

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN IPAS PADA MATERI WUJUD ZAT UNTUK SISWA KELAS IV SD

Neng Nitalia¹, Ali Ismail², Regina Lichteria Panjaitan³

^{1,2,3}PGSD Universitas Pendidikan Indonesia

[¹nengnitalia@upi.edu](mailto:nengnitalia@upi.edu), [²ali_ismail@upi.edu](mailto:ali_ismail@upi.edu), [³regina@upi.edu](mailto:regina@upi.edu)

ABSTRACT

This study aims to develop a learning media in the form of animated videos for the subject of Natural Science and Social Science (IPAS) on the topic of states of matter for fourth-grade elementary school students. The background of this research is based on the low interest in learning among students due to the limitations of the learning media used by teachers, resulting in a monotonous learning process. Therefore, there is a need for technology-based learning media that can attract students' interest and make the learning process more interactive. The research was conducted at a school in Sumedang Regency using the Research and Development (R&D) method and the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The data collection and processing were carried out through student response questionnaires and validation results from media and material experts. The validation results from media experts showed a "Very Feasible" category with an average percentage of 90%, while validation from material experts obtained an average percentage of 95% with the same category. Student responses to the use of this animated video reached an average percentage of 82.92% and were also categorized as "Very Feasible." Based on these results, it can be concluded that this animated video media is suitable to be used as an alternative for IPAS learning on the topic of states of matter for fourth-grade elementary school students.

Keywords: *ipas, animated video, states of matter*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada materi wujud zat bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya minat belajar siswa akibat keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh guru, sehingga siswa merasa monoton selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat menarik minat siswa agar lebih interaktif. Penelitian dilaksanakan di salah satu sekolah di Kabupaten Sumedang dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Proses pengambilan

dan pengolahan data dilakukan melalui angket respons siswa serta hasil validasi dari ahli media dan ahli materi. Hasil validasi dari ahli media menunjukkan kategori “Sangat Layak” dengan rata-rata persentase 90%, sedangkan validasi dari ahli materi memperoleh rata-rata persentase 95% dengan kategori yang sama. Respons siswa terhadap penggunaan video animasi ini mencapai rata-rata persentase 82,92% dan juga dikategorikan “Sangat Layak.” Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media video animasi ini layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran IPAS pada materi wujud zat untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci: ipas, video animasi, wujud zat

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar merupakan tahap awal yang penting dalam membentuk pemahaman ilmiah siswa. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di tingkat sekolah dasar terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan materi pada siswa. Menurut Dageng (seperti yang dikutip dalam Nurhayati, 2020) kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) merupakan usaha untuk mentransfer pengetahuan yang disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, proses pembelajaran dapat diartikan sebagai komunikasi yang terjadi antara siswa, guru, dan berbagai sumber belajar dalam suatu lingkungan pendidikan (Pulungan dkk., 2022).

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran masih banyak menggunakan metode ceramah dan

buku teks yang tidak mampu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar, guru masih sering memberikan pembelajaran dengan media konvensional seperti ceramah dan menggunakan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran. Situasi ini berdampak pada rendahnya tingkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran serta menimbulkan kesulitan mengaitkan konsep teoretis dengan peristiwa yang terjadi di lingkungan nyata, sehingga kesempatan untuk mengeksplorasi materi menjadi terbatas.

Temuan ini juga sejalan dengan hasil observasi dan wawancara dengan guru dan siswa Sekolah Dasar di SDN Pari, ditemukan bahwa penggunaan teknologi masih kurang. Selain itu, ditemukan permasalahan bahwa pemahaman konsep terhadap

materi wujud zat masih rendah atau masih kesulitan terhadap konsep-konsep yang abstrak, sehingga mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam materi tersebut. Identifikasi masalah ini menjadi dasar untuk merancang solusi berupa pengembangan video animasi pembelajaran yang efisien, menyenangkan, serta selaras dengan kebutuhan siswa maupun guru. Dengan demikian, penggunaan media video animasi ini dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Nurdiyansah (seperti yang dikutip dalam Salimi, 2023), Pembelajaran yang berpusat pada siswa adalah pembelajaran inovatif, di mana siswa diberikan kesempatan untuk meningkatkan keterampilan mereka. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar, guru masih sering memberikan pembelajaran dengan media konvensional seperti ceramah dan menggunakan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran. Situasi ini berdampak pada rendahnya tingkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran serta menimbulkan kesulitan mengaitkan konsep teoretis dengan peristiwa yang terjadi di lingkungan nyata, sehingga

kesempatan untuk mengeksplorasi materi menjadi terbatas.

Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, peneliti berencana untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa "Video Animasi Pembelajaran". Media video animasi ini dipilih karena memiliki potensi untuk mendukung proses pembelajaran secara efektif. Selain dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, media ini juga mempermudah guru menyampaikan materi pelajaran secara lebih menarik dan interaktif. Selain itu, penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak dengan lebih jelas, sehingga siswa tidak hanya terfokus pada pengamatan video, tetapi juga dapat menguasai isi materi dengan lebih baik (Alifa, 2021). Video animasi mampu menyajikan konsep secara visual dan dinamis, sehingga dapat memudahkan siswa memahami proses perubahan wujud zat. Selain itu, penggunaan video animasi ini akan meningkatkan minat belajar siswa karena penyajiannya yang lebih menarik. Pamungkas dkk. (seperti yang dikutip dalam Semara, 2021), mengemukakan bahwa media video

animasi memiliki peran penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Peneliti memilih media video animasi untuk pembelajaran aktif dan konstruksi pengetahuan, serta secara alami mengintegrasikan konteks pembelajaran dunia nyata.

Pembaruan dalam media pembelajaran ini adalah peneliti berfokus pada “Pengembangan Video Animasi Pembelajaran IPAS pada Materi Wujud Zat”. Dalam video animasi yang dibuat oleh peneliti terdapat fitur-fitur menarik untuk dilihat oleh siswa seperti animasinya yang sesuai dengan karakteristik siswa, audionya yang jelas, dan warnanya yang sesuai untuk siswa kelas IV SD.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Desain penelitian dan pengembangan dapat didefinisikan sebagai suatu metode penelitian yang bertujuan untuk memahami kebutuhan dalam suatu kelompok masyarakat melalui kajian-kajian teori yang relevan, yang selanjutnya dijadikan dasar dalam pengembangan suatu produk untuk

diuji dan divalidasi hasilnya. Dengan demikian, pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D) yang dikombinasikan dengan model ADDIE merupakan pilihan yang ideal untuk penelitian ini, mengingat keduanya menyediakan langkah-langkah terstruktur dalam proses pembuatan media pembelajaran animasi video.

Penelitian dilakukan di SDN Pari, dengan subjek siswa kelas IV. Instrumen penelitian meliputi wawancara, angket, dan respons siswa, dan wawancara kecil pada siswa. Wawancara dilakukan untuk mengetahui permasalahan mengenai pembelajaran IPAS. Angket digunakan untuk mengukur kelayakan produk oleh ahli media dan ahli materi. Respons siswa dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dikembangkan, angket respons siswa menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Wawancara kecil ini dilakukan pada siswa secara acak dengan 6 orang siswa, dengan mengukur kelayakan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Produk dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dan melalui tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi sebelum diimplementasikan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan wawancara di lingkungan sekolah SDN Pari, khususnya dengan Guru Wali Kelas IV Sekolah Dasar. Selain itu, terdapat beberapa aspek yang harus dianalisis, yaitu kebutuhan, kompetensi, serta karakteristik sekolah dan peserta didik. Setelah melaksanakan tahap wawancara pada guru, ditemukan permasalahan, yaitu kurangnya media pembelajaran yang menarik untuk siswa kelas IV dalam memahami konsep wujud zat dan perubahannya. Guru masih menggunakan media konvensional sebagai media pembelajaran; hal ini cenderung membuat siswa kesulitan dalam memahami hal abstrak dalam materi wujud zat, sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih maksimal agar siswa dapat lebih memahami isi materi selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran IPA di SD Pari, solusi yang akan diimplementasikan atau dibuat adalah pengembangan media video animasi pembelajaran IPA

sebagai sarana pembelajaran yang berperan dalam mendukung kelancaran proses belajar siswa di SD Pari, khususnya pada materi wujud zat dan perubahannya. Setelah melaksanakan wawancara dan menentukan solusi yang akan dibuat pada penelitian ini, solusi yang ditawarkan mendapatkan respons yang baik dari pihak guru SD Pari.

Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap desain, peneliti menetapkan tujuan pembelajaran sebagai landasan dalam merancang video animasi pembelajaran IPAS. Peneliti membuat *flowchart* yang bertujuan untuk memudahkan dalam menyusun atau merancang kegiatan penelitian agar prosesnya berjalan dengan terstruktur dan menghasilkan yang terbaik.



Gambar 1 Flowchart Video Animasi

Kemudian, menyusun *storyboard* yang bertujuan untuk mengetahui rangkaian yang akan dijelaskan dalam video animasinya yang disesuaikan dengan materi.

Tabel 1 Storyboard Video Animasi

Visual	Narasi	Waktu/ Detik
Kelas 4 SD, cerah dan ceria. Bu Rina berdiri di depan papan tulis.	Pembukaan oleh Guru Bu Rina: "Selamat pagi, anak-anak!"	13 Detik
Murid-murid menjawab, Laila dan Siti terlihat di tengah.	Respon oleh Siswa Murid-murid: "Selamat pagi, Bu Rina!"	28 Detik
Papan tulis menampilkan gambar es, air, dan uap.	Penjelasan oleh Guru Bu Rina: "Hari ini kita akan belajar tentang wujud zat! Ada yang tahu apa saja wujud zat?"	3 Detik
Laila mengangkat tangan antusias.	Interaktif dari siswa Laila: "Tiga, Bu! Padat, cair, dan gas!"	11 Detik
Bu Rina tersenyum.	Penjelasan oleh Guru Bu Rina: "Tepat sekali, Laila! Yuk, kita menjelajah lebih dekat!"	6 Detik

Video animasi ini dirancang secara menarik dengan mempertimbangkan karakteristik siswa, meliputi, pemilihan warna yang sesuai, tampilan animasi yang interaktif, serta kualitas audio yang jelas. Dalam proses perancangannya, peneliti menggunakan aplikasi Canva sebagai alat bantu pembuatan video animasi.

Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan, peneliti menciptakan media pembelajaran video animasi untuk IPAS yang ditujukan bagi siswa kelas IV di sekolah dasar. Video dibuat

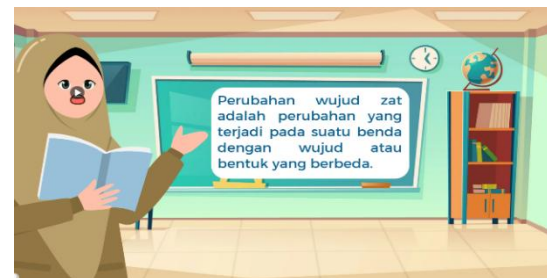
menggunakan Canva dan divalidasi oleh para ahli.



Gambar 2 Halaman Cover



Gambar 3 Halaman CP dan TP



Gambar 4 Halaman Materi Wujud Zat



Gambar 5 Halaman Petualangan



Gambar 6 Halaman Penutup

Setelah produk media pembelajaran selesai dikembangkan, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi ahli untuk mengetahui kelayakan dari produk video animasi ini. Berikut merupakan hasil dari validasi ahli media dan materi yang telah dilakukan.

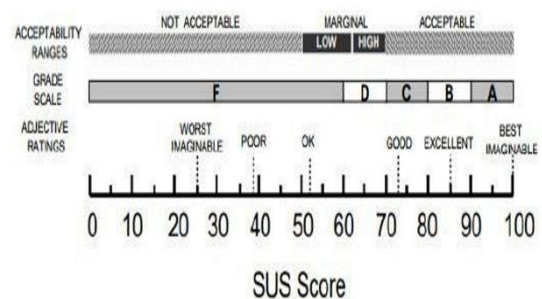
Tabel 2 Hasil Analisis Validator Ahli Media dan Ahli Materi

No	Validator	Persentase	Kriteria
1.	Validator I	90%	Sangat Layak
2.	Validator II	80%	Sangat Layak
3.	Validator III	95%	Sangat Layak
4.	Validator IV	90%	Sangat Layak
5.	Validator V	95%	Sangat Layak
Nilai Rata-Rata Persentase		90%	Sangat Layak

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi ini memenuhi kriteria validitas dan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran, dengan beberapa modifikasi sesuai dengan rekomendasi para ahli. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh skor rata-rata 90% dan ahli materi 95% dengan kategori “Sangat Layak”. Maka skor rata-rata sebesar 90% diperoleh berdasarkan analisis dari lima validator ahli.

Tahap Implementasi (Implementation)

Pada tahap ini, implementasi dilakukan di kelas IV SDN Pari dan mendapatkan respons positif dari siswa. Kuesioner yang digunakan adalah kuesioner *System Usability Scale* (SUS) yang memuat 10 butir pernyataan, baik positif maupun negatif.



Gambar 7 Hasil Interpretasi Skor SUS Media Video Animasi

Berdasarkan hasil rekapitulasi dari 30 responden, menunjukkan persentase 82,92% dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan skala interpretasi, maka skor tersebut berada dalam klasifikasi “*Excellent*” atau sempurna untuk digunakan.

Hal ini menunjukkan bahwa video animasi ini sudah memenuhi aspek usability yang baik sesuai dengan kriteria *System Usability Scale* (SUS) dan dapat digunakan untuk proses pembelajaran dengan baik dan efektif pada siswa kelas IV SD.

Kemudian, langkah terakhir dilakukan wawancara pada siswa sekitar 6 orang siswa kelas IV SD Pari yang dipilih secara acak di dalam kelas. Hasil wawancara ini meunjukkan respons yang sangat baik mengenai video animasi tersebut. Banyak respons dan jawaban siswa yang menarik setelah melihat dan melaksanakan pembelajaran menggunakan video animasi ini.

Berdasarkan temuan wawancara, dapat disimpulkan bahwa video animasi dapat membantu siswa memahami materi tentang wujud zat dan perubahan yang terjadi dengan cara yang lebih menyenangkan dibandingkan sebelumnya. Dengan demikian, video animasi ini diharapkan mampu membantu siswa dalam mempelajari dan memahami keadaan zat dengan cara yang lebih menarik, efektif, dan mudah dimengerti. Selain itu, penggunaan media pembelajaran *audio-visual* telah terbukti meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, menjadikan proses belajar di kelas tidak membosankan.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan keseluruhan proses pengembangan video animasi yang telah dirancang oleh peneliti dan diujicobakan di SD Negeri Pari pada mata pelajaran IPAS materi wujud zat. Evaluasi ini dilakukan melalui dua metode, yaitu angket respons siswa (SUS) dan wawancara terbuka pada siswa. Skor SUS menunjukkan tingkat usability yang tinggi, sedangkan wawancara siswa memperkuat bahwa media sangat disukai, mudah dipahami, dan menyenangkan.

Evaluasi formatif dilakukan dalam setiap tahap ADDIE, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah implementasi media. Pada tahap evaluasi ini, pelaksanaan dilakukan dengan sangat baik karena menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif secara bersamaan. Maka model ADDIE ini telah diterapkan secara sistematis, komprehensif, dan sesuai dengan teori. Validasi dari para ahli dan tanggapan dari siswa menunjukkan media yang telah dikembangkan sangat layak, efektif, dan berdampak positif pada pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran wujud zat.

Analisis Pengembangan Video Animasi

Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di era sekarang sangatlah penting. Hal ini dikarenakan jika guru hanya menggunakan media ceramah saja, siswa akan menjadi monoton dan tidak bersemangat dalam pelaksanaan pembelajaran. Pemanfaatan media dapat memberikan motivasi kepada siswa dan mendorong mereka untuk meningkatkan pengetahuan. Video animasi dapat menyajikan efek khusus yang menarik perhatian siswa selama aktivitas belajar, dan materi yang ada dapat diintegrasikan sesuai dengan kurikulum Syafrizal (seperti yang dikutip dalam Karimah dkk., 2024). Pemanfaatan media mendorong siswa untuk memperdalam pengetahuan mereka. Video animasi dapat memberikan efek yang menarik untuk memikat perhatian siswa selama pembelajaran, dan materi tersebut dapat diakomodasi dalam kurikulum.

Penggunaan media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting bagi guru. Hal ini karena dapat memudahkan pelaksanaan kegiatan belajar

mengajar di kelas serta menyampaikan materi secara lebih inovatif dan menarik. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam memilih media yang tepat sesuai dengan karakteristik siswa, dengan memanfaatkan kemajuan teknologi agar tidak tertinggal oleh perkembangan zaman. Dengan menggunakan media video animasi ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi yang dipelajari di kelas, khususnya pada materi wujud zat.

Desain Pengembangan Video Animasi

Sebelum merancang desain dalam penelitian ini, terdapat beberapa tahapan yang dilakukan, yaitu menyusun *flowchart*, menyusun *storyboard*, dan langkah terakhir adalah pembuatan produk. Pada tahap pertama, yaitu membuat *flowchart*, diagram ini disusun dengan tujuan untuk memudahkan proses pengembangan media yang akan dirancang. *Flowchart* juga dapat mempermudah pemahaman atau langkah-langkah yang terjadi dalam suatu proses yang akan dilakukan Adolph (2016a). Setelah membuat *flowchart*, langkah selanjutnya yaitu membuat *storyboard*. *Storyboard*

adalah gambaran visual dari sebuah media yang akan dibuat. Hal ini seperti naskah yang menggunakan gambar untuk menjelaskan setiap bagian dari media yang dibuat, mulai dari tampilan awal hingga tampilan akhir (Rachmawati dkk., 2025). Oleh karena itu, *storyboard* memiliki peran yang sangat penting dalam pembuatan media atau aplikasi untuk pembelajaran.

Langkah terakhir yaitu pembuatan produk yang dilakukan oleh peneliti, yaitu membuat video animasi pembelajaran IPAS pada materi wujud zat. Pada tahap ini, peneliti melakukan pemilihan desain pada aplikasi Canva.

Pengembangan Video Animasi

Menurut Nasrulloh & Ismail (2018), pembelajaran adalah suatu proses yang bertujuan untuk membantu siswa mencapai hasil yang maksimal. Namun, Jannah & Julianto (2018) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyajikan materi pelajaran dan mendorong siswa agar terlibat dalam aktivitas belajar.

Pada tahap pengembangan ini, peneliti sedang membuat video animasi mengenai wujud zat. Penggunaan video animasi ini

sebagai media pembelajaran dapat memberikan informasi dalam jangka waktu yang lama dan lebih efisien bagi siswa. “Keunggulan video animasi dapat berdampak pada hasil belajar siswa ketika mereka menerima sumber pembelajaran” (Ilmiah & Madrasah, 2024 hlm. 18). Oleh karena itu, penggunaan media video animasi ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Tahap pengembangan selanjutnya adalah melakukan validasi terhadap produk yang telah dibuat kepada para ahli. Validasi ahli ini sangat penting dalam pengembangan media pembelajaran. Validasi ini mencakup aspek kelayakan isi, kesesuaian dengan kurikulum, serta daya tarik visual (Nurhaliza dkk., 2025).

Hasil validasi menunjukkan bahwa media video animasi ini telah memenuhi kriteria yang ditentukan. Dari penilaian para ahli media dan materi, produk ini mendapatkan skor kelayakan sebesar 90%, yang menandakan bahwa video animasi ini sangat layak dan siap untuk digunakan dalam aktivitas belajar. Temuan ini mendukung pernyataan Safitri (seperti yang dikutip dalam Nurhaliza dkk., 2025) media

pembelajaran yang menggunakan animasi efektif dalam meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Keberhasilan pada tahap ini membantu untuk melanjutkan pada tahap selanjutnya, yaitu tahap pengimplementasian produk video animasi wujud zat.

Implementasi Pengembangan Video Animasi

Penggunaan media pembelajaran berkontribusi pada peningkatan pemahaman peserta didik, yang secara langsung mendukung upaya peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia (Diniyati & Mastoah, 2024). Video animasi ini berperan dalam mempermudah siswa memahami materi tentang wujud zat. Media pembelajaran berbasis video animasi telah menjadi elemen penting dalam menyampaikan materi dengan cara yang menarik (Efendi & Bogor, 2025).

Animasi video yang dikembangkan oleh peneliti mampu menarik minat siswa kelas IV di sekolah dasar. Dari analisis terhadap respons siswa dan hasil wawancara, dapat dikatakan bahwa video animasi tersebut efektif dan layak digunakan selama proses belajar mengajar.

Evaluasi Pengembangan Video Animasi

Hasil penelitian mengindikasikan bahwa video animasi mengenai topik yang dikembangkan oleh peneliti dapat diterapkan dengan baik dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan melalui wawancara dan tanggapan siswa kelas IV sekolah dasar. Pengembangan media video animasi secara signifikan mendukung guru dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Setelah dilaksanakannya pembelajaran dengan media video animasi, siswa terlihat sangat antusias untuk melakukan pembelajaran seperti itu lagi karena video animasinya menarik minat siswa dalam belajar. Antusiasme siswa selama proses pembelajaran juga terlihat sangat tinggi terhadap video animasi yang dikembangkan oleh peneliti. Menurut Hapsari (seperti yang dikutip dalam Adiati dkk., 2023), video animasi sebagai media pendidikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta memotivasi mereka. Selain itu, video ini juga dapat digunakan dalam kegiatan belajar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan video animasi pembelajaran IPAS pada materi wujud zat untuk siswa kelas IV SD telah melalui tahapan ADDIE dan menghasilkan media yang sangat layak digunakan. Kelayakan video animasi ini dilakukan dengan validasi dari ahli media dan ahli materi yang dinyatakan "Sangat Layak". Kemudian hasil respons siswa menunjukkan bahwa media ini efektif dalam mendukung pemahaman konsep abstrak dan meningkatkan minat belajar siswa. Video animasi ini dapat dijadikan alternatif media pembelajaran interaktif di sekolah dasar.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar guru lebih memanfaatkan media video animasi ini sebagai variasi dalam penyampaian materi IPAS agar lebih menarik. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melibatkan subjek penelitian yang lebih luas dan melakukan uji coba di beberapa sekolah yang berbeda guna memperoleh hasil yang lebih maksimal dan representatif. Kemudian, disarankan untuk

melakukan uji keefektifan agar lebih mengetahui peningkatan pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan video animasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiati, C. C., Firdaus, R., & Nurwahidin, M. (2023). Efektivitas Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Akademika*, 12(01), 69–81. <https://doi.org/10.34005/akademika.v12i01.2663>
- Adolph, R. (2016a). *Analisis Mutu Pendidikan Dengan Pendekatan Control Chart Shewhart, Fishbone Diagram, Flow Chart, dan Diagram*. 4, 1–23.
- Alifa, N. S., Hanafi, S., Nulhakim, L., Pembelajaran, J. T., Sultan, U., & Tirtayasa Banten, A. (n.d.). *Tahun 8 Nomor 2 November 2021 Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis Kinemaster Untuk Meningkatkan Pemahaman Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas Iv Sdn Kedaleman Iv The Development of Video of Learning Animation based on Kinemaster to Impr*.
- Diniyati, A., & Mastoah, I. (n.d.). *Peran media video animasi interaktif berbasis canva dalam meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar*. 236–245.
- Efendi, M. R., & Bogor, U. P. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Aplikasi Canva Pada Kelas Iv Tema 7 Subtema Indahnya Keragaman*. 2(1), 505–

- 512.
- Ilmiah, A. J., & Madrasah, P. (2024). *Pengembangan Video Animasi Menggunakan Multimedia Kelas V Materi Ekosistem Alvin Yunus Christofer Pakpahan Universitas Pendidikan Indonesia Enjang Yusup Ali Universitas Pendidikan Indonesia Ali Ismail Universitas Pendidikan Indonesia Abstrak Al-Madrasah : 8(4), 1535–1549.* <https://doi.org/10.35931/am.v8i4.4079>
- Jannah, M., & Julianto, J. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Digestive System Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 124–134.
- Karimah, A. F., Julia, J., Iswara, P. D., Ismail, A., Gusrayani, D., & Isrokatun, I. (2024). Penggunaan Video Animasi untuk Meningkatkan Pengetahuan dan Kesadaran Siswa Sekolah Dasar Terhadap Perundungan. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 416–424. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.841>
- Nasrulloh, I., & Ismail, A. (2018). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Berbasis Ict. *Jurnal Petik*, 3(1), 28. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v3i1.355>
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu, Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.
- Nurhaliza, S., Dewi, G. S., Safariani, L., Irawan, M. A., & Azomi, M. F. (2025). *Penerapan Media IPAS Menggunakan Video Animasi di Kelas IV SDN 1 Sakra*. 1, 121–125.
- Pulungan, H., & Hasanah, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Menggunakan Animaker Berbasis Problem Based Learning (PBL) pada Materi Perubahan Wujud Benda di Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Mipa*, 6(2), 22–27. <https://doi.org/10.32696/jp2mipa.v6i2.1130>
- Rachmawati, R., Swasty, W., Yutia, S. N., Rysanti, A., & Fayyaza, N. R. (2025). *Penerapan Alur Storyboard dan Desain Background pada Elemen Grafis Interaktif untuk Menunjang Pembelajaran*. 7(01), 106–119.
- Salimi, A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Pelajaran Ipa Materi Perubahan Wujud Zat Di Kelas Iv Sd Kartika XVII*-. 6, 3568–3576.
- Semara, T. A., & Agung, A. A. G. (2021). Pengembangan Video Animasi pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 99. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.32104>