

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS VIDEO
ANIMASI EDUKATIF MENGGUNAKAN INSHOT APPLICATION PADA MATA
PELAJARAN IPAS DI KELAS III SEKOLAH DASAR**

Ayu Septiaayu Utami^{1*}, Hendra Budiono²

^{1, 2}PGSD FKIP Universitas Jambi

1*septiaayu403@gmail.com, 2hendra.budiono@unja.ac.id

*Corresponding author**

ABSTRACT

This study aims to develop and evaluate the validity and practicality of a digital learning media based on educational animated videos for Grade III elementary school IPAS lessons on the topic “The City/Regency Where I Live.” The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model. The media was developed using the InShot application and produced a video consisting of an introduction, material presentation, interactive quizzes, and a closing section. Validation results indicated a very valid category, with scores of 4.6 from the material expert, 4.7 from the design expert, and 4.7 from the language expert. Practicality assessments by teachers (4.7), small-group trials (4.5), and large-group trials (4.7) showed that the media was highly practical. Thus, the developed animated video-based digital learning media is considered feasible and practical for use in the learning process.

Keywords: Digital Learning Media, Educational Animated Videos, Science

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji kevalidan serta kepraktisan media pembelajaran digital berbasis video animasi edukatif pada materi IPAS khususnya muatan IPS kelas III SD mengenai “Kota/Kabupaten Aku Tinggal”. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Media dikembangkan menggunakan aplikasi inshot dan menghasilkan video yang memuat pembukaan, penyajian materi, kuis interaktif, kesimpulan serta penutup. Hasil validasi menunjukkan kategori sangat valid dari ahli materi mencapai (4,6), ahli desain (4,7), dan ahli bahasa (4,7). Penilaian kepraktisan oleh guru (4,7), uji coba kelompok kecil (4,5), dan kelompok besar (4,7) menunjukkan kategori sangat praktis. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan terbukti valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Digital, Video Animasi Edukatif, IPAS

A. Pendahuluan

Pembelajaran IPAS di kelas III SDN 80/I Muara Bulian belum mencapai hasil yang optimal karena guru masih mengandalkan media tradisional seperti buku teks sebagai sumber utama penyampaian materi. Gambar-gambar yang terdapat dalam buku berukuran kecil sehingga tidak semua siswa dapat melihat informasi dengan jelas. Kondisi ini menunjukkan bahwa teknologi yang sebenarnya sudah tersedia di sekolah belum dimanfaatkan secara maksimal, salah satunya karena keterbatasan kemampuan guru dalam menggunakan perangkat digital. Siswa juga mengungkapkan bahwa mereka lebih tertarik pada media pembelajaran yang memiliki tampilan visual menarik, seperti video animasi yang dapat membantu menjelaskan konsep abstrak secara lebih konkret. Situasi tersebut menegaskan adanya ketidaksesuaian antara kebutuhan pembelajaran dengan media yang digunakan saat ini.

Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022 menegaskan bahwa pembelajaran harus dirancang agar interaktif, menyenangkan, dan mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Oleh sebab itu, guru

dituntut lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan berbagai teknologi yang tersedia di lingkungan kelas. Penggunaan teknologi yang tepat tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga membantu siswa memahami materi pelajaran secara lebih mudah serta meningkatkan partisipasi mereka selama proses pembelajaran.

Silalahi dan Budiono (2023) menyatakan bahwa keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menyusun strategi belajar yang efektif dan berkualitas. Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah mengintegrasikan teknologi sebagai penunjang pencapaian tujuan pembelajaran. Teknologi memungkinkan guru menampilkan materi secara lebih variatif, menarik, dan relevan dengan perkembangan zaman. Selain itu, teknologi juga memberi peluang bagi siswa untuk belajar lebih mandiri, interaktif, dan kolaboratif sehingga proses belajar menjadi lebih optimal dan bermakna. Dengan demikian, kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi menjadi faktor kunci dalam mewujudkan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan

kebutuhan peserta didik saat ini.

Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, teknologi berfungsi sebagai sarana penting untuk mendukung pembelajaran bermakna, terutama pada mata pelajaran IPAS yang memadukan konsep IPA dan IPS. Materi IPS pada kelas III memiliki sifat yang cenderung abstrak, sehingga dibutuhkan media yang mampu membantu siswa memahami konsep-konsep tersebut melalui pengalaman visual yang lebih konkret (Alwi dkk., 2024).

Teori Kerucut Pengalaman Dale menjelaskan bahwa pengalaman belajar yang melibatkan unsur visual dan audio lebih mudah dipahami dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal (Ambarwati, 2023). Atas dasar ini, video animasi edukatif menjadi pilihan media yang tepat untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Salah satu aplikasi yang banyak dimanfaatkan dalam pembuatan video animasi adalah InShot, yang memiliki antarmuka sederhana serta menyediakan beragam fitur seperti animasi, transisi, suara, dan teks. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa video animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa dan

memperoleh tanggapan positif (Rahayu dkk., 2023). Namun, penelitian yang secara khusus mengembangkan video animasi edukatif berbasis InShot untuk pembelajaran IPAS pada materi IPS kelas III sekolah dasar masih sangat terbatas.

Melihat kesenjangan tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk menghadirkan media pembelajaran digital yang menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pengembangan video animasi edukatif berbasis aplikasi InShot diharapkan mampu mengatasi keterbatasan media konvensional, meningkatkan efektivitas pembelajaran, serta mendukung terlaksananya Kurikulum Merdeka secara lebih optimal.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan menggunakan model ADDIE sebagai acuan utama dalam menghasilkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis aplikasi InShot. Pendekatan R&D dipilih karena tidak

hanya berfokus pada pembuatan produk, tetapi juga memastikan bahwa produk tersebut telah melalui proses pengujian kualitas, kevalidan, dan kepraktisan sebelum digunakan secara lebih luas. Dalam pelaksanaannya, pendekatan ini mengharuskan peneliti melakukan analisis kebutuhan secara menyeluruh, merancang produk secara sistematis, mengembangkan media melalui tahapan bertahap, serta melakukan pengujian melalui validasi para ahli dan uji coba kepada peserta didik.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi terhadap proses pembelajaran, wawancara dengan guru, serta pengisian angket oleh ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa, disertai angket respons guru dan siswa setelah media diimplementasikan. Teknik pengumpulan data tersebut digunakan untuk memperoleh informasi yang tepat mengenai kebutuhan awal, kualitas media yang dikembangkan, serta tingkat kepraktisannya bagi pengguna. Selanjutnya, data dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan temuan selama proses pengembangan, serta secara

kuantitatif melalui perhitungan skor dan persentase dari angket validasi dan angket respons guru dan siswa untuk menilai kelayakan dan kepraktisan media. Dengan demikian, metode ini secara jelas menggambarkan cara data dikumpulkan dan dianalisis untuk memahami permasalahan serta menguji efektivitas produk pembelajaran yang dikembangkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Video Animasi Edukatif

Media pembelajaran digital berupa video animasi edukatif berbasis aplikasi InShot dikembangkan sebagai solusi teknologi untuk mengatasi keterbatasan dalam penyampaian materi di kelas. Sofwan dkk. (2024) menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi digital mampu meningkatkan komunikasi serta kolaborasi dalam proses pembelajaran. Media ini dirancang untuk membantu guru menyampaikan materi dengan lebih mudah sekaligus mendukung

pemahaman siswa melalui penyajian yang konkret, menarik, dan interaktif. Proses pengembangannya mengikuti model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation), yang menyediakan langkah-langkah sistematis agar produk yang dihasilkan lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Pada tahap Analyze, peneliti melakukan analisis terhadap kurikulum, kebutuhan belajar, karakteristik peserta didik, serta kondisi sarana dan prasarana di SDN 80/I Muara Bulian. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas III B dan observasi penggunaan buku ajar, diketahui bahwa sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka selama dua tahun. Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa memerlukan media yang inovatif dan interaktif, terutama media berbasis teknologi seperti video animasi edukatif. Selain itu, karakteristik siswa kelas III menunjukkan bahwa mereka lebih mudah memahami materi

jika disajikan secara konkret dan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari melalui media visual. Oleh karena itu, pengembangan video animasi edukatif dipandang sangat relevan untuk mendukung pembelajaran yang menarik dan bermakna.

Pada tahap Design, peneliti menyusun storyboard dan prototipe sebagai rancangan awal media pembelajaran. Media dikembangkan dengan menggunakan perangkat keras utama berupa smartphone dan aplikasi InShot, dibantu oleh Canva dan Wordwall sebagai aplikasi pendukung. Pemanfaatan berbagai aplikasi tersebut memungkinkan peneliti menghasilkan video animasi edukatif yang sesuai dengan materi IPAS dan mudah dipahami oleh siswa.

Tahap Development merupakan proses mewujudkan rancangan menjadi produk nyata berupa video animasi edukatif. Setelah produk selesai dibuat, dilakukan validasi oleh para ahli untuk menilai kelayakan media. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli

bahasa untuk memastikan kevalidan produk, dilanjutkan penilaian oleh guru kelas III B sebagai praktisi lapangan. Setelah tahap validasi, dilakukan uji coba kelompok kecil melibatkan enam siswa untuk menilai keterbacaan dan kelayakan awal sebelum diterapkan pada kelompok besar.

Tahap Implementation dilaksanakan dengan menerapkan media pada uji coba kelompok besar yang melibatkan 19 siswa kelas III B. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran digital berbasis video animasi edukatif ketika digunakan dalam proses belajar.

Tahap terakhir adalah Evaluation, yaitu proses penilaian yang dilakukan secara berkelanjutan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar layak, efektif, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Evaluasi pada model ADDIE tidak hanya dilakukan setelah produk selesai, tetapi berlangsung pada setiap tahapan pengembangan. Dengan demikian,

setiap kekurangan yang ditemukan dapat segera diperbaiki sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Pada evaluasi formatif, penilaian dilakukan selama tahap analisis, perancangan, dan pengembangan. Evaluasi ini bertujuan untuk memantau kualitas proses dan produk sementara, sehingga peneliti dapat mengidentifikasi kelemahan sejak awal. Contohnya, pada tahap analisis, peneliti menilai kembali apakah kebutuhan siswa dan karakteristik belajar telah dianalisis secara tepat. Pada tahap desain, storyboard dan prototipe diperiksa ulang untuk memastikan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan kelayakan untuk dikembangkan menjadi video animasi. Pada tahap pengembangan, evaluasi dilakukan terhadap hasil video yang dibuat—misalnya kualitas visual, ketepatan materi, penggunaan bahasa, serta kesesuaian tampilan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Jika ditemukan kekurangan, peneliti melakukan revisi agar produk semakin

matang sebelum divalidasi oleh para ahli.

Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan setelah seluruh tahap pengembangan selesai dan media diuji dalam pembelajaran. Evaluasi ini berfungsi untuk menilai keseluruhan keberhasilan produk, baik dari segi kualitas maupun kepraktisan penggunaannya. Evaluasi sumatif melibatkan pengumpulan data melalui validasi ahli, angket respon guru, serta angket respon siswa setelah media digunakan dalam uji coba kelompok besar. Melalui evaluasi ini, peneliti memperoleh gambaran mengenai sejauh mana media mampu meningkatkan pemahaman siswa, menarik minat belajar, serta membantu guru dalam menyampaikan materi. Selain itu, hasil evaluasi sumatif menjadi dasar untuk menilai efektivitas media secara menyeluruh dan menentukan apakah media tersebut layak diterapkan atau memerlukan pengembangan lebih lanjut. Dengan adanya evaluasi yang

menyeluruh, baik formatif maupun sumatif, proses pengembangan media video animasi edukatif menjadi lebih terarah dan berkualitas. Evaluasi ini memastikan bahwa produk akhir benar-benar memenuhi standar pembelajaran, sesuai dengan Kurikulum Merdeka, serta mampu memberikan pengalaman belajar yang optimal bagi siswa.

2. Kevalidan Produk

Proses pengembangan ini menunjukkan bahwa tahap validasi merupakan bagian penting untuk memastikan kelayakan produk sebelum diujicobakan. Validasi dilakukan untuk menilai apakah media yang dikembangkan memenuhi standar kualitas (Wulandari dkk., 2023). Penilaian melibatkan tiga kategori validator yaitu ahli bahasa, ahli materi, dan ahli desain, yang masing-masing menilai aspek sesuai bidangnya. Hasil validasi menjadi dasar utama dalam menentukan tingkat validitas video animasi edukatif. Dengan demikian, media yang

dihasilkan tidak hanya layak digunakan, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan belajar siswa dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Validasi materi dilakukan melalui dua tahap oleh ahli materi. Sebelum itu, instrumen angket terlebih dahulu dinilai bersama dosen pembimbing pada 30 Oktober 2025 untuk memastikan keakuratan dan keterbacaannya. Tahap pertama validasi materi dilaksanakan pada 3 November 2025 dan memperoleh skor 50 dengan rata-rata 4,5 yang dikategorikan "sangat valid" namun memerlukan revisi. Masukan yang diberikan meliputi penambahan subtitle serta penegasan kesimpulan materi. Setelah perbaikan dilakukan, tahap kedua validasi pada 6 November 2025 menghasilkan skor 53 dengan rata-rata 4,8 dan tetap berada pada kategori "sangat valid". Hasil ini menunjukkan bahwa video animasi edukatif berbasis

InShot pada materi IPAS kelas III telah memenuhi kriteria kevalidan dan layak untuk diuji coba di lapangan.

Validasi desain dilakukan melalui dua tahap oleh ahli desain. Tahap pertama pada 30 Oktober 2025 berupa penilaian instrumen angket bersama dosen pembimbing untuk memastikan keakuratan dan keterbacaan butir angket sesuai karakteristik produk. Tahap kedua pada 10 November 2025 merupakan penilaian langsung terhadap desain video animasi edukatif. Hasil validasi memperoleh skor 52 dengan rata-rata 4,7 yang termasuk kategori "sangat valid". Temuan ini menunjukkan bahwa desain media telah memenuhi kriteria kevalidan dan layak untuk diuji coba di lapangan.

Validasi bahasa dilakukan melalui dua tahap oleh ahli bahasa. Tahap pertama pada 30 Oktober 2025 berupa penilaian instrumen angket bersama dosen pembimbing untuk memastikan ketepatan dan keterbacaan

butir angket sesuai karakteristik produk. Setelah revisi instrumen dilakukan, tahap kedua pada 13 November 2025 menilai langsung penggunaan bahasa dalam video animasi edukatif. Hasil validasi memperoleh skor 52 dengan rata-rata 4,7 dan termasuk kategori “sangat valid”. Validator menyatakan bahwa bahasa yang digunakan telah memenuhi kriteria kevalidan, dengan beberapa saran perbaikan kecil, dan layak untuk diuji coba di sekolah dasar.

3. Kepraktisan Produk

Setelah memperoleh penilaian “sangat valid” dari para ahli, media pembelajaran kemudian diuji tingkat kepraktisannya melalui angket yang diberikan kepada guru dan siswa. Guru kelas III B memberikan skor 66 dengan nilai rata-rata 4,7 yang menunjukkan bahwa media tersebut berada dalam kategori “sangat praktis”. Pada tahap uji coba kelompok kecil yang melibatkan 6 siswa, diperoleh rata-rata 4,5 dengan kategori

“sangat praktis”, meskipun terdapat masukan untuk memperbaiki kualitas audio. Selanjutnya, uji coba pada kelompok besar yang melibatkan 19 siswa menghasilkan rata-rata 4,7 dan tetap berada pada kategori “sangat praktis”. Berdasarkan keseluruhan hasil penilaian dari para ahli, guru, dan siswa, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital berupa video animasi edukatif berbasis aplikasi InShot telah memenuhi kriteria “sangat valid” dan “sangat praktis”, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran IPAS pada muatan IPS untuk siswa kelas III Sekolah Dasar.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran digital berupa video animasi edukatif yang dibuat menggunakan aplikasi InShot untuk mendukung pembelajaran IPAS kelas III. Pengembangan media dilakukan dengan mengacu pada model ADDIE, yang mencakup tahap analisis terhadap kurikulum, kebutuhan siswa, karakteristik peserta didik, serta ketersediaan sarana prasarana; kemudian dilanjutkan dengan

penyusunan storyboard dan pembuatan prototipe; pengembangan melalui validasi para ahli dan uji coba kelompok kecil; implementasi melalui uji coba kelompok besar; serta evaluasi formatif dan sumatif untuk menilai kualitas akhir media yang dihasilkan.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media berada pada kategori "sangat valid", dengan skor ahli materi sebesar 4,6, ahli desain 4,7, dan ahli bahasa 4,7. Temuan ini mengindikasikan bahwa isi materi, aspek visual, serta penggunaan bahasa dalam media telah memenuhi kriteria kelayakan. Selain itu, media juga terbukti "sangat praktis", berdasarkan penilaian guru dengan skor 4,7, hasil uji coba kelompok kecil sebesar 4,5, dan uji coba kelompok besar sebesar 4,7. Hal tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan mampu mendukung proses pembelajaran IPAS secara efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, M., Sutajaya, M., & Suja, I. W. (2024). Pengembangan modul pembelajaran IPAS berorientasi tri hita karana untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan siswa sekolah dasar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)Ndonesia*, 1–9.
- Ambarwati, S. (2023). *Implementasi Teori Cone of Experience Edgar Dale Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 1 Baturraden Kabupaten Banyumas*. 1–129.
- Nurhaliza Manurung, S., Saragih, E. L., Reynhat Sitanggang Gusar, M., Keguruan Dan, F., & Kunci, K. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Inshot Terhadap Kemampuan Menulis Teks Narasi Siswa Fase D Smp Negeri 14 Medan. *Jurnal Education and Development*, 12(2), 381–389.
- Pradana, S. (2025). Efektivitas Penggunaan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Transformasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 33–39.
- Prasetya, W. A., Suwatra, I. I. W., & Mahadewi, L. P. P. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 60–68. file:///D:/Semester 7/jurnal kajian relevan/32509-78001-1-PB (1).pdf
- Rahayu, L., Dewi, R. S., & Hakim, Z. R. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi doratoon pada pembelajaran di kelas v sekolah dasar. *Edukasi: Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan*, 15(02), 295–306.
- Silalahi, R. B., & Budiono, H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Berbasis Web pada Muatan IPA Materi Hubungan Antarmakhluk Hidup dalam Ekosistem di kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 4(3), 1341–1349.
- Sofwan, M., Habibi, A., Hassan, A., Attar, R. W., Alqahtani, T. M., & Sarah, A. (2024). *Faktor-Faktor*

yang Mempengaruhi Perilaku Guru dalam Pengajaran Inovatif dengan Teknologi : Pemodelan Persamaan Struktural.

Wulandari, R., Septyanti, E., Riau, U., Riau, U., Riau, U., Ajar, B., Anekdot, T., & Lokal, K. (2023). *Validitas Pengembangan Bahan Ajar Teks Anekdot Berbasis Kearifan Lokal Siswa Kelas X Sman 15.* 795–804.