

## ABSTRAK

**Mulyani, Agia .2023** Pengembangan video animasi menggunakan aplikasi powtoon dengan model *problem based learning* (PBL) Untuk meningkatkan literasi matematis pada materi aritmetika sosial kelas VII SMP. Skripsi, Jurusan Pendidikan matematika dan ilmu pengetahuan alam FKIP Universitas Jambi Pembimbing (I) Dra.Sofnidar, M.Si. (II) Ade Kumala Sari, S.Pd., M.Pd.

**Kata kunci:** Video animasi, PBL, Literasi Matematis.

Pentingnya mempelajari pembelajaran matematika maka dalam pengajarannya bukan sekedar untuk berhitung, tetapi lebih menekankan pada pola berpikir peserta didik agar dapat memecahkan masalah secara kritis, logis, kreatif, cermat, dan teliti. Salah satu kemampuan matematis yang penting dimiliki siswa yaitu kemampuan literasi matematis. Dalam mendukung kemampuan literasi matematis siswa diperlukan media media pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memahami materi yang diajarkan. Salah satu pendekatan pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan literasi matematis siswa adalah Model pembelajaran PBL. Model pembelajaran PBL merupakan pembelajaran kontekstual yang dapat mendorong siswa memahami fenomena-fenomena dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan video animasi menggunakan aplikasi powtoon dengan model *problem based learning* (PBL) dan untuk mendeskripsikan kelayakan video animasi menggunakan aplikasi powtoon dengan model *problem based learning* (PBL) ditinjau dari kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan

Penelitian ini dilakukan di SMPN 3 Kerinci kelas VII, Jenis penelitian ini ialah penelitian kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian ini ialah siswa kelas VII SMPN 3 Kerinci.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan video animasi menggunakan aplikasi powtoon dengan model *problem based learning* (PBL) untuk meningkatkan literasi matematis siswa pada materi aritmetika sosial kelas VII SMP menggunakan tahapan sesuai dengan tahap model pengembangan ADDIE serta kualitas dari video animasi yaitu: tingkat kevalidan dari segi materi adalah 92,5% (sangat valid) dan tingkat kevalidan dari aspek desain adalah 92,72% (sangat valid), tingkat kepraktisan oleh guru adalah 94,28% (sangat praktis) dan tingkat kepraktisan oleh siswa adalah 94,51% (sangat praktis), tingkat keefektifan berdasarkan hasil angket efektifitas video animasi oleh siswa atau angket respon siswa adalah 86,66% (sangat efektif) dan berdasarkan hasil tes literasi matematis siswa (pre-test) adalah 24,64516 dan (post-test) yaitu 79,32, dengan demikian dapat diketahui bahwa kemampuan literasi matematis siswa meningkat.