

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS
POWERPOINT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI
SIMBIOSIS ANTAR MAHKLUK HIDUP KELAS 3 SD SANTA MARIA PADA
TAHUN AJARAN 2024/2025**

Putri¹, Ita Kurnia², Nurita Primasatya³

¹²³PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

Alamat e-mail : putribunsu59@gmail.com¹, itakurnia@unpkediri.ac.id²,
Nurita.primasatya@gmail.com³

ABSTRACT

This research and development aims to determine the validity, practicality, and effectiveness of Powerpoint-based Animated Video Learning Media to Improve Student Learning Outcomes on Symbiosis Material Between Living Things in Grade 3 of Santa Maria Elementary School in the 2024/2025 Academic Year. This research uses Research and Development (R&D) using the ADDIE development model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, evaluation. The subjects of this research are teachers and students of grade 3 of Santa Maria Elementary School. The data analysis techniques used are qualitative and quantitative descriptive analysis. The results of the research on the development of powerpoint-based animated videos for symbiosis material in grade 3 of elementary school are (1) The validity test got a score of 85% from media experts and material experts got a score of 90%. (2) The practicality test of teacher and student responses got 89.67% with very practical criteria. (3) The effectiveness test of powerpoint-based animated video media can be seen from the average N-Gain value of 0.8837 which shows very high criteria. It can be concluded that Powerpoint-based Animated Video Learning Media is stated to be very valid, very practical, and very effective for use in learning symbiosis material.

Keywords: Media, Animation Video, Powerpoint

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Powerpoint* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Simbiosis Antar Mahkluk Hidup Kelas 3 SD Santa Maria Pada Tahun Ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan menggunakan *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis, design, developmen, implementation, evaluation*. Subyek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas 3 SD Santa Maria. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian pengembangan video animasi berbasis *powerpoint* untuk materi simbiosis kelas 3 SD ini adalah (1) Uji kevalidan mendapat skor 85% dari ahli media dan ahli materi mendapat skor

90%. (2) Uji kepraktisan respon guru dan siswa memperoleh 89,67% dengan kriteria sangat praktis. (3) Uji Keefektifan media video animasi berbasis *powerpoint* dapat dilihat dari nilai rata-rata N-Gain adalah 0,8837 yang menunjukkan kriteria sangat tinggi. Dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Powerpoint* dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran materi simbiosis.

Kata Kunci: Media, Video Animasi, *Powerpoint*

A. Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia terdiri dari beberapa jenjang, salah satunya adalah pendidikan Sekolah Dasar (SD). Sebagian besar, siswa diajarkan setiap mata pelajaran tanpa kepala kosong, yang berarti mereka sudah tahu apa yang mereka pelajari sebelum menyelesaikan pelajaran, terutama tentang mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) (Saputri et al., 2023).

Pembelajaran IPA adalah mata pelajaran yang diajarkan sejak sekolah dasar dan melibatkan aktifitas siswa, baik fisik maupun mental, dan berhubungan langsung dengan kehidupan sehari-hari karena IPA mempelajari semua hal di bumi, pembelajaran IPA pada dasarnya harus dikaitkan dengan keadaan langsung atau kondisi nyata (Gita et al., 2018).

Berdasarkan hasil observasi siswa kelas 3 SD Santa Maria pada tanggal 02 Desember 2024 ditemukan

permasalahan yang ada di kelas khususnya pada mata pelajaran IPA materi simbiosis antar makhluk hidup. Permasalahan yang terjadi pada hasil belajar siswa materi simbiosis dan juga metode yang digunakan guru sudah menggunakan teknologi, *proyektor* dan laptop namun hanya mengambil dari internet tidak membuat sendiri, hal ini menjadikan video tidak dapat mencangkup keseluruhan topik yang ingin dibahas oleh guru, sehingga perlunya video animasi yang sesuai dengan kajian materi yang akan dipelajari.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan diperoleh data bahwa siswa kelas 3 terdapat beberapa kesulitan yang terjadi dalam proses pembelajaran, diantaranya pada hasil belajar masih ada yang belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Terdapat 20 orang dari 40 siswa dari kelas 3 mendapatkan nilai di bawah KKTP dan 20 siswa sudah memenuhi

KKTP. Berdasarkan hasil angket diisi oleh siswa kelas 3, dari keseluruhan siswa menyatakan 100% menyukai belajar menggunakan teknologi bisa dioperasikan/melihat video pembelajaran

Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala hal yang dapat dideteksi oleh indera dan berperan sebagai perantara, perantara, sarana, atau alat untuk memfasilitasi proses komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar (Bayaniyyah et al., 2024).

Media pembelajaran yang akan dikembangkan berupa video animasi. Media video animasi menurut (Asih et al., 2023) dalam media ini jenis media elektronik berupa video termasuk media animasi, yang menyampaikan pesan atau informasi melalui animasi yang menarik serta memasukkan karakter ke dalam media berbasis elektronik. Beberapa manfaat video animasi dalam pembelajaran adalah sebagai berikut: gerakan dan suara yang tepat dapat menarik perhatian siswa, membuat tampilan lebih menarik, mempermudah penempatan pelajaran, membuat materi lebih

mudah dipahami, dan menjelaskan materi yang rumit (Lestari et al., 2022).

Peneliti sebelumnya yang dilakukan oleh Kartika dkk. (2022) dengan hasil penelitian menjelaskan bahwa media video animasi belum membantu siswa belajar dengan lebih mudah yang artinya bahwa dengan menggunakan media video animasi berbasis *powerpoint* hasil evaluasi siswa dapat meningkat atau tuntas belajar.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Powerpoint* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Simbiosis Antar Mahluk Hidup Kelas 3 SD Santa Maria Pada Tahun Ajaran 2024/2025”**

B. Metode Penelitian

Model penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&d)*. Menurut sugiyono (dalam Amanda et al., 2019) metode penelitian dan pengembangan adalah teknik penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji seberapa efektif produk

seperti yang ingin diharapkan. Pada dasarnya media pembelajaran video animasi berbasis *powerpoint* adalah sebuah media yang dikembangkan melalui kombinasi antara media visual dan audio visual yang kemudian ditambah efek animasi supaya lebih menarik. Berikut merupakan desain dari media pembelajaran video animasi berbasis *powerpoint*.

Tabel 1. Desain media pembelajaran video animasi berbasis *powerpoint*

Keterangan	Desain	
Cover		
CP dan TP		
Materi		



Gambar 2. Persentase Hasil Uji Kevalidan

3) Tahap Pengembangan

Pengembangan ini akan dimulai dengan menganalisis kebutuhan siswa dan membuat desain video animasi yang kemudian disesuaikan dengan kebutuhan siswa. ;Langkah pengembangan meliputi kegiatan menentukan desain dan alat/*software* yang digunakan. Membuat produk untuk mencapai pembelajaran, rancangan desain media tersebut tervalidasi oleh validator media dan validator materi, untuk mendapatkan saran dan komentar tentang bagaimana media tersebut dapat diperbaiki. Berikut merupakan hasil validasi ahli materi dan ahli media.

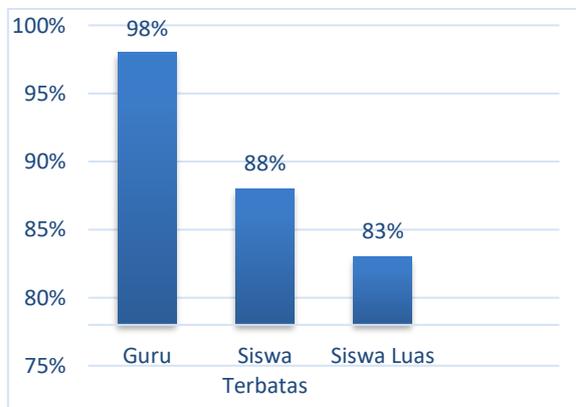
Berdasarkan gambar 2 diketahui hasil analisis data kevalidan video animasi berbasis *powerpoint* dapat diketahui bahwa skor yang diperoleh dari validator materi adalah 90% dan validator media adalah 85%. Hasil rekapitulasi tersebut dapat ditentukan nilai rata-rata persentase kevalidan adalah 87,5% yang menunjukkan kriteria sangat valid. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa video animasi berbasis *powerpoint* materi simbiosis untuk kelas 3 SD Santa Maria adalah sangat valid dan sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Tahap Implementation

Setelah dilakukan validasi dan kemudian dinyatakan layak sebagai media pembelajaran, maka dilakukan uji terbatas dan uji coba luas, yaitu siswa kelas 3 SD Santa Maria, dalam

uji coba terbatas diambil 10 siswa secara acak. Kemudian pada uji coba luas dilakukan oleh 30 siswa kelas 3 SD Santa Maria lalu melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan.

Berikut merupakan hasil uji kepraktisan guru dan siswa yang telah dilakukan pada penelitian ini:



Gambar 3. Hasil Uji Kepraktisan

Berdasarkan gambar 3 hasil analisis kepraktisan video animasi berbasis *powerpoint* uji coba kepraktisan dapat diketahui bahwa skor yang diperoleh dari respon guru adalah 98%, respon siswa uji coba skala terbatas 88% dan respon siswa skala luas 83%. Hasil rekapitulasi tersebut dapat ditentukan nilai rata-rata persentase kepraktisan adalah 89,67% yang menunjukkan kriteria sangat praktis. Sehingga, dapat disimpulkan dari hasil analisis kepraktisan pada uji coba terbatas

dan luas diatas bahwa video animasi berbasis *powerpoint* materi simbiosis untuk kelas 3 SD Santa Maria adalah sangat praktis dan sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran

Analisis keefektifan dapat diperoleh dari hasil N-Gain pada uji coba terbatas dan luas. Hasil N-Gain sendiri diambil dari nilai pre-test dan posttest siswa yang dilaksanakan dalam pembelajaran IPAS materi simbiosis menggunakan video animasi berbasis *powerpoint*. Berikut adalah tabel hasil rekapitulasi N-Gain pada uji coba terbatas dan luas.

Tabel 2. Hasil analisis keefektifan

No	Uji coba	Hasil N Gain	Kriteria
1	Terbatas	0,882	Tinggi
2	Luas	0,8852	Tinggi
Nilai rata-rata persentase		0,8837	Tinggi

Berdasarkan pada tabel 2 hasil analisis data keefektifan video animasi berbasis *powerpoint* dapat diketahui bahwa skor yang diperoleh dari N-Gain skala terbatas adalah 0,882 dan skala luas adalah 0,8852. Hasil rekapitulasi tersebut dapat ditentukan

nilai rata-rata N-Gain adalah 0,8837 yang menunjukkan kriteria sangat tinggi yang berarti adanya peningkatan hasil belajar siswa. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa video animasi berbasis *powerpoint* materi simbiosis untuk kelas 3 SD Santa Maria adalah sangat efektif dan sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi telah diselesaikan dengan melakukan uji coba produk di sekolah. Dalam evaluasi ini, dibahas validitas, praktisitas, dan efektivitas media video animasi *powerpoint*. Proses uji coba telah menghasilkan data yang akurat dan relevan, yang menunjukkan bahwa media ini layak digunakan dalam pembelajaran Data ini dapat dianalisis untuk melakukan perubahan jika diperlukan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil media pembelajaran yang dikembangkan, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Media video animasi berbasis *powerpoint* dinyatakan valid. Kevalidan media video animasi berbasis *powerpoint* dapat dilihat dari hasil uji validasi media yang memenuhi kriteria persentase

sebesar 85% dan uji validasi materi sebesar 90% dengan kriteria sangat valid.

2. Hasil respon guru dan siswa terhadap media video animasi berbasis *powerpoint* yang diberikan kepada guru dan siswa kelas 3 dengan memperoleh 89,67% dengan kriteria sangat praktis.
3. Keefektifan media video animasi berbasis *powerpoint* dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata N-Gain adalah 0,8837 yang menunjukkan kriteria sangat tinggi yang berarti adanya peningkatan hasil belajar siswa. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa video animasi berbasis *powerpoint* materi simbiosis untuk kelas 3 SD Santa Maria adalah sangat efektif dan sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, N., Reffiane, F., & Arisyanto, P. (2019). Pengembangan Media Budel (Buku Berjendela) pada Tema Keluargaku. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 97. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17384>
- 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>
- Bayaniyyah, H., Husniati, & Novitasari, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Berbasis Kearifan Lokal Pada Matapelajaran Ips Materi Indonesiaku Kaya Budaya Kelas IV SDN 3 Meninting. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(01).
- D.D.Lestari, I. Sulistyawati, & I. S. Wardani. (2022). Pemanfaatan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Sistem Pencernaan Manusia Sekolah Dasar. *JISPENDIORA: Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan Dan Humaniora*, 1(2), 01–05.
<https://doi.org/10.56910/jispendiora.v1i2.27>
- Gita, S. D., Annisa, M., & Nanna, W. I. (2018). Pengembangan Modul Ipa Materi Hubungan Makhluk Hidup Dan Lingkungannya Berbasis Pendekatan Kontekstual. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 8(1), 28–37.
<https://doi.org/10.24929/lensa.v8i1.28>
- Karlenata, H., Yumarni, A., & Astuti, D. P. J. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA. *Journal of Innovation in Teaching and Instructional Media*, 5(3), 1121–1133.
<https://doi.org/10.52690/jitim.v5i3.1098>
- Kartika Selvi Sekartanjung, Sukamto, M. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powerpoint Pada Pembelajaran Tematik Tema 4 Subtema 1 Kelas III Sekolah Dasar*. 18(1), 7–19.
- Saputri, F. I. I., Ibrahim, M., Hidayat, M. T., & Rulyansah, A. (2023). Studi Tentang Konsep-Konsep IPA Dalam Buku Pelajaran Sekolah Dasar Yang Mengalami Miskonsepsi. *JISHUM: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(4), 1035–1048.
<https://doi.org/10.57248/jishum.v1i4.248>