ARZUSIN
Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar

e-ISSN : 2809-4093
p-ISSN : 2809-4484

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Semantic Scholar, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/arzusin.v6i4.10386

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA MATA PELAJARAN IPAS BAB 5 TOPIK C KELAS V DI SEKOLAH DASAR NEGERI 24 PONTIANAK KOTA

Development of Animated Video Media in the IPAS Subject Chapter 5 Topic C for Grade V at Sekolah Dasar Negeri 24 Pontianak Kota

Arif Maulana, Rio Pranata, Bayu Prasodjo
Universitas Tanjungpura Pontianak
maulanaarif@student.untan.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Apr 18, 2026	May 16, 2026	May 28, 2026	Jun 2, 2026

Abstract

Although animated video-based learning media have received attention in various previous studies, studies that specifically discuss their development in IPAS learning for Chapter 5, Topic C, for Grade V elementary school students based on the *Kurikulum Merdeka* remain limited. This study aims to produce learning media in the form of animated videos that can be used in the IPAS learning process for Grade V elementary school students. This study used a research and development approach with a product development design, involving 25 Grade V students of SDN 24 Pontianak Kota selected through informant selection. Data were collected through observation and validation, then analyzed using content analysis. The results show that the developed animated video-based learning media were considered feasible for use in IPAS learning. These findings contribute to the development of visual-interactive learning media and broaden understanding of the use of animated videos in supporting IPAS learning in elementary schools. The conclusion of the study affirms that animated videos are

Arzusin is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

relevant as learning media that can support the delivery of material in a more engaging manner and in accordance with the needs of Grade V elementary school students. The implications of this study include theoretical contributions to the development of literature on animated video-based learning media, as well as practical implications for educators in improving the quality of IPAS learning based on the *Kurikulum Merdeka*. This study also opens opportunities for further research on the effectiveness of animated videos in IPAS learning at the elementary school level.

Keywords: Media Development; Learning Media; Animated Video; IPAS; Elementary School.

Abstrak: Meskipun media pembelajaran berbasis video animasi telah menjadi perhatian dalam berbagai penelitian sebelumnya, kajian yang secara khusus membahas pengembangannya pada pembelajaran IPAS Bab 5 Topik C untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar berdasarkan Kurikulum Merdeka masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbentuk video animasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran IPAS bagi peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan dengan desain pengembangan produk, melibatkan 25 siswa kelas V SDN 24 Pontianak Kota yang dipilih melalui pemilihan informan. Data dikumpulkan melalui observasi dan validasi, kemudian dianalisis menggunakan analisis isi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi yang dikembangkan dinilai layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS. Temuan ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis visual-interaktif serta memperluas pemahaman tentang pemanfaatan video animasi dalam mendukung pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Simpulan penelitian menegaskan bahwa video animasi memiliki relevansi sebagai media pembelajaran yang dapat mendukung penyampaian materi secara lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Implikasi penelitian ini mencakup kontribusi teoretis bagi pengembangan literatur media pembelajaran berbasis video animasi serta implikasi praktis bagi pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS berdasarkan Kurikulum Merdeka. Studi ini juga membuka peluang penelitian lanjutan mengenai efektivitas video animasi dalam pembelajaran IPAS pada jenjang sekolah dasar.

Kata Kunci: Pengembangan Media; Media Pembelajaran; Video Animasi; IPAS; Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Menurut Hasan dkk (2021) media pembelajaran perlu dikembangkan secara kreatif dan inovatif agar mampu membantu penyampaian materi serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Sementara itu, Gunawan dan Ritonga (2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, di antaranya mampu menangkap, menyimpan,

menampilkan, serta memanipulasi objek sesuai kebutuhan, sekaligus menjangkau audiens yang lebih luas. Menurut Wisada dkk (2019), media video pembelajaran dapat menjadi sarana yang efektif untuk menyampaikan materi sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik selama proses pembelajaran.

Melihat pentingnya peran media dalam pendidikan, proses pembelajaran seharusnya melibatkan penggunaan media yang relevan dan menarik. Guru diharapkan mampu memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Penggunaan media yang sesuai juga dapat membantu memenuhi kebutuhan belajar peserta didik, memudahkan mereka memahami materi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih bervariasi dan tidak monoton. Media pembelajaran, khususnya media audio visual, memiliki peranan penting dalam membantu guru menjelaskan materi yang sulit dipahami jika hanya disampaikan secara verbal. Melalui media audio visual, proses biologis atau fenomena tertentu yang tidak dapat diamati secara langsung dapat divisualisasikan dengan lebih jelas, runtut, dan menarik. Selain itu, proses yang berlangsung dalam waktu lama juga dapat dipercepat atau diperlambat sehingga peserta didik lebih mudah memahami tahapan dan perubahan yang terjadi. Akan tetapi, pada praktiknya masih banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal.

Penelitian yang dilakukan oleh Susanti dan Mizan (2021) menunjukkan bahwa pengembangan media video ASAM (Animasi Sistem Pencernaan Manusia) pada pembelajaran IPA tema 3 subtema 1 pembelajaran 2 untuk siswa kelas V SDN 1 Tahunan Kecamatan Sale Kabupaten Rembang dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu, penelitian Awliyarizka dkk. (2021) juga membuktikan bahwa video animasi pada pembelajaran IPA kelas V materi perpindahan kalor di sekolah dasar Kota Lubuklinggau layak dan mudah digunakan dalam pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian sebelumnya masih berfokus pada kurikulum tematik, sedangkan penelitian ini dikembangkan untuk Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran IPAS kelas V Bab 5 Topik C. Media video animasi yang dikembangkan juga dibuat menggunakan aplikasi yang lebih fleksibel, seperti Canva dan aplikasi pendukung lainnya, sehingga dapat dipadukan dengan media lain seperti PowerPoint dan diakses melalui platform YouTube sesuai kebutuhan peserta didik.

Menurut Nurdyansyah (2019), media pembelajaran inovatif dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif karena pembelajaran disajikan secara sistematis

dan menarik. Menurut Selvianovi dan Winarto (2021), hasil kajian literatur menunjukkan bahwa media video animasi memberikan dampak positif terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. Menurut Suryani dkk (2018), penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran. Menurut Putra dkk (2024), Pembelajaran IPA di sekolah dasar menuntut peserta didik untuk memahami berbagai konsep yang sering kali bersifat abstrak sehingga memerlukan bantuan media pembelajaran yang sesuai. Menurut Windasari dan Syofyan (2019), penggunaan media audio visual dalam pembelajaran IPA memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. Menurut Ramadhan dan Lena (2020), pembelajaran yang memanfaatkan media video dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan sehingga mendorong peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi dan penyebaran angket yang dilakukan peneliti di kelas V SDN 24 Pontianak Kota, diperoleh informasi bahwa penggunaan media pembelajaran di kelas sudah cukup baik. Namun, pemanfaatan media berupa video masih belum optimal, terutama untuk menyampaikan materi yang sulit dipahami tanpa bantuan visualisasi. Peserta didik juga menunjukkan kebutuhan terhadap media pembelajaran berbasis video animasi karena dianggap lebih menarik dan mampu meningkatkan semangat belajar serta mempermudah pemahaman materi. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik guna menambah variasi pembelajaran sekaligus membantu tercapainya tujuan pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik. Untuk menentukan jenis media yang tepat, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis kebutuhan peserta didik. Hasil angket menunjukkan bahwa peserta didik merasa lebih mudah memahami materi ketika guru menggunakan media pembelajaran. Selain itu, mereka juga berpendapat bahwa pembelajaran dengan video animasi lebih menyenangkan sehingga diperlukan pengembangan media berbasis video animasi. Perangkat yang digunakan dalam pembuatan media dipilih sesuai kebutuhan peserta didik yang menginginkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Peserta didik juga mengalami kesulitan dalam mempelajari muatan IPAS karena kurangnya inovasi media pembelajaran yang digunakan. Media yang tersedia di sekolah masih terbatas, sedangkan materi IPAS memiliki cakupan yang cukup luas dan tidak seluruhnya dapat ditampilkan secara langsung di depan kelas tanpa bantuan media. Di sisi lain, pembelajaran IPAS banyak memuat konsep-konsep kontekstual yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Oleh karena itu, penggunaan media audio visual

berupa video animasi dinilai dapat mendukung pembelajaran IPAS karena mampu membantu guru menjelaskan konsep-konsep yang sulit dipahami maupun diamati secara langsung di kelas. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS dengan judul "Pengembangan Media Video Animasi pada Mata Pelajaran IPAS Bab 5 Topik C Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 24 Pontianak Kota."

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Fitri dan Haryanti (2020) menjelaskan bahwa metode R&D merupakan penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan produk baru maupun menyempurnakan produk yang telah ada secara sistematis dan bertanggung jawab. Penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk yang lebih baik melalui proses penyempurnaan, menciptakan inovasi baru yang sebelumnya belum pernah dikembangkan, serta menemukan solusi terhadap berbagai permasalahan manusia melalui penerapan prosedur, metode, maupun model tertentu. Selain itu, penelitian pengembangan juga bertujuan menghasilkan dan mengembangkan media bantu yang dapat mendukung berbagai aktivitas dalam kehidupan, khususnya dalam bidang pendidikan.

Tahap yang pertama dari penelitian ini ialah analisis. Tahap analisis adalah tahap dimana peneliti mengumpulkan informasi yang terkait dengan produk yang dikembangkan. Tahap analisis memiliki 2 tahapan yaitu menganalisis kebutuhan dan menganalisis kurikulum. Kemudian dari metode ADDIE tahap kedua berupa tahap mengkonsepkan atau desain. Pada tahap kedua ini, media video animasi dirancang berdasarkan analisis sebelumnya. Tahap desain ini juga dibutuhkan dalam mengidentifikasi komponen-komponen yang dibutuhkan dalam video animasi. Peneliti juga mengumpulkan bahan referensi untuk mengembangkan media dari video pembelajaran Development or production yaitu mengembangkan produk berdasarkan rancangan produk serta membuat instrument untuk mengukur kinerja produk. Pada tahap pengembangan ini kegiatan yang dilakukan adalah merealisasikan rancangan produk. Tahap ini merupakan tindak lanjut dari tahap perencanaan sehingga media pembelajaran berbasis video animasi yang telah direncanakan siap untuk diimplementasikan. Tahap pengembangan diawali dengan pengumpulan bahan materi, perancangan animasi, penyusunan gambar, pemrograman, testing dan rendering video animasi. Pengembangan

media pembelajaran ini berbasisi video animasi yang akan menampilkan teks, gambar animasi bergerak dan audio, dengan bantuan aplikasi gif pada google, canva dan power point serta beberapa aplikasi pendukung. Guna mengetahui kelakayan media pembelajaran yang dikembangkan, maka setelah tahap pembuatan produk selesai kemudian dilakukan validasi oleh ahli materi dan media, selanjutnya revisi produk oleh peneliti sesuai dengan saran dan masukan para validator.

Subjek uji coba dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi ini adalah peserta didik kelas VB di SDN 24 Pontianak Kota. Pada dasarnya, produk ini sebagai pendamping dalam proses pembelajaran pada peserta didik dan pendidik. Media ini pun bisa digunakan oleh siapapun, khususnya peserta didik SD/MI. Data yang diperoleh dari penulisan ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian produk pengembangan yang disusun dengan skala Likert berdasarkan hasil nilai rata-rata. Data kualitatif berupa tanggapan, kritik, dan sasaran yang dituangkan dalam angket. Data yang dihasilkan berkaitan dengan kelayakan atau kesesuaian atas produk pengembangan yang dibuat. Teknik yang digunakan untuk pengambilan data dalam penelitian ini adalah observasi dan angket. Observasi dalam penelitian ini bertujuan untuk mengamati permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran IPAS kelas V guna menganalisis kebutuhan lapangan sebelum diadakan penelitian. Selanjutnya diperbaiki dengan pengembangan media pembelajaran yang kemudian diuji kelayakannya kepada siswa. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi beberapa pertanyaan tertulis kepada para ahli dan responden untuk dijawab. Angket yang digunakan adalah angket tertutup dengan jenis skala jawaban yaitu skala likert. Jawaban dari para ahli dan responden ditulis dengan cara memberikan tanda centang (√) pada angket yang telah disediakan. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media. Angket berisi pernyataan yang disusun sesuai indikator-indikator dan dijabarkan menjadi butir pernyataan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan.

Data kualitatif adalah informasi tertulis yang didapat dari hasil observasi dan saran ataupun kritikan yang diberikan oleh ahli desain, materi, dan bahasa. Data observasi dapat di transkrip menjadi kata demi kata, hasil transkrip kemudian disimpulkan untuk mengetahui media pembelajaran berbasisi video animasi yang hendak dikembangkan. Hasil validasi dari ahli desain, materi, dan bahasa yang berbentuk saran maupun kritikkan digunakan sebagai bahan acuan merevisi produk sehingga menghasilkan produk yang layak. Hasil dari data kualitatif nantinya akan disajikan dalam bentuk narasi. Data kuantitatif berupa skor yang

diperoleh dari validator ahli desain, validator ahli materi, dan validator ahli bahasa. Skala pengukuran dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan skala Likert.

Tabel 1. Skor Skala Likert

Pernyataan	Skor
Sangat Baik (SB)	4
Baik (B)	3
Tidak Baik (TB)	2
Sangat Tidak Baik (STB)	1

Sebagaimana terlihat pada Tabel 1, penelitian ini menggunakan skala Likert empat tingkat yang terdiri atas kategori Sangat Baik, Baik, Tidak Baik, dan Sangat Tidak Baik. Setiap kategori memiliki skor yang berbeda dan digunakan sebagai acuan dalam pengolahan data hasil penilaian responden. Skala Likert yang digunakan yaitu skala Likert 1-5. Pemberian nilai dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada skala penilaian setiap instrument pada angket validasi yang sudah disediakan. Setiap indikator yang diukur diberikan skor skala 1-5 yaitu, 5 (Sangat Layak), 4 (Layak), 3 (Cukup Layak), 2 (Kurang Layak), dan 1 (Sangat Kurang Layak).

Cara mengetahui tingkat kelayakan dan hasil respon guru dan siswa terhadap produk yang dikembangkan digunakan rumusan perhitungan nilai persentase yang dapat dituliskan sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{sm} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = Nilai persentase kelayakan
R = skor mentah
SM = skor maksimal

Kategori kelayakan produk modul pop-up yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2.Kategori Persentase Produk

Interval Skor Persentase	Kategori
81%-100%	Sangat baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Kurang Baik
0-40%	Sangat Tidak Baik

Sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 2, interpretasi hasil penilaian produk dilakukan dengan mengelompokkan persentase skor ke dalam beberapa kategori kelayakan. Kategori ini digunakan untuk menentukan tingkat kualitas produk yang dikembangkan serta menjadi dasar dalam mengevaluasi kelayakan produk sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran. Tabel 2 menampilkan kriteria penilaian produk berdasarkan persentase skor yang diperoleh. Produk yang memperoleh persentase antara 81% hingga 100% dikategorikan sangat baik, sedangkan persentase 61% hingga 80% termasuk kategori baik. Selanjutnya, persentase 41% hingga 60% menunjukkan kategori kurang baik, dan persentase 0% hingga 40% dikategorikan sangat tidak baik. Kriteria ini digunakan sebagai acuan dalam menentukan tingkat kelayakan produk yang dikembangkan.

HASIL

Hasil observasi menunjukkan bahwa pendidik masih mengandalkan buku cetak dari Kemendikbud sebagai sumber utama pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran, khususnya video animasi, masih sangat terbatas sehingga proses pembelajaran cenderung kurang bervariasi. Untuk memperkuat temuan tersebut, peneliti menyebarkan angket kebutuhan kepada peserta didik. Hasil angket menunjukkan bahwa metode ceramah masih lebih dominan digunakan sehingga peserta didik mudah merasa bosan ketika pembelajaran tidak didukung media yang menarik. Peserta didik juga mengaku lebih mudah memahami materi apabila menggunakan media pembelajaran, terutama video animasi yang dianggap lebih menyenangkan dan interaktif. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik serta fasilitas sekolah, seperti laptop dan proyektor. Selain itu, peneliti juga menganalisis kurikulum dan materi pembelajaran yang digunakan di SDN 24 Pontianak Kota. Hasil analisis menunjukkan bahwa sekolah menerapkan Kurikulum Merdeka, sehingga penelitian difokuskan pada mata pelajaran IPAS Bab 5 Topik C kelas V.

Pada tahap perencanaan, peneliti menentukan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta materi IPAS Bab 5 Topik C yang akan dimuat dalam media video animasi. Selain itu, peneliti juga menyiapkan komponen produk dan sumber materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis video animasi dikembangkan menggunakan aplikasi Microsoft PowerPoint dan Clipchamp. Desain media dibuat menarik dengan penyajian materi yang jelas dan terstruktur agar peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran serta lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar.

Dalam proses pengembangannya, peneliti mengumpulkan berbagai bahan pendukung seperti gambar, ikon, warna, dan materi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pengembangan media memperhatikan beberapa aspek penting, yaitu aspek materi, bahasa, dan media. Pada aspek materi, isi video disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik, meliputi materi tahapan pertumbuhan manusia, perubahan fisik saat pubertas, ciri-ciri pubertas pada laki-laki dan perempuan, serta cara menjaga kesehatan tubuh. Pada aspek bahasa, digunakan kalimat yang sederhana, jelas, dan mudah dipahami peserta didik. Sementara itu, pada aspek media, peneliti memperhatikan kualitas tampilan, animasi, warna, tata letak, keterbacaan teks, serta kejelasan suara agar media lebih menarik dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Media video animasi ini dilengkapi dengan karakter bergerak dan gambar pendukung yang relevan dengan materi sehingga dapat membantu peserta didik memahami konsep secara lebih konkret. Selain digunakan di kelas, media ini juga dapat dimanfaatkan peserta didik secara mandiri sesuai kebutuhan belajar mereka. Hasil tahap pengembangan berupa media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran IPAS Bab 5 Topik C yang terdiri atas tiga bagian utama, yaitu pembukaan, isi, dan penutup video.

Pada tahap pengembangan peneliti memvalidasi media pembelajaran berbasis video animasi kepada validator ahli media bernama Ibu Ghina Aulia Abidin, M.Pd. dengan menggunakan instrumen angket validasi yang memuat aspek media, maka diperoleh hasil analisis data validasi oleh validator pada tahap pertama yang dapat dipaparkan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Data Validasi Aspek Media

No.	Indikator	Nilai	Keterangan
1.	Tampilan media menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk menyimak	3	Baik
2.	Warna tidak boleh terlalu terang atau gelap hingga mengganggu kenyamanan visual	3	Baik
3.	Gambar yang digunakan harus jelas, tidak buram atau kabur, dan sesuai konteks materi.	2	Kurang baik
4.	Teks dalam video mudah dibaca: ukuran huruf cukup besar, warna teks kontras dengan latar belakang, dan tidak terlalu cepat tampil atau hilang.	3	Baik
5.	Warna-warna dalam video harus harmonis dan tidak mengganggu mata, serta membantu fokus pada konten utama	2	Kurang baik
6.	Animasi harus halus, tidak patah-patah, mendukung isi pembelajaran, dan tidak berlebihan sehingga mengganggu fokus	3	Baik

No.	Indikator	Nilai	Keterangan
7.	Penempatan teks, gambar, ikon, dan elemen visual lainnya tertata rapi, mudah diikuti alurnya, dan tidak tumpang tindih	3	Baik
8.	Suara narator harus jelas, tidak terlalu cepat, tidak pelan, dan tidak terganggu oleh suara latar	3	Baik
9.	Durasi harus efisien dan proporsional: tidak terlalu panjang hingga membosankan, dan tidak terlalu pendek hingga pesan tidak tersampaikan.	2	Kurang baik
10.	Tampilan media menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk menyimak	3	Baik
Jumlah		27 (67,5%)	Layak

Berdasarkan data pada Tabel 3, hasil validasi aspek media menunjukkan bahwa sebagian besar indikator memperoleh penilaian dalam kategori baik. Penilaian tersebut mencerminkan bahwa media yang dikembangkan telah memiliki tampilan yang menarik, penyajian teks yang mudah dipahami, animasi yang mendukung proses pembelajaran, tata letak yang terorganisasi dengan baik, serta kualitas audio yang memadai. Namun demikian, terdapat beberapa komponen yang masih memerlukan perbaikan, khususnya pada kualitas visual gambar, pemilihan warna, dan pengaturan durasi video. Nilai yang diperoleh pada indikator-indikator tersebut menunjukkan bahwa aspek visual dan efisiensi penyampaian materi perlu dioptimalkan agar media dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dan nyaman bagi peserta didik. Secara keseluruhan, media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan layak digunakan dalam pembelajaran setelah dilakukan penyempurnaan pada beberapa aspek yang masih perlu ditingkatkan.

Peneliti memvalidasi media pembelajaran berbasis video animasi kepada validator ahli Bahasa bernama Bapak Bayu Prasodjo, M.Pd dengan menggunakan instrumen angket validasi yang memuat aspek Bahasa, maka diperolehlah hasil analisis data validasi oleh validator pada tahap pertama yang dapat dipaparkan pada tabel berikut:

Tabel 4. Data Validasi Aspek Bahasa

No.	Indikator	Nilai	Keterangan
1.	Kalimat disampaikan secara langsung, jelas, dan tidak bertele-tele sehingga tidak membingungkan pembaca.	4	Sangat Baik
2.	Penggunaan ejaan mengikuti Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)	4	Sangat Baik
3.	Kalimat memiliki subjek, predikat, objek, dan/atau keterangan yang tersusun secara benar dan logis sehingga tidak ada struktur kalimat yang janggal atau membingungkan.	4	Sangat Baik

No.	Indikator	Nilai	Keterangan
4.	Pemilihan kata harus tepat sasaran dan sesuai konteks	4	Sangat Baik
5.	Menghindari kata yang tidak lazim atau tidak dikenal peserta didik	4	Sangat Baik
6.	Kalimat yang digunakan harus jelas dan relevan dengan topik atau tujuan pembelajaran	4	Sangat Baik
7.	Teks harus menyampaikan pesan yang mudah ditangkap oleh pembaca	4	Sangat Baik
8.	Bahasa dan isi materi harus disesuaikan dengan tingkat usia dan kemampuan berpikir siswa.	4	Sangat Baik
9.	Kalimat disampaikan secara langsung, jelas, dan tidak bertele-tele sehingga tidak membingungkan pembaca.	4	Sangat Baik
Jumlah		40 (100%)	Sangat Layak

Sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 4, hasil penilaian terhadap aspek bahasa menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh kategori sangat baik pada seluruh indikator. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan bahasa dalam media telah memenuhi standar kebahasaan yang tepat, baik dari segi ejaan, susunan kalimat, maupun ketepatan pemilihan kata. Selain itu, bahasa yang digunakan dinilai komunikatif, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Kejelasan penyampaian pesan serta kesesuaian bahasa dengan tujuan pembelajaran turut mendukung efektivitas media dalam membantu peserta didik memahami materi yang disajikan. Oleh karena itu, aspek bahasa pada media pembelajaran ini dapat dinyatakan sangat layak dan mendukung pelaksanaan proses pembelajaran secara optimal.

Peneliti memvalidasi video animasi kepada validator dengan menggunakan instrumen angket validasi yang memuat aspek materi, maka diperolehlah hasil validasi oleh validator ahli materi yang bernama Yuniarti, S.Pd yang dapat dipaparkan ada table 5 sebagai berikut:

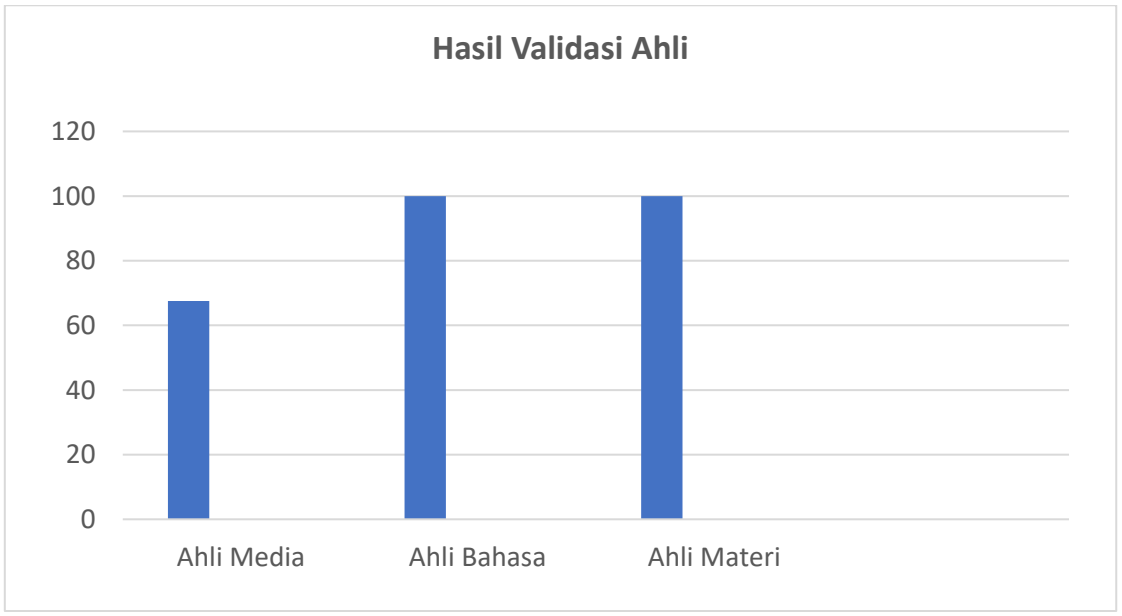
Tabel 5. Data Validasi Aspek Materi

No.	Indikator	Nilai	Keterangan
1.	Kesesuain materi dengan Capaian Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka	4	Sangat Baik
2.	Kesesuaian materi dengan Indikator	4	Sangat Baik
3.	Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran	4	Sangat Baik
4.	Kesesuaian materi pada video animasi dengan materi pembelajaran	4	Sangat Baik
5.	Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan peserta didik	4	Sangat Baik
6.	Materi sesuai dengan topik yang di bahas pada BAB tersebut	4	Sangat Baik

No.	Indikator	Nilai	Keterangan
7.	Materi dalam video animasi jelas dan spesifik	4	Sangat Baik
8.	Gambar animasi yang di gunakan sesuai dengan materi	4	Sangat Baik
9.	Kelengkapan materi yang disajikan pada video animasi	4	Sangat Baik
Jumlah		40 (100%)	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi yang disajikan pada Tabel 5, aspek materi memperoleh penilaian dalam kategori sangat baik pada seluruh indikator. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang terdapat dalam video animasi telah selaras dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta indikator yang ditetapkan dalam Kurikulum Merdeka. Selain itu, materi yang disajikan dinilai relevan dengan topik pembelajaran, sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik, serta didukung oleh penggunaan ilustrasi dan animasi yang mendukung pemahaman konsep. Kelengkapan dan kejelasan materi yang ditampilkan juga menunjukkan bahwa video animasi mampu menyajikan informasi secara sistematis dan mudah dipahami. Dengan demikian, aspek materi pada media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Beriku ini adalah gambar diagram hasil validasi pada aspek media, Bahasa dan materi :



Gambar 1 diagram hasil validasi ahli

Gambar 1 memperlihatkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan hasil tersebut, aspek bahasa dan aspek materi memperoleh persentase penilaian tertinggi, yaitu

mencapai 100%, yang menunjukkan bahwa kedua aspek tersebut berada pada kategori sangat baik. Sementara itu, aspek media memperoleh persentase yang lebih rendah dibandingkan aspek lainnya, yaitu sekitar 67%, meskipun masih termasuk dalam kategori baik. Perbedaan hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa aspek bahasa dan materi telah memenuhi kriteria kelayakan secara optimal, baik dari segi kesesuaian isi, kejelasan penyampaian, maupun relevansinya dengan tujuan pembelajaran. Di sisi lain, aspek media masih memerlukan beberapa penyempurnaan, terutama pada unsur visual dan teknis penyajian, agar kualitas media pembelajaran dapat ditingkatkan secara lebih maksimal. Secara keseluruhan, hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran setelah dilakukan perbaikan pada beberapa aspek yang masih perlu ditingkatkan.

PEMBAHASAN

Pembahasan dalam penelitian pengembangan ini membahas hasil-hasil pengembangan untuk menjawab pertanyaan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada pembelajaran IPAS Bab 5 Topik C kelas V Sekolah Dasar. Secara umum ada 3 pertanyaan yang harus dijawab dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada pembelajaran IPAS BAB 5 Topik C kelas V Sekolah Dasar. (1) Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi pembelajaran IPAS Bab 5 Topik C kelas V Sekolah Dasar berdasarkan aspek desain, (2) Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi pembelajaran IPAS Bab 5 Topik C kelas V Sekolah Dasar pada aspek Bahasa, (3) Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi pembelajaran IPAS Bab 5 Topik C kelas V Sekolah Dasar pada aspek materi. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini Adalah validasi pada aspek desain, Bahasa dan materi dilakukan dengan menggunakan angket penilaian yang berisi 10 butir instrument pada aspek desain, 9 butir instrument pada aspek Bahasa dan 10 butir instrument pada aspek materi dengan penskoran menggunakan skala likert dengan skor terendah adalah 1 dan skor tertinggi adalah 4. Validasi aspek media memperoleh skor 36 dari ahli mediandari total skor maksimal penilaian 40. Validasi Bahasa memperoleh skor 36 dari ahli Bahasa dari total skor maksimal penilaian 36. Validasi materi memperoleh skor 33 dari ahli materi dari total skor maksimal 36. Kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi berdasarkan kegiatan validasi memperoleh persentase akhir dari ahli media sebesar 67,5%

dengan kriteria "sbaik". Selanjutnya persentase ahli Bahasa sebesar 100% dengan kriteria "sangat baik", dan persentase ahli materi sebesar 100% dengan kriteria "sangat baik".

Temuan ini sejalan dengan penelitian Desiyanti dan Ramadan (2021), yang menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dalam pembelajaran sekolah dasar dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif karena materi disajikan melalui kombinasi unsur visual dan audio. Menurut Dewi dan Handayani (2021), video animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara visual dan audio sehingga membantu peserta didik memahami konsep yang bersifat abstrak. Menurut Assakhiy dkk (2023), penggunaan video animasi dalam pembelajaran sekolah dasar terbukti dapat meningkatkan minat belajar serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi Pelajaran. Menurut Komara (2022), pengembangan media video animasi diperlukan sebagai alternatif untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media konvensional. Menurut Pebriani dan Mustika (2023), video animasi yang dirancang sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar dapat meningkatkan motivasi belajar dan membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam

Temuan ini memberikan kontribusi terhadap berbagai pihak dalam proses pendidikan. Bagi peneliti, kegiatan pengembangan media video animasi dapat meningkatkan wawasan, pengetahuan, dan keterampilan dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan untuk memecahkan permasalahan pembelajaran di lapangan. Bagi guru, media video animasi dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan praktis dalam menyampaikan materi sehingga mampu meningkatkan perhatian serta motivasi belajar peserta didik. Bagi peserta didik, media video animasi membantu memahami materi yang sulit, menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, serta memungkinkan peserta didik mengulang materi secara mandiri sesuai kebutuhan belajar mereka. Sementara itu, bagi sekolah, penerapan media pembelajaran berbasis video animasi dapat memperkaya variasi media pembelajaran yang digunakan, mendukung peningkatan kualitas proses pembelajaran, dan berkontribusi terhadap peningkatan mutu pendidikan di sekolah dasar. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis video animasi layak digunakan sebagai salah satu inovasi pembelajaran untuk menciptakan proses belajar yang lebih efektif, menarik, dan bermakna.

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi ini meliputi beberapa aspek. Pertama, pengembangan media pembelajaran hanya

difokuskan pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar pada mata pelajaran IPAS Bab 5 (IPA) Topik C, sehingga hasil pengembangan belum dapat digeneralisasikan untuk materi atau jenjang kelas lainnya. Kedua, penelitian ini memiliki keterbatasan pada aspek waktu, biaya, dan kemampuan peneliti, sehingga proses penelitian dan pengembangan hanya dapat dilaksanakan sampai tahap ketiga dari lima tahap yang direncanakan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi ini masih memiliki peluang untuk disempurnakan dan dikembangkan lebih lanjut pada penelitian berikutnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada pembelajaran IPAS Bab 5 Topik C kelas V Sekolah Dasar berhasil dikembangkan dengan menggunakan prosedur penelitian yang mengacu pada model Research and Development (R&D). Proses pengembangan tersebut dilakukan berdasarkan langkah-langkah model ADDIE yang disederhanakan menjadi tiga tahapan utama. Berdasarkan hasil validasi, produk media pembelajaran berbasis video animasi pada pembelajaran IPAS Bab 5 Topik C kelas V Sekolah Dasar dinyatakan sangat layak digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Hasil penilaian dari para ahli menunjukkan bahwa validasi oleh ahli media memperoleh persentase rata-rata sebesar 67,5% dengan kategori "layak", sedangkan validasi oleh ahli bahasa dan ahli materi masing-masing memperoleh persentase 100% dengan kategori "sangat layak". Secara keseluruhan, media pembelajaran berbasis video animasi pada pembelajaran IPAS Bab 5 Topik C kelas V Sekolah Dasar mendapatkan tanggapan dengan kategori "sangat layak" sehingga dapat digunakan dan dilanjutkan ke tahap uji coba berikutnya.

Penelitian pengembangan media video animasi pada mata pelajaran IPAS Bab 5 Topik C kelas V di Sekolah Dasar Negeri 24 Pontianak Kota memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya terkait pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Secara teoritis, penelitian ini memperkuat pemahaman bahwa penggunaan media video animasi dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Secara metodologis, penelitian ini memberikan gambaran mengenai penerapan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dalam menghasilkan produk media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan

pembelajaran. Sementara itu, secara praktis, penelitian ini menghasilkan media video animasi yang dapat dimanfaatkan sebagai alternatif sumber belajar untuk membantu guru menyampaikan materi IPAS secara lebih efektif serta membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik maupun peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan temuan dan keterbatasan penelitian yang telah dilakukan, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media video animasi pada materi pembelajaran IPAS yang lebih beragam serta pada jenjang kelas yang berbeda sehingga dapat memperluas cakupan penerapan media dalam pembelajaran sekolah dasar. Selain itu, penelitian lanjutan disarankan untuk melaksanakan seluruh tahapan penelitian dan pengembangan secara lebih lengkap hingga tahap implementasi dan evaluasi agar kualitas serta efektivitas media dapat diuji secara lebih optimal. Penelitian berikutnya juga dapat melibatkan subjek penelitian yang lebih banyak dan berasal dari berbagai sekolah untuk memperoleh hasil yang lebih representatif. Di samping itu, kajian lebih lanjut mengenai pengaruh penggunaan media video animasi terhadap berbagai aspek pembelajaran, seperti motivasi belajar, pemahaman konsep, hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan pemecahan masalah peserta didik, perlu dilakukan guna memperkaya hasil penelitian serta mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang semakin efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Rajawali Pers.

Assakhiy, H. P., Izza, N. S., Rohmah, H. L., Fitriyani, D. E., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). Systematic literature review (SLR): Animation video-based media in science learning at elementary school. *International Journal of Educational and Psychological Sciences, 1*(1), 1–12.

Awliyarizka, S., Koto, I., & Hambali, D. (2021). Pengembangan Video Animasi pada Pembelajaran IPA Kelas V Materi Perpindahan Kalor di Sekolah Dasar Kota Lubuklinggau. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar, 4*(2), 114–123. https://doi.org/10.33369/dikdas.v4i2.18607

Desiyanti, V., & Ramadan, Z. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Video Animasi di Kelas IV SD Negeri 17 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 5*(3), 10375–10382. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2637

Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 5*(4), 2530–2540. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1229

Fitri, N., & Haryanti, Y. (2020). Metode Research and Development (R&D) dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Pengembangan, 5*(1), 45–52.

Gunawan, A., & Ritonga, D. (2019). Fungsi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Modern, 4*(2), 87–94.

Hasan, M., Khasanah, B. A., Patriyani, R. E. H., Nahriana, Hidayati, H. T., Ridha, Z., Umami, R., Rahmatullah, Rahmah, N., Nurmitasari, Inanna, Masdiana, Mainuddin, Astuti, R., Harahap, T. K., & Mulati, T. S. (2021). *Pengembangan media pembelajaran*. Tahta Media Group.

Komara, A. L., Pamungkas, A. S., & Dewi, R. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Kartun di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 11*(2), 316–326. https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i2.8585

Masuri, D. K., & Budiyono. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 8*(5), 893–903. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35876

Nurdyansyah. (2019). *Media pembelajaran inovatif*. UMSIDA Press. https://doi.org/10.21070/2019/978-602-5914-71-3

Pebriani, S., & Mustika, D. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Kartun Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 7*(1), 2468–2477. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/5593

Putra, I. G. N. A., Kristiantari, M. G. R., & Wiarta, I. W. (2024). Media Video Animasi yang Layak dan Efektif Diterapkan dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, 8*(1), 45–56. https://doi.org/10.23887/jppp.v8i1.74473

Putri, S. R., & Lena, M. S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Video pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SD. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar, 10*(2), 160. https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v10i2.10699

Rohmani, A. H., Naja, K. S., & Trianingtyas, D. P. (2023). *Media dan teknologi pembelajaran*. Eureka Media Aksara.

Selvianovi, Y., & Winarto. (2021). Systematic Literature Review: Penggunaan Media Video Animasi di Sekolah Dasar. *Dialektika: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar, 11*(2), 758–774. https://journal.peradaban.ac.id/index.php/jdpgsd/article/view/822

Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya.

Susanti, R., & Mizan, A. (2021). Pengembangan Media Video ASAM (Animasi Sistem Pencernaan Manusia) pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 7*(3), 210–218.

Windasari, T. S., & Syofyan, H. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar, 10*(1), 1–12. https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpd/article/view/11241

Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda Saputra, A. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology, 3*(3), 140–146. https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735