

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V SD**

Ummu Arifah<sup>1</sup>, Bukman Lian<sup>2</sup>, Henni Riyanti<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

<sup>2</sup>Pendidikan Manajemen Universitas PGRI Palembang

[1ummuarifah650@gmail.com](mailto:1ummuarifah650@gmail.com), [2drbukmanlian@univpgri-palembang.ac.id](mailto:2drbukmanlian@univpgri-palembang.ac.id),

[3henniriyanti@univpgri-palembang.ac.id](mailto:3henniriyanti@univpgri-palembang.ac.id)

### **ABSTRACT**

*This study aims to determine the validity, practicality and effectiveness of the Development of Animation Video-Based Learning Media in Science Learning for Grade V Elementary School. The development of this research uses the ADDIE development model. The data collection techniques used by researchers are observation, documentation, questionnaires and tests. The results of the study showed that the validity test obtained an average of 91.65% which is included in the very valid category. Furthermore, the practicality test obtained an average of 91.00% in the one-to-one student response questionnaire and 93.67% in the small group student response questionnaire which is included in the very practical category. Then the results of the effectiveness test obtained an average of 94.55% which is included in the very effective category. These results indicate that animation video-based learning media in science learning for grade V elementary school is feasible to use.*

**Keywords:** *animated video-based learning media, ADDIE model, elementary education*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Pembelajaran IPAS Kelas V SD. Pengembangan penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu observasi, dokumentasi, angket dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada uji validitas diperoleh rata-rata 91,65% yang termasuk pada kategori sangat valid. Selanjutnya pada uji kepraktisan diperoleh rata-rata sebesar 91.00% pada angket respon peserta didik *one to one* dan 93,67% pada angket respon peserta didik *small group* yang termasuk pada kategori sangat praktis. Kemudian hasil uji keefektifan diperoleh rata-rata 94,55% yang termasuk pada kategori sangat efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi pada pembelajaran IPAS kelas V SD layak digunakan.

**Kata Kunci:** media pembelajaran berbasis video animasi, model ADDIE, sekolah dasar

### **A. Pendahuluan**

Menurut Alzakiyyah, dkk., (2025,p.260) pendidikan adalah proses yang bertujuan memberikan pengetahuan serta meningkatkan kemampuan individu, seperti berpikir kritis dan kreatif, yang sangat dibutuhkan untuk menhadapi tantangan global khususnya Sekolah Dasar (SD) merupakan tahap awal membentuk kemampuan peserta didik untuk hidup mandiri. Selain itu Peserta didik diajarkan untuk menyesuaikan diri dan menghadapi situasi yang rumit dan berubah-ubah. Dalam kurikulum yang didasarkan pada teknologi ini, peserta didik didorong untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar yang interaktif, bekerja sama, dan terarah (Subagyo, dkk., 2024, p. 255)

Menurut Pasal 1 Ayat 1 Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan kemandirian." Dalam dunia

pendidikan, kurikulum mempunyai peran yang penting dalam perencanaan tujuan yang hendak dicapai. Kurikulum merupakan salah satu komponen yang berpengaruh terhadap kemajuan pendidikan Indonesia dan memiliki peran yang sangat penting dalam keberhasilan pendidikan nasional. Untuk mencapai pendidikan yang bermutu maka diperlukan pengelolaan kurikulum yang baik, setiap lembaga pendidikan akan menghasilkan peserta didik yang bermutu dan berkualitas (Asih & Widyabati, 2022, p.2). Kurikulum ini dibuat oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim pada tahun 2020 menurut (Maryam, 2023, p. 2548).

Menurut Fadila & Fitriyeni (2022, p.238) mata pelajaran IPAS adalah gabungan pembelajaran IPA dan IPS, yang merupakan salah satu mata pelajaran yang ada dalam kurikulum merdeka. IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari bagaimana makhluk hidup dan benda mati berinteraksi di alam semesta, serta bagaimana manusia berinteraksi dengan lingkungannya sebagai makhluk sosial dan individu.

Diharapkan melalui pembelajaran ini, siswa akan menjadi lebih tertarik pada fenomena yang terjadi di lingkungan mereka dan dapat berpartisipasi secara aktif dalam menjaga, menjaga, dan melestarikan sumber daya yang ada di sekitar mereka (Fitriani, 2024, p. 236). Dengan menggabungkan kedua mata pelajaran IPAS, diharapkan siswa-khususnya siswa sekolah dasar- mampu mengelola lingkungan alam dan sosial secara integral. Tujuan ini sesuai dengan sifat siswa yang selalu ingin tahu, ingin mengembangkan keterampilan, dan ingin memecahkan masalah. Akibatnya, sangat mungkin bahwa pembelajaran IPAS membutuhkan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Karena itu, untuk membuat pembelajaran IPAS menjadi lebih interaktif di kelas, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Ini akan membantu siswa menjadi lebih kreatif, inovatif, dan inovatif, yang pada gilirannya akan meningkatkan minat mereka dalam pelajaran (Sari dkk., 2024, p.187). Menurut Ramadhani & Zuleha dalam jurnal (Maulidya dkk., 2024) menjelaskan bahwa dengan adanya teknologi memberikan dampak positif bagi pendidikan

khususnya kemudahan dalam mengakses informasi seputar pendidikan serta sebagai sumber media dan bahan ajar berbasis teknologi. Perubahan pendidikan di era digital mengharuskan guru memiliki kemampuan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat bantu dan perantara yang digunakan oleh guru untuk memudahkan penyampaian materi dan meningkatkan komunikasi antara guru dan siswa selama proses belajar mengajar. Guru dapat menggunakan media pembelajaran sebagai alternatif untuk mengajar sehingga diharapkan prestasi belajar siswa dapat meningkat dan membuat siswa senang dan tidak jenuh saat pelajaran berlangsung, sehingga memudahkan pemahaman dan penerimaan materi pelajaran oleh siswa. Guru harus mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran apa yang cocok untuk diajarkan ke siswa dalam hal ini, karena media yang baik seharusnya dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran, yang diharapkan akan berdampak positif pada hasil belajar (Safitri, 2021, p. 989). Menurut Putri,

dkk., (2019, p. 525), Media pembelajaran juga dapat menjadikan aktivitas belajar lebih menarik sehingga, penggunaan media pembelajaran meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, mempermudah dan memperjelas rencana konseptual, dan meningkatkan daya tangkap siswa.

Media pembelajaran adalah elemen penting dalam proses belajar mengajar karena berfungsi untuk menyampaikan informasi, menggugah pemikiran, emosi, fokus, dan motivasi siswa untuk belajar (Nurjihan dkk., 2025). Media pembelajaran yang berkembang saat ini adalah berbasis multimedia yang bersifat interaktif (Destri, 2023, p.337). Guru sebagai pendidik diharapkan untuk selalu memperbarui pengetahuan mengenai teknologi agar dapat membantu siswa dalam memanfaatkan media yang sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Tejaningtyas dkk., 2024).

Berdasarkan hasil observasi di Sekolah Dasar Negeri 6 Palembang, ditemukan bahwa karakteristik peserta didik dalam proses pembelajaran sangat aktif dan penggunaan media yang digunakan di sekolah tersebut masih belum

baragam. Pengembangan ini dilakukan pada kurikulum merdeka dikarnakan SD Negeri 6 Palembang sudah mengaplikasikan kurikulum tersebut. Di dalam kurikulum merdeka bahwa guru dibebaskan agar dapat menciptakan pembelajaran yang mendidik dan menyenangkan. Guru juga menjadi fasilitator untuk membentuk karakter peserta didik yang berfikir kritis, kreatif, dan berinovasi, terampil dalam berkomunikasi dan kolaborasi serta berkarakter. Oleh karna itu, penerapan media pembelajaran dalam kurikulum merdeka sangat penting untuk membantu peserta didik bernalar, kritis, kreatif, dan juga tampil dalam berkomunikasi. Arikunto (2019) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Dari hasil observasi tersebut di temukan beberapa permasalahan yang terjadi, yaitu pembelajaran di kelas V SD Negeri 6 Palembang masih berpusat pada guru dalam proses belajarnya masih menggunakan

metode ceramah, buku paket, diskusi dan tanya jawab sehingga membuat siswa merasa bosan dan serta rendah respon siswa dalam penyampaian materi yang disampaikan oleh gurunya. Guru harus dapat menggabungkan metode konvensional dengan metode yang menarik siswa dan tidak membuat siswa bosan selama proses pembelajaran. Media pembelajaran jarang digunakan oleh guru karena beberapa faktor, seperti fasilitas sekolah yang tidak memadai dan faktor usia. Oleh karena itu, perlu dicarikan solusi, salah satunya mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Pembelajaran IPAS SD.

Video animasi adalah media yang mengandung informasi tentang materi yang diajarkan kepada siswa dan dapat berupa gambar, animasi, tulisan, dan rekaman audio. Ini memungkinkan guru untuk menyampaikan pelajaran secara dinamis dengan tampilan visual yang menarik dan berwarna. Ini dapat meningkatkan minat belajar siswa. Media video animasi berbasis audiovisual, memungkinkan siswa melihat secara langsung materi yang disajikan, seperti teks, gambar, dan

audio yang menyertainya. Diharapkan video animasi ini membantu siswa memahami dan belajar lebih banyak (Saputra & Nailiah., 2022, p.8). Media video dapat membantu mengatasi keterbatasan jarak dan waktu, mereka dapat diulang-ulang jika diperlukan untuk membuatnya lebih jelas dan pesannya dapat ditangkap dengan cepat dan mudah. Ini dapat membantu perkembangan pikiran dan pendapat peserta didik. Animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara bertahap. Jika menampilkan rangkaian gambar dengan kecepatan memadai, akan melihat rangkaian gambar tersebut bergerak (Burhanuddin dkk., 2022, p.19).

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Menurut Sugiyono (2021, p.754) metode penelitian R&D adalah cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran video animasi sebagai media pembelajaran mata pelajaran IPAS materi

lingkungan jadi rusak untuk kelas V di SD. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang mempunyai lima tahap yakni: *Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate*.

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling utama dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka penelitian ini tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiyono, 2022, p.145). Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini yakni meliputi observasi, angket (kuesioner) dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis data kuantitatif kemudian dikonversikan kedata kualitatif dengan menggunakan skala likert untuk mengetahui kualitas produk.

**a. Analisis Kevalidan**

Pada data yang di peroleh untuk menganalisis data kevalidan di peroleh dari data lembar validasi yang diisi oleh *expert review* ( penilaian para ahli) yang diperoleh dengan menggunakan skor penilaian skala likert (interval 1-5). Berikut ini tebal penskoran skala likert:

**Tabel 1 Pedoman Skor Penilaian**

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

**Sumber (Sugiyono, 2019, p.248)**

Berikut rumus yang digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan media video animasi dengan rumus:

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{\text{jumlah Skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah menghitung persentase skor penilaian, langkah selanjutnya adalah melakukan interpretasi dengan cara mencocokkan hasil data yang ada berdasarkan kriteria kevalidan sebagai berikut:

**Tabel 2 Kriteria Kevalidan**

No	Persentase	Tingkat Kevalidan
1	81% - 100%	Sangat Valid
2	61% - 80%	Valid
3	41% - 60%	Cukup Valid
4	20% - 40%	Kurang Valid

**b. Analisis Kepraktisan**

Analisis Kepraktisan pada penelitian ini di peroleh dari skor penelitian angket dari peserta didik dan guru dalam penggunaan media pembelajaran video animasi. Data yang diperoleh dijumlahkan dan diperoleh persentase yang digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media video animasi dengan rumus:

$$\text{Nilai Kepraktisan} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Selanjutnya, akan dilakukan interpretasi dengan cara mencocokkan Hasil dari data yang sudah ada dan dievaluasi dengan menggunakan rumus kriteria kepraktisan sebagai berikut:

**Tabel 3 Kriteria Kepraktisan**

No	Persentase	Tingkat Kepraktisan
1	81% - 100%	Sangat praktis
2	61% - 80%	praktis
3	41% - 60%	Cukup praktis
4	21% - 40%	Kurang praktis

**Sumber: Modifikasi dari (Sugiyono, 2022,P.127)**

Media pembelajaran video animasi memiliki nilai kelayakan yang baik, apabila minimal kriteria kepraktisan yang didapatkan adalah praktis. Media video animasi dapat dikatakan praktis apabila respon peserta didik sudah menyatakan praktis.

**c. Analisis Efek Potensial**

Analisis efektif potensial dalam penelitian ini, dilihat dari hasil belajar siswa dalam menggunakan video animasi berbasis video animasi dengan materi .

$$P = \frac{Pa}{Pb} \times 100\%$$

**Keterangan:**

P = Persentase Ketuntasan Peserta Didik

Pa = Jumlah Siswa yang tuntas

Pb = Jumlah siswa keseluruhan

Media video animasi yang dikembangkan kemudian dinyatakan memiliki nilai efek potensial baik, apabila minimal kriteria ketuntasan belajar dicapai adalah tinggi. Berikut ini kriteria interval persentase efektifitas belajar:

**Tabel 4 Kriteria Interval Persentase Efektivitas Belajar**

No	Persentase	Tingkat Efektivitas
1	81% - 100%	Sangat Efektif
2	61% - 80%	Efektif
3	41% - 60%	Cukup Efektif
4	21% - 40%	Kurang Efektif
5	0% - 20 %	Sangat Tidak Efektif

**Sumber (Sugiyono, 2022, p.462)**

**C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis video animasi. Dengan adanya media pembelajaran berbasis video animasi yang dilakukan dengan mengikuti berbagai macam tahapan pengembangan yang menggunakan model ADDIE yaitu *Analysis* (menganalisis), *Design* (merancang), *Development* (mengembangkan), *Implementation* (mengimplementasi), *Evaluation* (mengevaluasi). Pembelajaran yang dihasilkan dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar di kelas untuk belajar sambil mengamati, sehingga peserta didik bisa belajar lebih aktif, menyenangkan dan tidak membuat siswa tersebut

terasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran Berikut penjelasan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE :

### **Tahap *Analyze* (Analisis)**

Pada tahap ini merupakan tahap awal analisis melalui kegiatan observasi di SD Negeri 6 Palembang. Analisis dilakukan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam mengembangkan media pembelajaran. Permatasari dkk 2021, p.8) Analisis yang dilakukan dengan tujuan untuk memenuhi hal-hal yang perlu diperhatikan dalam proses pembuatan media pembelajaran berupa video animasi tentang lingkungan jadi rusak untuk kelas V SD. Analisis yang di lakukan dalam studi ini meliputi penyelidikan terhadap kebutuhan pendidik, ciri khas pelajar, dan menelusuri media pengajaran.

### **Tahap *Design* (Perancangan)**

Sabikah, dkk (2024 p.139) Pada tahap ini perancangan produk dan penyusunan media ajar berupa Video Animasi. Media video animasi dibuat dan dikembangkan semenarik mungkin dengan kombinasi warna pada *background* serta animasi yang bergerak sehingga membuat siswa seakan menonton film. Hal ini

bertujuan untuk menghasilkan prototype 1 media pembelajaran berupa Video Animasi Desain Video Animasi ini dibuat dengan menggunakan aplikasi canva yang dapat diakses menggunakan *Handphone* melalui link.



**Gambar 1** Desain media pembelajaran

### **Tahap *Development* (Pengembangan)**

Pada tahap ini peneliti akan membuat produk sesuai dengan rancangan. Setelah membuat rancangan kemudian produk tersebut

divalidasi oleh validator ahli. Produk yang dirancang akan melewati tahap revisi sesuai dengan arahan validator. Setelah melakukan validasi akan mendapatkan hasil penilaian, komentar dan saran dari validator yang akan diperbaiki sesuai arahan dalam pengembangan Video Animasi pada materi lingkungan jadi rusak dikelas V Sekolah Dasar. *Prototipe I* adalah hasil dari penelitian pengembangan awal. Kemudian, dilakukan pengembangan lebih lanjut oleh peneliti berikutnya dengan melakukan validasi *Prototipe I* oleh seorang pakar atau ahli yang disebut sebagai validator. Berikut skor hasil angket validasi para ahli.

**Tabel 5 Skor Validasi**

validator	Skor Validasi Ahli Materi dan Media	Kriteria Validasi
1	91,25%	Sangat valid
2	88%	Sangat valid
3	95,71%	Sangat valid
<b>Jumlah</b>	<b>274,96%</b>	
<b>Rata-rata</b>	<b>91,65%</b>	<b>Sangat valid</b>

Nilai Rata-rata yang diperoleh dari tiga validator adalah 91,65% dengan kategori yang "sangat valid" Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video

animasi pada pembelajaran IPAS kelas V SD memiliki manfaat yang signifikan. Hasil ini sejalan yang dilakukan oleh (Permatasari dkk. 2021, p8) hasil menggunakan media video animasi hand move dengan teknik pengumpulan data yaitu lembar validasi dengan skala likert dengan hal rata-rata persentase 86,19% yang artinya "sangat valid" hasil ini sejalan dengan (Permatasari dkk 2021, p.8))

### **Tahap Implementation**

#### **a. Uji Perorangan (One to One)**

Uji coba *one to one* dengan tujuan untuk mempelajari tanggapan peserta didik terhadap kecocokan media Video Animasi yang dibuat oleh peneliti. Adapun penilaian dapat dilihat dari penggunaan media Video Animasi di kelas V Sekolah Dasar. Produk akan diuji coba kepada 5 orang peserta didik di kelas V B SD Negeri 6 Palembang. Kegiatan pengujian produk dilakukan dengan meminta peserta didik untuk mengisi angket mengenai tanggapan mereka. Dibawah ini merupakan penjelasan hasil angket peserta didik pada uji coba *one to one*:

**Tabel 6 Hasil Angket One to One**

No	Nama Peserta didik	Jumlah Skor	%
1	Fadlan	36	90%
2	Keyra	38	95%
3	Cindy	38	95%
4	Zhafira	36	90%
5	Indah	36	90%
	<b>Persentase Keseluruhan =</b>	<b>182</b>	<b>91%</b>

Berdasarkan hasil penilaian angket respon 5 peserta didik di kelas V.B SD Negeri 6 Palembang memperoleh persentase 91% dengan kriteria “sangat praktis” Dapat disimpulkan bahwa dari 5 peserta didik menyatakan bahwa Media Video Animasi materi lingkungan jadi rusak sudah layak digunakan.

**b. Small Group (Kelompok Kecil)**

Setelah melakukan revisi sesuai arahan pada tahap *one to one*. Selanjutnya dilakukan tahap *small group* (kelompok kecil) bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kelayakan media Video Animasi Penilaian dilihat dari bagaimana penggunaan media ajar. Produk diuji coba kepada 15 peserta didik di kelas V B SD Negeri 6 Palembang. Uji coba dilakukan dengan mengisi angket respon peserta didik. Berikut merupakan penjelasan hasil angket respon 15 peserta didik pada uji coba *small group*.

**Tabel 7 Hasil Angket Small Group**

No	Nama Peserta didik	Jumlah Skor	%
1	ANN	37	92.5%
2	AAK	38	95.0%
3	ASR	38	95.0%
4	AAR	37	92.5%
5	AA	37	92.5%
6	ASM	37	92.5%
7	AS	38	95.0%
8	IFAK	38	95.0%
9	KCR	37	92.5%
10	M.MPR	36	90.0%
11	MSM	38	95.0%
12	RS	38	95.0%
13	NT	37	92.5%
14	MSM	37	92.5%

Dari hasil angket respon 15 peserta didik di kelas V A SD Negeri 6 Palembang “sangat praktis”. Dapat disimpulkan bahwa media Video Animasi dapat dinyatakan layak digunakan dalam suatu proses pembelajaran tanpa revisi.

**c. Hasil Data Angket Peserta Didik**

Setelah peserta didik telah selesai menggunakan media Video Animasi peserta didik, peneliti memberikan angket kepada peserta didik untuk mengevaluasi video animasi yang telah dikembangkan oleh mereka. Adapun hasil angket respon peserta didik sebagai berikut:

**Tabel 8 Hasil Angket Respon Peserta Didik**

No	Nama Peserta didik	Jumlah Skor	%
1	ANNA	38	95.0%
2	AAK	38	95.0%
3	ASR	38	95.0%
4	AS	38	95.0%
5	AAR	38	95.0%
6	AA	37	92.5%
7	ASM	37	92.5%
8	AS	37	92.5%
9	CAP	35	87.5%
10	FAA	39	97.5%
11	FRAK	39	97.5%
12	ICP	39	97.5%
13	IFAK	39	97.5%
14	KCR	37	92.5%
15	KPR	36	90.0%
16	M.MPR	36	90.0%
17	M.RR	38	95.0%
18	M.SGK	37	92.5%
19	MMHS	37	92.5%
20	MRH	37	92.5%
21	MSM	37	92.5%
22	NT	37	92.5%
23	NS	39	97.5%
24	RS	38	95.0%
25	RMU	37	92.5%
26	SM	38	95.0%
27	SAH	38	95.0%
28	SMR	39	97.5%
29	Z	39	97.5%
<b>Persentase Keseluruhan</b>		<b>394.66%</b>	<b>97.5%</b>

Hasil dari angket respon peserta didik memperoleh persentase 94.66% Dengan kriteria “**sangat praktis**”. Penelitian ini sejalan dengan Budiyono & Mashuri (2020, p.2) hasil pengembangan media pembelajaran video animasi untuk mataeri bagun ruang pada siswa SD kelas IV telah berhasil dihasilkan. Dalam studi ini, video animasi terbukti efektif dan layak digunakan sebagai sarana pembelajaran yang praktis, Media pembelajaran Video animasi memiliki keunggulan atau kelebihan yang diakses di youtube menggunakan hanphone memperlihatkan mataeri pembelajaran yang jelas.

**d. Hasil Tes Peserta Didik**

Setelah dilakukan terhadap implementasi peneliti memperoleh data dari hasil belajar peserta didik setelah memanfaatkan media Video Animasi. Data hasil belajar peserta didik kelas V B dilihat berdasarkan kriteris ketuntasan minimal, (KKM) ≥70 Berikut ini merupakan data hasil belajar peserta didik:

**Tabel 9 Hasil Tes Peserta Didik**

No	Kode Peserta didik	Prolehan Skor	Keterangan
1	ANNA	80	Tuntas
2	AAK	80	Tuntas
3	ASR	80	Tuntas
4	AS	70	Tuntas
5	AAR	90	Tuntas
6	AA	90	Tuntas
7	ASM	90	Tuntas
8	AS	80	Tuntas
9	CAP	90	Tuntas
10	FAA	80	Tuntas
11	FRAK	90	Tuntas
12	ICP	70	Tuntas
13	IFAK	80	Tuntas
14	KCR	80	Tuntas
15	KPR	70	Tuntas
16	MMPR	70	Tuntas

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{\text{skor yang tuntas}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{28}{29} \times 100\%$$

$$\text{Ketuntasan klasikal} = 0.9655 \times 100\%$$

$$\text{Ketuntasan klasikal} = 96.55\%$$

Berdasarkan tabel 9 dapat diketahui bahwa terdapat satu peserta didik yang tidak berhasil atau tidak tuntas dalam tes dan dua puluh Sembilan peserta didik tuntas dari dua puluh sambilan peserta didik. Hasil persentase diperoleh 96.55% dengan kriteria “sangat efektif” maka dapat disimpulkan produk ini efektif untuk digunakan.

**Tahap *Evaluation* (Evaluasi)**

Pada tahap evaluasi ini dimulai dari mendesain suatu produk sampai implementasi produk yang berupa hasil dari *prototype* yang direvisi oleh peneliti, Hasil dari *Prototype* berupa komentar atau saran yang diberikan oleh validator untuk mengetahui suatu kelebihan dan kekurangan media Video Animasi yang akan dikembangkan peneliti. Setelah

dilakukannya revisi dan validator dan pengisian lembar validasi peneliti menganalisis data untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media Video Animasi.

#### **D. Kesimpulan**

Data Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada pembelajaran IPAS Kelas V SD sudah memenuhi kriteria "sangat valid". Aspek kevalidan yang diperoleh dari para validator sendiri dari 2 dosen dan 1 Guru maka disimpulkan bahwa rata-rata validasi ahli 91.65% dengan kriteria "sangat valid". Kemudian dari data keseluruhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Pembelajaran IPAS kelas V SD telah memenuhi kriteria "sangat praktis" Hasil dari *one to one* 91.00% dan *small group* 93.67% dan tahap implementasi berjumlah dua puluh sembilan responden memperoleh persentase 94.66% Dapat disimpulkan bahwa hasil dari tahap *one to one*, *small group* dan implementasi memenuhi kriteria "sangat praktis". Serta dari data penilaian keefektifan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi lingkungan jadi rusak Untuk Kelas V SD memperoleh

persentase 96.55% dengan kriteria "sangat baik". Maka produk yang dikembangkan dikategorikan efektif untuk digunakan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alzakiyyah, S. A., Aryaningrum, K & Riyanti, H (2025). Pengembangan Media pembelajaran Nearpod Berbasis Kearifan lokal pada mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 259-267
- Arikunto, S. (2019). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asih, D. R & Widyabakti, S. (2022). Pengembangan Media pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Promosi Statis Di SMK Negeri 1 Pengasih. *development, interactive learning media, static promotion*, 1-4
- Budiyono & Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi materi Volume bangun Ruang untuk SD kelas v, *PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya*, 1-11.
- Burhanuddin., Prayudi, A., & Nugraha, A. F. (2022). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Pada Kompetensi Keahlian Multimedia. *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran (JUNDIKMA)*
- Destri, S. d. (2023). Kesiapan Guru Pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Awal terhadap Pelaksanaan Kurikulum Merdeka. *Jurnal*

- Pendidikan Tambusai*, 337- 346
- Fitriani, M. H. (2024). Kendala Guru Dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka Pada Pelajaran IPAS Di SD Negeri 1 Lambheu. *PGSD FKIP Universitas Syiah Kuala*, 236-243
- Fadila, F., & Fitriyeni. (2024) Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*. 4305-4366
- Maulidya, D., Riyanti, H., & Lubis, P. H. M. (2024). Pengembangan Modul Digital Berbasis Flipbook Pada Pembelajaran IPA Materi Bumi dan Alam Semesta Untuk Siswa Kelas IV SD. *JURNAL PERSEDA, VII(2)*, 137–146.
- Maryam, S. N. (2023). Kesiapan Guru pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Awal terhadap Pelaksanaan Kurikulum;. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Universitas Pendidikan Indomesia*, 2548-6650.
- Nurjihan, S., Sumartiningsih, S., Sutopo, Y., & Yuwono, A. (2025). Pengembangan Media Video Pembelajaran Interaktif Materi Harmoni Dalam Ekosistem Untuk Siswa Kelas V Sd. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(01)*.
- Putri, I., dkk. (2023). Persepsi Guru Kelas Terhadap Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 9 (16)*, 525-532.
- Permatasari, I. S., Nana, H & Pamungkas, A. S. (2021). Pengembangan Media pembelajaran video animasi Hends move Dengan konteks lingkungan Pada mapel IPAS. *TRAMPIL. Jurnal pendidikan dan pembelajaran Dasar*, 6(1)1-15
- Subagyo, R. A., Rahmawati, F.P., & Ghufro, A (2024). Pendekatan teknologi dalam pengembangan kurikulum pendidikan di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah pendidikan Dasar*, 254-695.
- Sabikah, Marhamah., & Puji A. (2024) Pengembangan Media Rolling Ball Game untuk Memahami Materi pada mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar 775-784
- Sari, K. D. I., Wibawa, I. M. C & Sukmana, A. W. I. Y. (2024). Media Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, 187-196.
- Saputra, R. E., & Nailiah, M. I. (2022). Pengembangan Media ICT Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8- 15
- Safitri, d. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran “Kelas BANGTAR” Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV sekolah dasar. *urnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 989-1002.
- Sugiyono. (2022, p.145). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Yogyakarta: Penerbit Alfabeta Bandung.
- Tejaningtyas, R., Wibawa, S., Havifah, B., & Khosiyono, C. (2024). Pengembangan Media Video

Animasi Berbasis Platform  
Doratoon pada Materi Menulis  
Puisi Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah  
Pendidikan Dasar*, 09(01), 5536–  
5545.