli media sebesar 78% dengan kriteria penilaian yang diperoleh sangat tinggi. Berdasarkan uji validasi dari ahli media dan ahli materi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa Video Animasi Berbasis ANIMAKER Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 3 Sekolah Dasar dapat dikatakan layak untuk digunakan.(Ariandhini & Anugraheni, 2022)</p>
<p>Sofnidar, Vivi Anggraini dan Khairul Anwar (2023)</p>	<p>AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika</p>	<p>Video animasi pada pembelajaran blended model discovery materi bangun ruang sisi datar dinyatakan valid, praktis, dan efektif, serta dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa. Pengembangan video animasi tersebut masih memiliki keterbatasan seperti aplikasi yang harus berbayar dan membutuhkan jaringan internet yang kuat. Untuk itu, disarankan untuk mengembangkan video animasi menggunakan berbagai teknologi dan variasi lainnya yang tidak berbayar/gratis dan tidak memerlukan jaringan internet yang kuat namun memiliki fitur-fitur yang serupa dengan animaker agar dapat menciptakan video pembelajaran yang menarik dan lebih baik.(Sofnidar et al., 2023)</p>

<p>Robi N, Sofiyan, & Rizki A. (2023).</p>	<p><i>Jurnal Dimensi Matematika</i></p>	<p>Hasil penelitian berupa pengembangan video animasi pembelajaran matematika menggunakan Animaker untuk siswa kelas XI MAN 1 Langsa dengan rata-rata uji validitas dari ahli media dan ahli materi sebesar 87,415% dengan kriteria sangat baik, hasil uji praktikalitas diperoleh rata-rata uji coba kelas skala kecil dan kelas skala besar sebesar 95,335% dengan kriteria sangat baik, hasil uji keefektifan berupa pretest dan posttest menunjukkan hasil uji N-gain untuk kelas eksperimen sebesar 0,78 dengan kategori tinggi, sedangkan hasil uji N-gain untuk kelas kontrol sebesar 0,33 dengan kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa animasi video menggunakan Animaker efektif digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.(Robi et al., 2023)</p>
<p>Ana Visia Eka Putri, Nina Sofiana, Hamidaturrohmah (2023)</p>	<p>ELIPS: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA</p>	<p>Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan terhadap media pembelajaran video <i>Math Animaker</i> dapat disimpulkan bahwa media tersebut dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas V SD Negeri 5 Sinanggul. Hal tersebut diketahui melalui beberapa tahapan pengembangan yang menunjukkan media video layak dan efektif untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa.(Putri et al., 2023)</p>
<p>La Olo Nuru, Patma Sopamena, St. Jumaeda, Abdillah, Hasdi Lililoly dan La Yama (2023)</p>	<p>Jurnal Adjoint (academic journal of mathematics education)</p>	<p>Berdasarkan temuan penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa: 1) Disaign Animaker Media Using materi Kaidah Pencacahan sangat setuju untuk diimplementasikan dan sangat dibutuhkan oleh guru di MA Nusa Mandiri Tonu Jaya. 2) Siswa sangat terbantu sekali dengan penguatan kognitif peserta didik terutama bahan ajar kaidah pencacahan. 3) Disaign Animaker Media Using digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kaidah pencacahan. 4) pengembangan Disaign Animaker Media Using materi kaidah pencacahan dapat meningkatkan minat belajar siswa.(Nuru et al., 2023)</p>
<p>Narinda, Uah Maspuroh dan M. Januar Ibnu Adham (2023)</p>	<p>Jurnal Sinestesia</p>	<p>Adanya keterkaitan yang kuat antara kemampuan menulis yang dipelajari melalui model Problem Based Learning dan media Animaker Learning. Namun, tidak terdapat perbedaan yang signifikan saat membandingkan metodologi menggunakan PBL dan media Animaker Learning.(Narinda et al., 2023)</p>
<p>Anwar Tiga Milenium Waruwu dan Herman Pakiding (2023)</p>	<p>Jurnal Teknologi Pastoral</p>	<p>Dari responden yang menjadi peserta penelitian, sebanyak 55% menyatakan setuju bahwa penggunaan aplikasi Animaker memudahkan mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, sebanyak 55% responden juga menyatakan bahwa pemanfaatan aplikasi Animaker membantu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.(Waruwu & Pakiding, 2023)</p>

<p>Lia Kurnia Asih, Cucu Atikah, Lukman Nulhakim (2023)</p>	<p>JTPPM (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran)</p>	<p>Keefektifan media pembelajaran pada materi terbuka, uji coba dilakukan melalui pertanyaan pre-test dan post-test di kelas V SDN 1 Sumurbatu. Skor pre-test adalah 47,6% dan skor post-test adalah 84,4% yang menunjukkan sangat layak untuk digunakan. Respon positif terhadap media pembelajaran video animasi berbasis animaker yang dibawakan oleh siswa dengan presentase 87,2% dan 85% dari penilaian guru. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap efektivitas belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis kedua ahli serta uji siswa, media pembelajaran video animasi berbasis animaker telah memenuhi kriteria untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPA di kelas V SD. (Asih et al., 2023)</p>
<p>Riana Aprianti, Cece Rakhmat dan Dian Indihadi (2023)</p>	<p>Jurnal Elementaria Edukasia</p>	<p>Kemampuan awal siswa sebelum diterapkannya media videoanimasi tidak terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kontrol. Sementara itu, kemampuan akhir dan minat belajar siswa sesudah diterapkannya media video animasi mengalami perbedaanyang signifikan.Persepsi siswa kelas eksperimen terhadap media video animasi menunjukan sikap sangat baik.Dapat disimpulkan bahwa video animasi terbukti memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat dan persepsi siswa.(Asih et al., 2023)</p>
<p>Ridania Ekawati, Lili Rahmayani dan Selvia Mariati (2024)</p>	<p>Jurnal Tarbiyah Al-Awlad</p>	<p>Dari hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan terhadap pengembangan media pembelajaran animasi berbasis Animaker pada matematika kelas III SDN 27 Limau Asam Pesisir Selatan, dapat diambil kesimpulan yaitu pada validasi mendapatkan nilai 90% dengan kategori sangat valid. Untuk hasil dari praktikalitas mendapatkan nilai 91% dengan kategori sangat praktis. Nilai dari efektifitas yaitu 92% dapat dikategorikan sangat efektif. Jadi media pembelajaran animasi berbasis animaker mencapai criteria sangat valid, praktis dan efektif.(Ekawati et al., 2024)</p>
<p>Fani Kusuma Wijaya (2024)</p>	<p>Seminar Nasional Sains, Kesehatan, dan Pembelajaran</p>	<p>Kurangnya kesadaran siswa kelas 5 bahwa pecahan adalah bagian penting dalam matematika, sehingga mereka tidak memperhatikan materi ini dengan serius karena kurang menariknya media yang digunakan sehingga siswa tidak memiliki ketertarikan dalam mempelajari pecahan, menyebabkan munculnya masalah kurangnya pemahaman terhadap materi pecahan. Kurangnya bantuan guru yang cukup kepada siswa kelas 5 dalam memahami cara menghitung pecahan, sehingga siswa tersebut masih kesulitan dalam memahami materi ini.Berdasarkan uraian diatas, Tujuan dilaksanakannya penelitian pengembangan ini adalah untuk menganalisis pengembangan media pembelajaran Animaker MaCa (Materi Pecahan) berorientasi Teori Belajar Ausubel muatan matematika di SD Negeri Papar 3.(Wijaya, 2024)</p>

<p>Morrines Elfrida Sitompul, Septriana Manik, Abimanyu Pembayun, Rara Tri Ayu dan Rosmaini (2024)</p>	<p>Jurnal Pustaka Cendekia Pendidikan</p>	<p>Hasil angket menunjukkan terdapat peningkatan respon siswa terhadap pembelajaran matematika saat menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi. Siswa merasa senang dengan suasana belajar sebesar 93.45 %, siswa merasa berminat terhadap terhadap model pembelajaran sebesar 90.68 %, dan siswa merasa agak sulit menjawab soal tes hasil belajar sebesar 86.23 %.Ini menunjukkan bahwa visualisasi animasi dapat membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih baik(Sitompul et al., 2024)</p>
<p>Rofita Amelia, Alfie Rahmi Azida, Nurmelita Tri Umril Hudaifa dan Qonita Izzatun Niza (2024)</p>	<p>Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik</p>	<p>Hasil yang pertama, menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki pengaruh sangat tinggi terhadap motivasi belajar sehingga siswa tidak mudah bosan ketika mendengarkan pelajaran dari guru. Kedua bahwa sebelum memiliki media pembelajaran guru harus mengetahui apa media yang ingin dipakai itu sesuai dengan materi yang ingin disampaikan kepada siswa didalam kelas sehingga siswa tidak merasa kebingungan menyimak materi yang disampaikan oleh guru. Ketiga media pembelajaran harus jelas arahnya serta harus sinkron dengan materi pelajaran. Keempat dengan media pembelajaran animaker video siswa sangat bersemangat mendengarkan materi yang disampaikan pada saat peneliti melakukan uji coba dikelas.(Amelia et al., 2024)</p>

Minat merupakan suatu keadaan dimana siswa menaruh perhatian pada sesuatu disertai dengan suatu keinginan untuk mengetahui dan mempelajari suatu hal hingga masuk dalam fase ingin menciptakan serta membuktikan lebih lanjut. Minat timbul karena adanya perhatian pada suatu objek, dimana perhatian tersebut menimbulkan keinginan untuk mengetahui, mempelajari, serta membuktikan lebih lanjut. Minat merupakan kesadaran seseorang pada suatu objek, suatu soal atau situasi mengandung sangkut paut dengan dirinya (Usman, 2017).

Dalam pembelajaran, minat menjadi faktor utama dalam kegiatan belajar mengajar. Seperti halnya melakukan suatu kegiatan atau hobi, dalam kegiatan belajar juga harus disertai minat. Dengan minat belajar siswa dapat dengan sukahati dan bersemangat dalam belajar. Menurut Telfer dan Winkel, belajar dipengaruhi oleh ciri khas pribadi, minat, pengalaman, dan keinginan belajar. Hal-hal tersebut merupakan keadaan awal yang diharapkan dapat mendorong terjadinya belajar. Jika minat untuk belajar tinggi, maka hasilnya akan memuaskan. Sebaliknya, jika minat untuk belajar rendah, maka hasilnya pun tidak akan memuaskan.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian terdahulu, banyak guru yang ingin mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi guna membantu tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Menurut Yamin (2008) dalam (Firdaus et al., 2021) menyatakan bahwa “Belajar adalah cara seseorang untuk memperoleh kecakapan, keterampilan dan sikap”. Hal tersebut membutuhkan sebuah media yang sesuai agar dapat memaksimalkan proses pembelajaran, seperti penggunaan media video. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media animaker yang dikembangkan layak untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh (Mashuri & Budiyo, 2020) mengemukakan bahwa media pembelajaran video animasi mampu meningkatkan minat belajar matematika terhadap peserta didik.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan studi literatur yang telah dikaji, maka diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media animaker dalam pembelajaran matematika. Dengan demikian minat belajar matematika siswa akan meningkat. Berdasarkan uraian penggunaan animaker layak digunakan dalam meningkatkan kemampuan numerasi, pemahaman konsep siswa, hasil belajar dan media dalam pembelajaran. media sosial berpengaruh terhadap minat belajar matematika siswa. Bagi peneliti penggunaan media animaker dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi dengan menyajikan konten yang menarik dan interaktif yang memvisualisasikan konsep matematika yang abstrak dengan jelas dan menarik sehingga dapat memfasilitasi pembelajaran aktif

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, R., Azida, A. R., Hudaifa, N. T. U., & Niza, Q. I. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Animaker Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1(3), Article 3. <https://doi.org/10.61722/jmia.v1i3.1750>
- Ariandhini, E., & Anugraheni, I. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Puisi Mapel Bahasa Indonesia Kelas 3 SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(3), Article 3. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6379004>
- Asih, L. K., Atikah, C., & Nulhakim, L. (2023). Pengaruh Video Animasi Berbasis Animaker Dalam Efektivitas Belajar Siswa Kelas V SD. *JTPPM (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran) : Edutech and Intructional Research Journal*, 10(1). <https://doi.org/10.62870/jtpm.v10i1.21408>
- Asmara, D. N., Agustina, T., & Apreasta, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker Pada Muatan Matematika Kelas IV Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 8156–8166. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.3686>
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Ekawati, R., Rahmayani, L., & Mariati, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Animaker Untuk Kelas III Sekolah Dasar. *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, 14(1), Article 1. <https://doi.org/10.15548/alawlad.v14i1.8640>
- 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), Article 1. <https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v5i1.608>
- Fajrianti, R., & Meilana, S. F. (2022a). Pengaruh Penggunaan Media Animaker Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), Article 4. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3325>
- Fajrianti, R., & Meilana, S. F. (2022b). Pengaruh Penggunaan Media Animaker Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), Article 4. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3325>
- Khoiriyah, S., Qonita, S. H., Lestari, M., & Rantika, T. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Matematika Di Masa Pandemi Dalam Menyongsong Era Indonesia

- Sustainable Development Goals 2045. EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.24127/emteka.v2i2.985>
- Maheswari, G., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animaker terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), 2523–2530.
- Munawar, B., Hasyim, A. F., & Ma'arif, M. (2020). Desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker Pada PAUD Di Kabupaten Pandeglang. 04(2).
- Nabila, H. I., Fitriani, N., & Setiawan, W. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Animaker Pada Materi Statistika. Mei 2023, 6. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i3.17563>
- Narinda, N., Maspuroh, U., & Adham, M. J. I. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animaker terhadap Keterampilan Menulis Siswa SMK Al-Fathimiyah. *Jurnal Sinestesia*, 13(1), Article 1.
- Nuritha, C., & Tsurayya, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Geogebra untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.430>
- Nuru, L. O., Sopamena, P., Jumaeda, S., Abdillah, A., Litolily, H., & Yama, L. (2023). Desain Animaker Media Using Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Terhadap Bahan Ajar Kaidah Pencacahan. *Adjoint Journal*, 1(1),
- Putri, A. V. E., Sofiana, N., & Hamidaturrohmah, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Math Animaker Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas V SD NEGERI 5 Sinanggul. *ELIPS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.47650/elips.v4i2.943> Rahmah, M. A., & Fausan, M. D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XII di SMA Negeri 3 Pangkep. 1(2).
- Robi, Sofiyana, & A, R. (2023). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Animaker Di Kelas XI MAN 1 Langsa. *Jurnal Dimensi Matematika*, 6(01), 45–51. <https://doi.org/10.33059/jdm.v6i01.9158>
- 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), Article 2. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1362>
- Sitompul, M. E., Manik, S., Pembayun, A., Ayu, R. T., & Rosmaini. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Respon Siswa Kelas VII Dalam Proses Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pustaka Cendekia Pendidikan*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.70292/jpcp.v2i1.67>
- Sofnidar, S., Anggraini, V., & Anwar, K. (2023). Pengembangan Video Animasi Pada Blended Learning Dengan Model Discovery Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(4), Article 4. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i4.7715>
- Sulistyaningrum, H., & Khotimah, C. (2021). Uji Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Saintifik Berbantuan Media Animasi Animaker Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. *Prosiding SNasPPM*, 5(2), Article 2.
- Waruwu, A. T. M., & Pakiding, H. (2023). Penggunaan Aplikasi Animasi Interaktif (Animaker) Dalam Proses Pembelajaran. *Vox Dei: Jurnal Teologi Dan Pastoral*, 4(2), 197–209.

Wijaya, F. K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Animaker MACA (Materi Pecahan) Kelas 5 Sekolah Dasar. Prosiding Seminar Nasional Kesehatan, Sains Dan Pembelajaran, 4(1), Article 1.

Yama, L. (n.d.). Desain Animaker Media Using Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Terhadap Bahan Ajar Kaidah Pencacahan. Maret 2023, 1, 46–61. <http://dx.doi.org/xxx>