YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v6i4.10897

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI "ANIMFAUNA" GUNA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS III SD MATERI METAMORFOSIS HEWAN

Development of "AnimFauna" Animated Video Media to Increase Grade III Elementary School Students' Learning Interest in Animal Metamorphosis Material

Aulia Rachma Sari, Novi Nitya Santi, Widi Wulansari
Universitas Nusantara PGRI Kediri
auliarachma638@gmail.com; novinitya@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
May 12, 2026	Jun 9, 2026	Jun 23, 2026	Jun 28, 2026

Abstract

Although science education in elementary schools has received attention in various studies, research that specifically develops innovative visual media to explain abstract biological processes in classrooms with limited facilities remains relatively limited. This study aims to develop a 2D animated learning video medium named "AnimFauna" that is valid, practical, and effective in improving third-grade elementary school students' learning interest and outcomes in animal metamorphosis material. This study used a mixed quantitative and qualitative approach with a research and development (R&D) method based on the ADDIE model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The study involved 42 third-grade students of SDN Kayenlor selected through purposive sampling. Data were collected through expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, and pretest-posttest evaluation tests, and were then analyzed using Aiken's V index, descriptive percentages, and N-Gain scores. The results

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

showed that the "AnimFauna" medium was highly valid, with a material expert validation score of 0.96 and a media expert score of 0.75. This medium was also highly practical, as indicated by a practicality level of 100% based on teacher responses and 98.8% based on student responses. In addition, the "AnimFauna" medium was proven effective in improving students' learning outcomes, with an average N-Gain score of 0.85, which falls into the high category. These findings contribute to the development of visually dynamic digital learning media in elementary school science learning, particularly in animal metamorphosis material. The conclusion of the study confirms that the use of 2D animated videos can serve as an effective alternative learning medium to help students understand abstract biological concepts more concretely. The implications of this study include theoretical contributions to the development of digital pedagogy and practical implications for teachers and educational institutions in designing contextual learning multimedia suited to the characteristics of elementary school students.

Keywords: Animated Video; Learning Interest; Animal Metamorphosis; Elementary School; AnimFauna.

Abstrak: Meskipun pendidikan sains di sekolah dasar telah menjadi perhatian dalam berbagai penelitian, kajian yang secara khusus mengembangkan media visual inovatif untuk menjelaskan proses biologi abstrak pada ruang kelas dengan fasilitas terbatas masih relatif terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi 2D bernama "AnimFauna" yang valid, praktis, dan efektif guna meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas III SD pada materi metamorfosis hewan. Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran kuantitatif dan kualitatif dengan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*/R&D) berbasis model ADDIE, yang mencakup tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Penelitian melibatkan 42 siswa kelas III SDN Kayenlor yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli, angket respons guru dan siswa, serta tes evaluasi *pretest-posttest*, kemudian dianalisis menggunakan indeks Aiken's V, persentase deskriptif, dan skor *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media "AnimFauna" termasuk sangat valid, dengan skor validasi ahli materi sebesar 0,96 dan ahli media sebesar 0,75. Media ini juga sangat praktis, ditunjukkan oleh tingkat kepraktisan sebesar 100% berdasarkan respons guru dan 98,8% berdasarkan respons siswa. Selain itu, media "AnimFauna" terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan rata-rata skor *N-Gain* sebesar 0,85 yang termasuk kategori tinggi. Temuan ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran digital berbasis visual-dinamis dalam pembelajaran IPA sekolah dasar, khususnya pada materi metamorfosis hewan. Simpulan penelitian menegaskan bahwa penggunaan video animasi 2D dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk membantu siswa memahami konsep biologi abstrak secara lebih konkret. Implikasi penelitian ini mencakup kontribusi teoretis bagi pengembangan pedagogi digital dan implikasi praktis bagi guru serta lembaga pendidikan dalam merancang multimedia pembelajaran kontekstual yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Video Animasi; Minat Belajar; Metamorfosis Hewan; Sekolah Dasar; AnimFauna.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia suatu bangsa. Melalui pendidikan, peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era modern. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) memiliki peran penting dalam membangun pemahaman peserta didik terhadap berbagai fenomena alam yang terjadi di lingkungan sekitar. Pembelajaran IPA di sekolah dasar tidak hanya bertujuan memberikan pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, logis, dan ilmiah pada peserta didik (Halimah et al., 2023). Namun demikian, pelaksanaan pembelajaran IPA masih menghadapi berbagai tantangan, salah satunya adalah rendahnya minat belajar siswa yang berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Rendahnya minat belajar siswa sering kali dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif dan masih berpusat pada guru. Pembelajaran yang didominasi metode ceramah menyebabkan siswa cenderung pasif sehingga kurang memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar (Sugiarti et al., 2025). Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik serta sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar.

Salah satu materi IPA kelas III Sekolah Dasar yang memerlukan pendekatan pembelajaran menarik adalah materi metamorfosis hewan. Materi ini membahas proses perubahan bentuk makhluk hidup dari satu fase ke fase berikutnya sehingga membutuhkan kemampuan visualisasi yang baik agar mudah dipahami siswa. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget, siswa usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika peserta didik lebih mudah memahami konsep melalui objek atau visualisasi yang nyata dibandingkan penjelasan yang bersifat abstrak (Piaget dalam (Mifroh, 2020)). Oleh karena itu, penyampaian materi metamorfosis melalui media visual dinamis menjadi kebutuhan penting dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk memfasilitasi kebutuhan tersebut adalah video animasi. Media video animasi mampu menggabungkan unsur gambar, teks, suara, warna, dan gerak dalam satu kesatuan pembelajaran yang menarik. Pembelajaran

berbasis multimedia dapat meningkatkan pemahaman siswa karena informasi diterima melalui saluran visual dan auditori secara bersamaan (Handoyo et al., 2025). Selain itu, video animasi memungkinkan penyajian konsep-konsep yang sulit diamati secara langsung menjadi lebih konkret dan mudah dipahami peserta didik.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan video animasi memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (Impronah & Batubara, 2021) menunjukkan bahwa media video animasi pada materi metamorfosis memperoleh kategori sangat layak dan mendapat respon positif dari siswa. Penelitian (Asih et al., 2023) juga menunjukkan bahwa video animasi berbasis Animaker efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Selain itu, penelitian (Izzaturahma et al., 2021) menyimpulkan bahwa media video animasi yang dikembangkan dengan model ADDIE memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang sangat baik sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

Meskipun demikian, berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Kayenlor Kabupaten Kediri ditemukan bahwa pembelajaran IPA masih didominasi penggunaan metode konvensional dan belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi secara optimal. Guru lebih sering menggunakan buku paket dan penjelasan lisan sehingga siswa cenderung pasif serta kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan peserta didik dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan media video animasi "AnimFauna" yang dirancang secara khusus untuk membantu siswa memahami materi metamorfosis hewan melalui visualisasi yang menarik, kontekstual, dan sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar. Media ini dikembangkan berdasarkan prinsip pembelajaran multimedia dan teori perkembangan kognitif operasional konkret sehingga diharapkan mampu meningkatkan minat belajar serta pemahaman konseptual siswa. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah menganalisis proses pengembangan serta menguji tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran video animasi "AnimFauna" pada materi metamorfosis hewan kelas III Sekolah Dasar.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran video animasi "AnimFauna" pada materi metamorfosis hewan untuk siswa kelas III Sekolah Dasar. Metode penelitian dan pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji tingkat kelayakan produk yang dikembangkan (Sugiyono, 2022). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) karena memiliki tahapan yang sistematis, fleksibel, dan sesuai untuk pengembangan produk pembelajaran.

Tahap *analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, materi pembelajaran, serta berbagai permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran IPA di SDN Kayenlor. Data pada tahap ini diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tahap *design* dilakukan dengan menyusun tujuan pembelajaran, materi, storyboard, naskah narasi, serta rancangan media video animasi yang akan dikembangkan. Tahap *development* merupakan proses pembuatan media menggunakan aplikasi Animaker, Canva, CapCut, dan Audacity. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli instrumen untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum diimplementasikan. Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba terbatas dan uji coba luas kepada siswa kelas III SDN Kayenlor untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan media. Selanjutnya, tahap *evaluation* dilakukan secara formatif dan sumatif guna menilai kualitas produk berdasarkan hasil validasi, respon pengguna, serta hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran.

Desain penelitian yang digunakan untuk menguji efektivitas produk adalah *one-group pretest-posttest design*. Desain ini digunakan untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran melalui pemberian tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) (Syam et al., 2023). Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas III SDN Kayenlor Kabupaten Kediri yang berjumlah 41 siswa, dengan 16 siswa pada uji coba terbatas dan 25 siswa pada uji coba luas. Penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2025/2026.

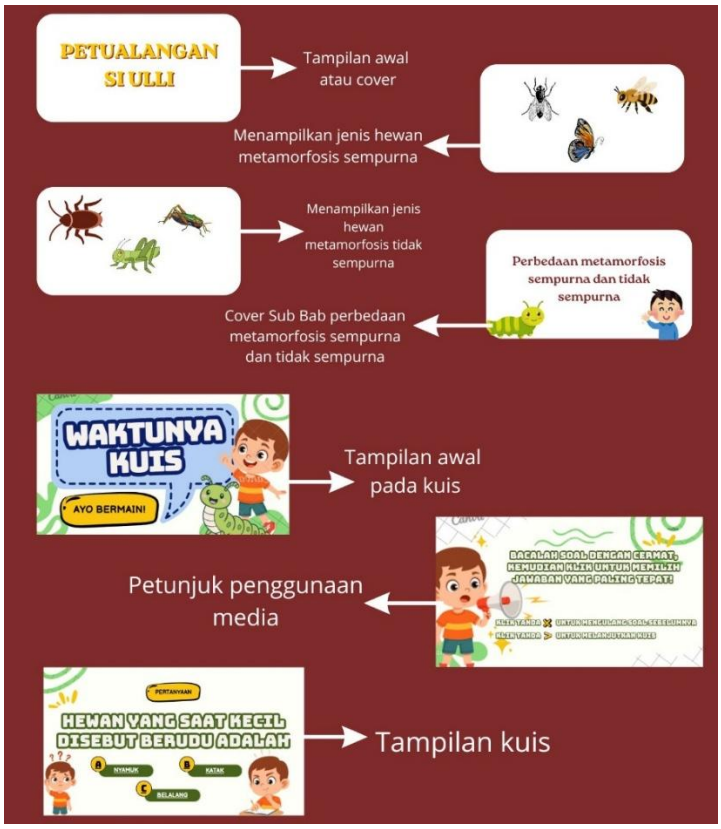
Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli materi, ahli media, dan ahli instrumen untuk mengukur tingkat validitas produk; angket respon guru dan siswa menggunakan skala Guttman untuk mengukur kepraktisan media; serta tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest* untuk mengukur keefektifan media. Analisis data validitas

menggunakan indeks Aiken's V untuk menentukan tingkat kesepakatan para ahli terhadap kelayakan produk. Analisis kepraktisan dilakukan dengan menghitung persentase skor respon guru dan siswa, sedangkan analisis keefektifan menggunakan perhitungan N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran video animasi "AnimFauna".

HASIL

Tahap analisis *(analysis)* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran IPA di kelas III SD. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan penggunaan media yang terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran, terutama pada materi metamorfosis hewan yang memerlukan visualisasi untuk membantu pemahaman konsep. Selain itu, siswa mengalami kesulitan dalam membedakan tahapan metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna karena materi hanya disampaikan melalui penjelasan verbal dan buku ajar. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Pada tahap desain *(design)* berdasarkan hasil analisis kebutuhan, tahap selanjutnya adalah perancangan media video animasi "AnimFauna". Pada tahap ini dilakukan penyusunan tujuan pembelajaran, penyusunan materi metamorfosis hewan sesuai capaian pembelajaran, pembuatan storyboard, penentuan karakter animasi, desain tampilan visual, penyusunan narasi, serta perencanaan evaluasi pembelajaran. Media dirancang dengan mengutamakan unsur visual yang menarik dan bahasa yang mudah dipahami siswa kelas III SD. Selain itu, video juga dilengkapi dengan gambar, animasi, audio, dan contoh-contoh yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari agar siswa lebih mudah memahami konsep metamorfosis hewan.



Gambar 1. Desain media AnimFauna

Pada tahap pengembangan (development) dilakukan dengan merealisasikan rancangan media menjadi produk video animasi yang siap digunakan dalam pembelajaran. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli instrumen untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum diimplementasikan kepada siswa. Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media memperoleh nilai Aiken's V pada rentang 0,75–1,00 yang termasuk kategori valid hingga sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa isi materi, kesesuaian tujuan pembelajaran, dan penyajian materi dalam media telah memenuhi kriteria kelayakan. Selanjutnya, validasi ahli media memperoleh nilai Aiken's V sebesar 0,75 pada seluruh indikator penilaian sehingga termasuk kategori valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aspek tampilan, kualitas animasi, audio, dan kemudahan penggunaan media telah memenuhi kriteria yang ditetapkan. Validasi instrumen juga menunjukkan hasil yang baik dengan nilai Aiken's V berkisar antara 0,75–1,00 sehingga seluruh instrumen penelitian dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pengumpulan data. Berdasarkan hasil validasi tersebut, media video animasi "AnimFauna" dinyatakan layak untuk diimplementasikan pada tahap berikutnya.

Table 1. Hasil Kepraktisan Media Animfauna

Responden	Presentase Skor	Kriteria
Respon guru skala terbatas	100%	Sangat Praktis
Respon guru skala luas	100%	Sangat Praktis
Siswa uji terbatas	96%	Sangat Praktis
Siswa uji luas	98%	Sangat Praktis

Tahap implementasi *(implementation)* dilakukan melalui uji coba terbatas dan uji coba luas kepada siswa kelas III SD. Uji coba terbatas melibatkan 16 siswa, sedangkan uji coba luas melibatkan 25 siswa. Pada tahap ini, media digunakan dalam proses pembelajaran kemudian dilakukan pengukuran kepraktisan dan keefektifan media. Hasil angket respon guru pada uji coba terbatas menunjukkan persentase sebesar 100% yang termasuk kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa guru menilai media mudah digunakan, sesuai dengan materi pembelajaran, serta mampu meningkatkan minat belajar siswa. Respon siswa pada uji coba terbatas memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat praktis. Siswa menyatakan bahwa media menarik, mudah dipahami, dan membantu mereka memahami materi metamorfosis hewan. Pada uji coba luas, respon guru kembali memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan konsistensi penilaian guru terhadap kualitas media yang dikembangkan. Sementara itu, respon siswa pada uji coba luas memperoleh persentase sebesar 98% dan termasuk kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media video animasi "AnimFauna" dalam pembelajaran. Selain mengukur kepraktisan, tahap implementasi juga digunakan untuk mengetahui keefektifan media melalui perbandingan hasil pretest dan posttest. Pada uji coba terbatas, rata-rata nilai siswa meningkat dari 60,31 pada pretest menjadi 91,25 pada posttest dengan nilai N-Gain sebesar 0,78 yang termasuk kategori tinggi. Pada uji coba luas, rata-rata nilai siswa meningkat dari 59,76 menjadi 92,68 dengan nilai N-Gain sebesar 0,81 yang juga termasuk kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media video animasi "AnimFauna" mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Table 2. Hasil Uji Coba Media Animfauna

Uji Coba	Pretest	Posttest	N-Gain	Kriteria
Terbatas	60,31	91,25	0,78	Tinggi
Luas	59,76	92,68	0,81	Tinggi

Tahap evaluasi *(Evaluation)* dilakukan secara menyeluruh terhadap proses dan hasil pengembangan media. Evaluasi dilakukan berdasarkan masukan dari validator, guru, dan siswa selama proses uji coba. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media video animasi

"AnimFauna" telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPA materi metamorfosis hewan. Beberapa saran perbaikan yang diberikan berkaitan dengan penyempurnaan tampilan visual, penyesuaian narasi, dan pengoptimalan kualitas audio agar media menjadi lebih menarik bagi siswa. Setelah dilakukan revisi sesuai masukan yang diberikan, media video animasi "AnimFauna" dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas III SD.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi "AnimFauna" guna meningkatkan minat belajar siswa kelas III SD pada materi metamorfosis hewan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi tiga kriteria utama dalam penelitian pengembangan, yaitu valid, praktis, dan efektif. Ketiga aspek tersebut diperoleh melalui tahapan pengembangan ADDIE yang dilaksanakan secara sistematis mulai dari tahap analisis kebutuhan hingga evaluasi produk. Menurut Branch, model ADDIE merupakan model pengembangan pembelajaran yang sistematis dan terstruktur sehingga mampu menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna (Siregar & Rhamayanti, 2025).

Hasil validasi menunjukkan bahwa media AnimFauna memperoleh nilai Aiken's V pada rentang 0,75–1,00 untuk validasi materi dan instrumen, serta nilai 0,75 untuk validasi media. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, tampilan visual, dan kualitas teknis media. Nilai validitas yang mendekati angka 1 menunjukkan tingkat kesepakatan ahli yang tinggi terhadap kualitas suatu produk atau instrumen. Tingginya hasil validasi tersebut mengindikasikan bahwa media AnimFauna telah sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar serta relevan dengan capaian pembelajaran materi metamorfosis hewan.

Kepraktisan media ditunjukkan melalui respon guru dan siswa setelah menggunakan media dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa respon guru memperoleh persentase sebesar 100% baik pada uji coba terbatas maupun uji coba luas, sedangkan respon siswa memperoleh persentase sebesar 96% pada uji coba terbatas dan 98% pada uji coba luas. Tingginya persentase tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta membantu siswa memahami materi pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Arsyad, 2016) yang menyatakan bahwa media pembelajaran

memiliki fungsi untuk meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan peserta didik selama proses belajar. Selain itu, (Daniyati et al., 2023) menjelaskan bahwa media audiovisual mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena melibatkan indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan. Oleh karena itu, penggunaan video animasi AnimFauna mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Keefektifan media terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan AnimFauna. Pada uji coba terbatas, rata-rata nilai siswa meningkat dari 60,31 menjadi 91,25 dengan nilai N-Gain sebesar 0,78, sedangkan pada uji coba luas meningkat dari 59,76 menjadi 92,68 dengan nilai N-Gain sebesar 0,81. Menurut Hake (1999), nilai N-Gain lebih dari 0,70 termasuk kategori tinggi, sehingga hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media AnimFauna efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Condong et al., 2026). Peningkatan tersebut terjadi karena video animasi mampu menyajikan materi metamorfosis secara lebih konkret melalui kombinasi gambar, teks, animasi, suara, dan narasi yang saling mendukung.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh (Wulandari & Wardhani, 2024), yang menjelaskan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami informasi apabila materi disajikan melalui saluran visual dan auditori secara bersamaan. Pendapat tersebut diperkuat oleh (Setyowati et al., 2020) yang menyatakan bahwa multimedia pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Pada materi metamorfosis hewan, visualisasi tahapan perubahan bentuk hewan yang ditampilkan melalui animasi membantu siswa memahami proses yang sulit diamati secara langsung dalam kehidupan sehari-hari.

Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan media AnimFauna juga berkontribusi terhadap peningkatan minat belajar siswa. Hal ini terlihat dari tingginya respon positif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut (Yandi et al., 2023), minat belajar merupakan kecenderungan individu untuk memberikan perhatian dan keterlibatan secara aktif terhadap suatu kegiatan belajar. Minat belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih fokus, aktif bertanya, dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, tampilan visual yang menarik, penggunaan warna yang variatif, karakter animasi yang sesuai dengan usia siswa, serta penyajian materi yang interaktif menjadi faktor penting yang mendorong munculnya minat belajar siswa pada penelitian ini.

Temuan penelitian ini juga mendukung hasil penelitian sebelumnya, (Impronah & Batubara, 2021) menemukan bahwa penggunaan video animasi pada materi metamorfosis memperoleh respon siswa sebesar 96,5% dan dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Penelitian (Ariandhini & Anugraheni, 2022) menunjukkan bahwa video animasi berbasis Animaker memiliki tingkat validitas yang tinggi dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, (Izzaturahma et al., 2021) menyimpulkan bahwa media video animasi yang dikembangkan menggunakan model ADDIE memperoleh kategori sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa video animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di sekolah dasar. Temuan penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian (Agustiningrum & Prasasti, 2023) yang menunjukkan bahwa media video animasi pada pembelajaran IPA sekolah dasar memperoleh tingkat kelayakan yang sangat baik dan mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih mudah. Penelitian (Fithriyani et al., 2024) juga membuktikan bahwa penggunaan video animasi memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Selain itu, hasil kajian literatur yang dilakukan oleh (Sabilillah & Rahmawati, 2025) menunjukkan bahwa media video animasi secara konsisten mampu meningkatkan motivasi, minat belajar, dan pemahaman konsep IPA pada siswa sekolah dasar. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa media AnimFauna efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran pada materi metamorfosis hewan

Penelitian ini memberikan kontribusi praktis berupa produk media pembelajaran video animasi yang dapat digunakan guru sebagai alternatif media pembelajaran IPA pada materi metamorfosis hewan. Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat kajian mengenai efektivitas penggunaan media video animasi dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Namun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena hanya diterapkan pada satu materi pembelajaran dan melibatkan jumlah subjek yang terbatas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media AnimFauna pada materi IPA lainnya atau mengujinya pada jenjang pendidikan yang berbeda untuk memperoleh hasil yang lebih luas dan komprehensif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi "AnimFauna" menggunakan model ADDIE, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPA materi metamorfosis hewan pada siswa kelas III SD. Validitas media ditunjukkan oleh hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli instrumen yang memperoleh nilai Aiken's V pada rentang 0,75–1,00 sehingga termasuk kategori valid hingga sangat valid. Kepraktisan media ditunjukkan oleh respon guru sebesar 100% pada uji coba terbatas maupun luas, serta respon siswa sebesar 96% pada uji coba terbatas dan 98% pada uji coba luas yang termasuk kategori sangat praktis. Keefektifan media ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai N-Gain sebesar 0,78 pada uji coba terbatas dan 0,81 pada uji coba luas yang termasuk kategori tinggi.

Hasil penelitian menegaskan bahwa penggunaan media video animasi AnimFauna mampu meningkatkan minat belajar dan membantu siswa memahami konsep metamorfosis hewan secara lebih mudah melalui visualisasi yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, media AnimFauna dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung proses pembelajaran IPA di sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini membuka peluang bagi pengembangan media animasi serupa pada materi pembelajaran lain guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Agustiningrum, I. A., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 7*(4), 1596–1605. https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2628

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), 242–252. https://doi.org/10.5281/zenodo.6379004

Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran* (Edisi revisi). Rajawali Pers.

Asih, L. K., Atikah, C., & Nulhakim, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti, 10*(2), 386–400. https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1634

Condong, D. M., Sihaloho, M., & Thayban, T. (2026). Uji N-Gain pada Implementasi STEM pada Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Entropi, 21*(1), 6–14. https://doi.org/10.37905/je.v21i1.37561

Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research, 1*(1), 282–294. https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993

Fithriyani, I., Rostikawati, T., & Mulyawati, Y. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar IPAS. *Jurnal Sains dan Teknologi, 5*(2), 545–551. https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/saintek/article/view/1734

Halimah, S., Usman, H., & Maryam, S. (2023). Peningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran IPA Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) di Sekolah Dasar. *Jurnal Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan, 3*(6), 403–413. https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v3i6.207

Handoyo, T., Ashriyah, I., & Kamal, R. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2*(1), 230–250. https://doi.org/10.62383/hardik.v2i1.1064

Impronah, & Batubara, H. H. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Zepeto untuk Materi Metamorfosis Kupu-Kupu untuk SD/MI. *EduBase: Journal of Basic Education, 2*(2), 88–100. https://doi.org/10.47453/edubase.v2i2.392

Izzaturahma, E., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha, 9*(2), 216–224. https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38646

Mifroh, N. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implementasinya dalam Pembelajaran di SD/MI. *Jurnal Pendidikan Tematik, 1*(3), 253–263. https://doi.org/10.62159/jpt.v1i1.144

Sabilillah, E. (2025). Analisis Peran Media Video Animasi dalam Memfasilitasi Pemahaman Konsep IPA pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD Indonesia, 11*(1), 88–100. https://journal.upy.ac.id/index.php/JPI/article/view/8083

Setyawati, E., Hidayati, I. S., & Hermawan, T. (2020). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Pemahaman Konsep dalam Pembelajaran Matematika di MTs Darul Ulum Muhammadiyah Galur. *Intersections: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika, 5*(2), 26–37. https://doi.org/10.47200/intersections.v5i2.553

Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi Pengembangan Model ADDIE pada Dunia Pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan, 3*(2), 85–100. https://doi.org/10.61116/jhpp.v3i2.561

Sugiarti, D., Hendriawan, D., Mulyasari, E., Wulandari, H., & Zakarneh, N. (2025). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 13*(2), 833–842. https://doi.org/10.20961/jkc.v13i2.97689

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.

Syam, N., Hakim, A., & Harmansyah, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Articulate Storyline terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V UPT SDN 151 Kadeppe Kecamatan Maiwa Kabupaten Enrekang. *JUARA SD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 2*(2), 231–242. https://journal.unm.ac.id/index.php/juara/article/view/345

Wulandari, O. A., & Wardhani, I. S. (2024). Media dan Gaya Belajar Siswa: Strategi dalam Pembelajaran Efektif. *Jurnal Media Akademik, 2*(11), 1–18. https://doi.org/10.62281/v2i11.1021

Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-Faktor yang Mempengarui Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara, 1*(1), 13–24. https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14