

## ABSTRAK

**Gea, Desri Yanti. 2025. Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Matematika Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa SMP. Skripsi. Pembimbing Ratna Natalia Mendrofa, S.Pd., M.Pd.**

Penelitian ini dilatar belakangi dari observasi di SMP Negeri 1 Tuhemberua, yang menunjukkan bahwa kemampuan literasi numerasi siswa masih tergolong rendah dan kegiatan pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, waktu pembelajaran matematika tidak cukup untuk menyajikan materi yang telah dirancang sebelumnya. Solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan video pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan video pembelajaran yang valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D. Tahap pertama pada model 4D yang terdiri dari tahapan defenisi (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Instrumen dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar, angket validasi ahli materi, angket validasi ahli bahasa, angket validasi ahli media, angket respon guru dan angket respon siswa. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar dan saran yang diberikan terhadap video pembelajaran yang dikembangkan. Data kuantitatif berupa hasil angket dari validator, angket respon siswa, angket respon guru dan tes hasil belajar.

Berdasarkan hasil penelitian, video pembelajaran yang dikembangkan telah teruji dan dinyatakan valid baik dari segi validitas materi, validitas bahasa dan validitas media. Selanjutnya, video pembelajaran juga sangat praktis digunakan oleh siswa dengan persentase kepraktisan 94,06% dan hasil persentase kepraktisan dari guru sebesar 97,00%. Video pembelajaran yang dikembangkan juga efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa dengan nilai rata-rata 81,97 dan tingkat kriteria ketuntasan klasikal  $> 60\%$ . Sehingga, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan sudah memenuhi harapan atau tujuan penelitian.

**Kata Kunci :** Video Pembelajaran Animasi, Literasi Numerasi, Materi Peluang, Model 4D, Media Pembelajaran Digital

**Gea, Desri Yanti. 2025. Development of Animated Mathematics Learning Video to Improve Junior High School Student's Numeracy Literacy. Thesis. Advisor: Ratna Natalia Mendrofa, S.Pd., M.Pd.**

This research was motivated by observations conducted at SMP Negeri 1 Tuhemberua, which revealed that students' numeracy literacy skills remain relatively low, and learning activities have yet to incorporate technology-based instructional media. Furthermore, the allocated time for mathematics lessons is insufficient to deliver all the planned material. To address these challenges, the proposed solution is the use of instructional videos. The purpose of this study is to develop instructional videos that are valid, practical, and effective in enhancing students' numeracy literacy skills.

This research employed a development method using the 4D model, which consists of four stages: define, design, develop, and disseminate. The research instruments included learning outcome tests; validation questionnaires completed by subject matter experts, language experts, and media experts; and response questionnaires from teachers and students. The collected data comprised qualitative data in the form of comments and suggestions for improvement, and quantitative data derived from validation scores, teachers' and students' responses, and test results.

The findings indicate that the developed animated learning video was validated and deemed highly valid in terms of content, language, and media. The video was also found to be highly practical, with practicality percentages of 94.06% from students and 97.00% from teachers. Additionally, it proved effective in enhancing students' numeracy literacy skills, as evidenced by an average test score of 81.97 and a classical mastery level exceeding 60%. Therefore, it can be concluded that the animated learning video developed in this study successfully met the research objectives and can serve as an effective digital learning medium to support mathematics instruction.

**Keywords :** Animated Learning Video, Numeracy Literacy, Probability, 4D Model, Digital Learning Media