

VIDEO ANIMASI BERBASIS *DESIGN THINKING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD

I Gede Suantara¹, Basilius Redan Werang², Gede Wira Bayu³

^{1,2,3} Universitas Pendidikan Ganesha

¹suantara@student.undiksha.ac.id, ²werang267@undiksha.ac.id,

³wira.bayu@undiksha.ac.id

ABSTRACT

Natural and Social Sciences Education (IPAS) in elementary school aims to form a holistic understanding and awareness of students towards the environment. However, in practice, social studies learning shows that there is a gap between ideal conditions and learning reality. This research is motivated by the low learning outcomes of grade IV students of SD Negeri 1 Pujungan in social studies subjects such as the topic "My Region and Natural Resources". A total of 65% of students have not reached the KKTP. The main problems include limited learning resources, lack of variety of learning media, and the learning process that is still verbalistic and boring. This research aims to develop learning media in the form of an effective design-based animation video to improve the learning outcomes of grade IV students of SDN 1 Pujungan on the materials of my region and its natural resources. The research method used by Research and Development (R&D) with the ADDIE development model includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects amounted to 29 grade IV students. The research instruments include validation sheets of subject matter experts and media experts, teacher and student response questionnaires to measure practicality, and pre-test and post-test questionnaires to determine the increase in students' learning interest. The results of the study showed that the developed media obtained a very valid category, with an average score of 4.95 from material experts and 5.0 from media experts. The results of the practicality test showed that the media was in the very practical category based on the responses of teachers and students. Meanwhile, the results of the effectiveness test showed a significance value of 0.000 (<0.05) with an increase in average learning outcomes of 24.862 points after the use of media. Thus, design thinking-based animation video media is declared feasible, practical, and effective to be used to improve student learning outcomes in science learning in elementary schools.

Keywords: *elementary school ipas, learning effectiveness, learning materials*

ABSTRAK

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar bertujuan untuk membentuk pemahaman holistik serta kesadaran siswa terhadap lingkungan. Namun, pada praktiknya pembelajaran IPAS menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal dengan realita pembelajaran. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Pujungan pada mata pelajaran IPAS seperti topik "Daerahku dan Kekayaan Alamnya". Sejumlah 65% siswa belum mencapai KKTP. Permasalahan utama meliputi keterbatasan sumber belajar, kurangnya variasi media pembelajaran, serta proses belajar yang masih bersifat verbalistik dan membosankan. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis design thinking yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Pujungan pada materi daerahku dan kekayaan alamnya. Metode penelitian yang digunakan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian berjumlah 29 siswa kelas IV. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respon guru dan siswa untuk mengukur kepraktisan, serta angket pre-test dan post-test untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan media yang dikembangkan memperoleh kategori sangat valid, dengan skor rata-rata 4,95 dari ahli materi dan 5,0 dari ahli media. Hasil uji kepraktisan menunjukkan media berada pada kategori sangat praktis berdasarkan respon guru dan siswa. Sementara itu, hasil uji efektivitas menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$) dengan peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 24.862 poin setelah penggunaan media. Dengan demikian, media video animasi berbasis design thinking dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata kunci: efektivitas belajar, ipas sekolah dasar, media pembelajaran

A. Pendahuluan

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar, yang bertujuan untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang positif terhadap lingkungan alam dan sosial

di sekitarnya (Hasibuan et al., 2023).

Pendidikan sendiri merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar dan terencana guna mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan untuk membantu peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang dimilikinya supaya memiliki kekuatan spritual agama, pengendalian diri,

kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, dan ketrampilan yang dibutuhkan disaat terjun bermasyarakat.

(Pristiwanti et al., 2022). Selain itu Pendidikan berperan sebagai kekuatan yang mampu mendorong perubahan positif dalam berbagai aspek kehidupan, guna mendukung terjadinya transformasi yang konstruktif (Werang, 2024). Mata pelajaran IPAS merupakan gabungan dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Penggabungan kedua mata pelajaran ini bertujuan agar pembelajaran menjadi holistik, sehingga peserta didik dapat memahami bagaimana permasalahan lingkungan alam dan sosial (Rahmawati et al., 2023). Dengan menggabungkan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS dalam pembelajaran di sekolah dasar, diharapkan dapat menanamkan kesadaran akan keterkaitan manusia dengan lingkungan serta membentuk kepekaan terhadap berbagai fenomena alam dan sosial yang terjadi.

Pembelajaran IPAS yang ideal adalah pembelajaran yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan

alam dan sosial secara seimbang, kontekstual, dan bermakna sesuai dengan pengalaman nyata peserta didik. Proses pembelajaran dirancang untuk mendorong siswa aktif mengeksplorasi lingkungan sekitar, berpikir kritis, serta mengembangkan rasa ingin tahu terhadap fenomena alam dan sosial (Nurhayati dkk., 2025). Pembelajaran IPAS memiliki peran krusial karena mata pelajaran ini menjadi landasan fundamental dalam membentuk generasi muda yang mampu menghadapi berbagai permasalahan sosial dan lingkungan, serta berkontribusi dalam kemajuan bangsa. (Bayu et al., 2023) menyatakan bahwa pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang secara aktif dan bermakna agar mampu mengembangkan kemampuan berpikir serta keterlibatan siswa secara optimal.

Sumber belajar menjadi salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Sumber belajar memiliki cakupan dari tenaga pengajar (guru), sarana dan prasarana (bangunan dan media pembelajaran), serta aktivitas dalam pembelajaran (Yandi et al., 2023).

Berdasarkan hal tersebut, untuk mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran, dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah harus memperhatikan faktor-faktor yang ada. Pendidik harus bisa merancang kegiatan pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilan dan ketercapaian tujuan pendidikan nasional, dengan menggunakan model, metode, pendekatan, serta media pembelajaran yang bersesuaian dengan kebutuhan individu peserta didik. (Werang, 2022) menegaskan bahwa pendidikan yang efektif memerlukan dukungan sistem dan lingkungan yang memadai agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. (Juardi et al., 2024) dalam penelitiannya menyatakan bahwa siswa dalam belajar IPS mengalami kesulitan pada materi keragaman Indonesia, sumber daya alam, kegiatan ekonomi, pekerjaan, dan kerajaan yang ada pada masa Hindu, Buddha, dan Islam yang disebabkan oleh apersepsi siswa terhadap pembelajaran IPS, terbatasnya sumber belajar, kurangnya minat siswa, dan kurangnya pendampingan kepada siswa sewaktu kegiatan pembelajaran terlaksana. Kurangnya pemahaman

siswa pada materi daerahku dan kaya alamnya tentu akan berdampak pada sikap manusia terhadap alam termasuk pemanfaatannya. Menurut (Halawa et al., 2024) tidak pahaman dalam pemanfaatan sumber daya alam dapat menyebabkan kerusakan keseimbangan alam itu sendiri sehingga berdampak negatif terhadap makhluk hidup.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang telah dijabarkan, hal tersebut juga sesuai dengan kondisi yang terjadi di SD Negeri 1 Pujungan, terdapat 19 siswa dari 29 siswa yang memperoleh nilai di bawah dari KKTP yang sudah ditetapkan. Jika dipresentasikan, sebesar 65% siswa masih belum tuntas, dan 10 siswa dari 29 siswa memperoleh nilai sama dan berada di atas KKTP. Apabila hasil tersebut dipresentasikan, sebesar 35% siswa sudah tuntas, dengan terdapatnya selisih 19 siswa di bawah dari acuan kriteria KKTP yang perlu mendapatkan remedial dan pendampingan. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan, diketahui bahwa (1) kegiatan pembelajaran masih dominan menggunakan buku pelajaran atau sumber belajar masih terbatas, (2) kurangnya variasi dalam

kegiatan pembelajaran terkait penggunaan media sehingga suasana belajar terkesan membosankan, menurunkan semangat, dan minat siswa dalam belajar, (3) siswa terkesan cepat bosan kemudian mengalihkan fokus dengan berbicara bersama teman sebangku atau menggambar di buku tulisnya, (4) respon siswa yang rendah saat proses tanya jawab berlangsung, (5) pemberian visualisasi konkret dan semi konkret belum diupayakan dalam proses pembelajaran IPAS, dan (6) pemanfaatan teknologi yang belum optimal dalam mendukung proses pembelajaran yang inovatif.

(Saefurohman & Sari, 2020) menyatakan rendahnya hasil belajar siswa memiliki kaitan erat dengan pelaksanaan pembelajaran yang terkesan membosankan. Maka dari itu perlunya penggunaan media pembelajaran yang inovatif guna membantu menciptakan pemahaman siswa. Menurut (Kadek et al., 2022) memang benar ketersediaan media pembelajaran dalam proses belajar sangat penting dalam membantu siswa memahami isi materi. (Utami et al., 2013) menegaskan bahwa materi daerahku dan kekayaan alam merupakan materi kompleks dan

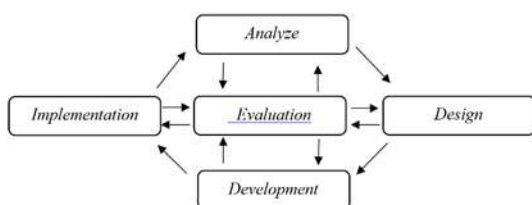
abstrak sehingga menyebabkan kesulitan pemahaman siswa jika hanya disampaikan secara verbal tanpa adanya media pembelajaran yang interaktif dan konkret. Media pembelajaran inovatif dan interaktif di sekolah masih sangat terbatas. Kondisi ini menunjukkan perlunya pengembangan media yang mampu menggabungkan unsur visual, interaktif, dan kontekstual dalam satu kesatuan pembelajaran. Sehingga peneliti memiliki inovasi dalam pengembangan video animasi berbasis *design thinking* yang memungkinkan siswa memahami materi dengan melihat bentuk animasi dari materi yang diajarkan melalui video animasi sehingga diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa serta menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih bermakna dan inovatif.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan suatu inovasi media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur audio, visual, interaktif, dan teknologi digital dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi abstrak seperti materi daerahku dan kekayaan alamnya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan

video animasi berbasis *design thinking* pada materi daerahku dan kekayaan alamnya untuk siswa kelas IV sekolah dasar sebagai upaya yang difokuskan pada peningkatan hasil belajar siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, bermakna, dan selaras dengan implementasi Kurikulum Merdeka serta tuntutan pembelajaran abad ke-21.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan menghasilkan produk berupa video animasi berbasis *design thinking* pada materi daerahku dan kekayaan alamnya. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang meliputi lima tahap yaitu (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*).



Gambar 1. Tahapan Model Pengembangan ADDIE
(Sumber: Syahid et al., 2024)

Subjek pada penelitian ini berupa produk video animasi berbasis *design thinking* pada materi daerahku dan kekayaan alamnya untuk siswa kelas IV SD Negeri 1 Pujungan. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah validitas isi media, kepraktisan media, dan efektivitas media video animasi berbasis *design thinking* yang dikembangkan. Ahli materi dan ahli media berperan dalam menentukan kelayakan produk yang dikembangkan, guru berperan dalam menilai kepraktisan media, dan siswa menjadi subjek dalam uji efektivitas untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media video animasi berbasis *design thinking*.

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis dalam model ADDIE bertujuan mengidentifikasi kondisi awal, potensi, dan permasalahan sebagai dasar pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Winaryati dkk., 2021). Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di kelas IV SD Negeri 1 Pujungan, ditemukan bahwa pembelajaran materi *Daerahku dan Kekayaan Alamnya* masih menggunakan buku sebagai sumber utama, sementara

materi yang bersifat abstrak menyebabkan rendahnya pemahaman dan hasil belajar siswa. Selain itu, siswa cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan unsur visual, audio, dan video. Analisis capaian pembelajaran dilakukan untuk memastikan kesesuaian media dengan kompetensi yang dituju, sedangkan analisis fasilitas menunjukkan ketersediaan sarana yang memadai, seperti laptop, LCD, sound system, dan akses internet, sehingga mendukung pengembangan media pembelajaran yang inovatif.

2. Tahap Perencanaan (*Design*)

Tahap desain dalam model ADDIE merupakan proses perencanaan pengembangan media berdasarkan hasil analisis kebutuhan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Muthmainnah dkk., 2022). Pada penelitian ini, tahap desain mencakup penentuan materi *Daerahku dan Kekayaan Alamnya* pada muatan IPAS kelas IV yang difokuskan pada kekayaan alam wilayah dataran rendah, khususnya sektor perkebunan, dengan sumber materi berasal dari buku guru, buku siswa, dan referensi digital yang relevan. Selain itu, dilakukan

perancangan video animasi berbasis *design thinking* melalui penyusunan *flowchart* dan *storyboard* sebagai pedoman pengembangan media yang sistematis, pemilihan perangkat pendukung berupa laptop dan telepon genggam sebagai *hardware* serta aplikasi Canva sebagai *software* utama, serta penyusunan instrumen penelitian untuk menilai validitas produk melalui evaluasi oleh ahli isi, ahli desain, dan ahli media guna memastikan kualitas, kelayakan, dan efektivitas video animasi yang dikembangkan.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap ketiga dalam model ADDIE yang berfokus pada merealisasikan rancangan yang telah disusun menjadi produk nyata (Slamet, 2022). Pada penelitian ini, tahap pengembangan dilakukan dengan mewujudkan video animasi berbasis *design thinking* melalui beberapa langkah, yaitu persiapan perangkat pendukung, penyusunan alur cerita, perancangan karakter dan materi, proses pengeditan yang mencakup penambahan elemen visual, teks, audio, dan *dubbing*, serta tahap *finishing* untuk memastikan kualitas gambar, audio, teks, dan

kesesuaian isi. Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan uji validitas oleh ahli isi dan ahli media guna menilai kelayakan produk sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Selain itu, disusun instrumen *post-test* untuk mengukur efektivitas video animasi berbasis *design thinking* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, yang ditentukan melalui perbandingan hasil *post-test* dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi merupakan tahap keempat dalam model ADDIE yang bertujuan memperoleh umpan balik terhadap produk yang telah dikembangkan melalui penerapan langsung kepada pengguna sasaran (Rusmayana, 2021). Pada penelitian ini, implementasi dilakukan setelah video animasi berbasis *design thinking* dinyatakan valid dan layak digunakan oleh para ahli. Uji coba produk menggunakan desain *one-group pretest-posttest* untuk mengukur pengaruh penggunaan media terhadap hasil belajar siswa (Palakka & Bone, 2025). Kegiatan uji coba melibatkan siswa kelas IV SD

Negeri 1 Pujungan sebagai sampel penelitian, dengan tahapan pemberian *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa, dilanjutkan dengan pemberian perlakuan berupa penggunaan video animasi berbasis *design thinking*, dan diakhiri dengan *post-test* untuk mengukur kemampuan siswa setelah perlakuan sehingga efektivitas media yang dikembangkan dapat diketahui (Nurjanah dkk., 2025).

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dalam model ADDIE yang bertujuan menilai dan menguji keberhasilan produk yang telah dikembangkan (Huda, 2022). Pada penelitian ini, evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan video animasi berbasis *design thinking* pada materi *Daerahku dan Kekayaan Alamnya* dalam muatan IPAS kelas IV SD. Proses evaluasi mencakup evaluasi formatif yang dilaksanakan pada setiap tahap pengembangan untuk melakukan perbaikan produk secara berkelanjutan, serta evaluasi sumatif yang dilakukan pada akhir pengembangan untuk menilai efektivitas keseluruhan media yang telah dikembangkan.

a) Uji Validitas Isi Instrumen

Uji validitas isi instrumen pada penelitian ini menggunakan rumus gregory. Hasil validasi instrumen selanjutnya dikonversikan ke dalam tabulasi silang 2x2 untuk menentukan koefisien validitas isi instrumen seperti yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Tabulasi Silang

Ahli I	Ahli II		
	Penilaian Ahli	Tidak Relevan	Relevan
Ahli I	Tidak Relevan	A	B
	Relevan	C	D

(Sumber: Mudanta dkk., 2020)

Hasil validitas dari kedua ahli dimasukkan ke dalam tabel tabulasi silang lalu dianalisis dengan menggunakan rumus *Grefory*, yaitu sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A + B + C + D}$$

Keterangan:

V = Validitas isi

A = Kedua ahli tidak setuju

B = Ahli I tidak setuju, ahli II sangat setuju

C = Ahli I sangat setuju, ahli II tidak setuju

D = Kedua ahli setuju

Setelah memperoleh hasil dari validitas isi menggunakan rumus *Gregory* kemudian dikategorikan ke dalam kriteria koefisien validitas isi.

Adapun kriteria koefisien validitas isi disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Kriteria Koefisien Validitas Isi

Koefisien Validitas Isi	Kriteria
0,00 – 0,19	Sangat rendah
0,20 – 0,39	Rendah
0,40 – 0,59	Sedang
0,60 – 0,79	Tinggi
0,80 – 1,00	Sangat tinggi

(Sumber: Mudanta dkk., 2020)

Hasil perhitungan penilaian seluruh pakar mengenai validitas isi instrumen ahli dan pengguna disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Isi Instrumen

Instrumen	Jumlah Butir	Hasil Perhitungan	Kriteria
Ahli Materi	10	1,00	Sangat tinggi
Ahli Media	10	1,00	Sangat tinggi
Respon Guru	10	1,00	Sangat tinggi
Respon Siswa	10	1,00	Sangat tinggi
Efektivitas	20	1,00	Sangat tinggi

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan sumber referensi dari buku ajar IPAS kelas IV dan dokumen Kurikulum Merdeka, kemudian menyusun rancangan media pembelajaran video animasi berbasis *design thinking* pada materi daerahku dan kekayaan alamnya sesuai capaian pembelajaran dan tujuan

pembelajaran yang telah ditetapkan. Perancangan dilakukan dengan menyusun *storyboard* yang memuat alur penyajian materi, desain visual, dan perangkat yang akan digunakan untuk membuat video animasi. Video animasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva, CapCut, dan *Flow* AI untuk menciptakan desain visual yang menarik, modern, dan *aesthetic*, sehingga mampu membangkitkan semangat serta motivasi belajar peserta didik. Durasi video dibatasi secara proporsional yaitu 7 menit 8 detik, yang bertujuan untuk menjaga ritme dari fokus siswa agar tetap optimal selama menyimak materi pada video animasi. Rancangan tersebut selanjutnya dikonsultasikan kepada dosen pembimbing untuk memperoleh masukan sebelum dilanjutkan ke tahap pengembangan. Hasil konsultasi tersebut digunakan sebagai dasar evaluasi dan revisi rancangan sebelum dilanjutkan ke tahap pengembangan. Berikut ini disajikan beberapa tampilan hasil pengembangan video animasi berbasis *design thinking* pada materi daerahku dan kekayaan alamnya.



**Gambar 1. Hasil Produk
Pengembangan Video Animasi
Berbasis *Design Thinking*
(Sumber: Penulis)**

2. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, video animasi berbasis *design thinking* yang telah dirancang dan dikembangkan secara keseluruhan sesuai dengan desain yang telah disusun sebelumnya, akan dilanjutkan ke tahap pengujian meliputi uji validasi dan uji kepraktisan produk.

a) Validitas

Berdasarkan rancangan yang telah dikembangkan, media pembelajaran video animasi berbasis *design thinking* akan divalidasi oleh para ahli dan diujicobakan kepada siswa. Media dirancang dengan tampilan visual yang menarik, alur cerita yang seru, penyajian materi yang sistematis, serta dilengkapi kuis benar-salah sebagai pelengkap video animasi yang dikembangkan. Hal ini bertujuan agar dapat membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak dan meningkatkan minat belajar, sehingga nantinya akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Tahap validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan produk sebagai media pembelajaran. Penilaian validitas dilakukan dengan memberikan skor pada setiap aspek yang kemudian diklasifikasikan ke dalam lima kategori, yaitu sangat tidak sesuai, tidak sesuai, cukup sesuai, sesuai, dan sangat sesuai. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran, sebagaimana disajikan pada tabel hasil validasi berikut.

Tabel 4. Hasil Analisis Validitas Materi					
Skor Penilai		$\sum x$	n	M	Kualifikasi
I	II				
50	49	99	20	4,95	Sangat Valid

Tabel 5. Hasil Analisis Validitas Media					
Skor Penilai		$\sum x$	n	M	Kualifikasi
I	II				
50	50	100	20	5,00	Sangat Valid

Hasil analisis validasi

menunjukkan bahwa penilaian dari ahli materi dan ahli media berada pada kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa video animasi berbasis *design thinking* yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat valid dari segi kesesuaian dan kelengkapan materi

maupun dari segi desain dan tampilan media. Dengan demikian, video animasi berbasis *design thinking* yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dan dilanjutkan ke tahap uji coba dalam proses pembelajaran.

b) Kepraktisan

Setelah media pembelajaran video animasi berbasis *design thinking* pada materi daerahku dan kekayaan alamnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, selanjutnya dilakukan uji kepraktisan melalui respon siswa dan respon guru kelas IV SDN 1 Pujungan. Uji kepraktisan dilaksanakan setelah media digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Data kepraktisan siswa diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada 29 siswa kelas IV. Berdasarkan hasil analisis, total skor yang diperoleh sebesar 1332 dengan presentase total sebesar 92% dan berada pada kategori sangat praktis. Bisa dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Analisis Kepraktisan Siswa				
Responden	$\sum X$	$\sum Xi$	P	Keterangan
Total Responden 29	1332	1450	2664%	Sangat Praktis
P total	92%			Sangat Praktis

Sementara itu, uji kepraktisan oleh guru dilakukan kepada dua orang guru dengan total skor masing-masing 46 dan 48. Hasil analisis menunjukkan

indeks presentase rata-rata sebesar 94% yang juga termasuk dalam kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, media video animasi berbasis *design thinking* dinyatakan mudah digunakan, menarik, serta layak diterapkan dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar. Hasil perhitungan bisa dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 7. Analisis Kepraktisan Guru

Respon Guru		
Penilaian	Guru 1	Guru 2
$\sum X$	46	48
$\sum Xi$	50	50
P	92	96
P. Total	94 %	
Ket.	Sangat Praktis	

3. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi dilaksanakan dengan mengaplikasikan media pembelajaran video animasi berbasis *design thinking* pada materi daerahku dan kekayaan alamnya dalam pembelajaran IPAS kelas IV SDN 1 Pujungan. Media digunakan secara langsung oleh siswa sesuai rancangan yang telah disusun, dengan guru bertindak sebagai fasilitator yang membimbing jalannya pembelajaran, sementara siswa berpartisipasi aktif melalui kegiatan membaca, mengamati, serta berdiskusi terkait materi daerahku dan

kekayaan alamnya. Pada pelaksanaan di tahap ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan media, keaktifan siswa, serta tanggapan mereka terhadap penerapan media video animasi berbasis *design thinking* selama proses pembelajaran berlangsung.

4. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran video animasi berbasis *design thinking* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Pujungan pada materi daerahku dan kekayaan alamnya. Evaluasi dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* siswa menggunakan desain *one-group pretest-posttest*, yang kemudian dianalisis melalui uji *Paired Sample T-Test*.

Tabel 8. Hasil uji -t

Paired Sample Test						
		Paired Differences				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	t	df
Pretest	Posttest	33.963	0.441	0.082	303.519	38
						Sig. (2-tailed)
						0.000

Berdasarkan hasil analisis uji t, diperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,000 atau lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Selain itu, hasil analisis menunjukkan

selisih rata-rata (*mean difference*) sebesar 24.862 poin. Temuan tersebut membuktikan bahwa media video animasi berbasis *design thinking* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta layak digunakan dalam pembelajaran IPAS pada materi daerahku dan kekayaan alamnya.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis *design thinking* pada materi daerahku dan kekayaan alamnya yang dikembangkan menggunakan model ADDIE. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media, media yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid sehingga layak digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. Hasil uji kepraktisan melalui respon guru dan siswa menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat praktis, yang berarti mudah digunakan, menarik, dan sesuai diterapkan dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media dengan

nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), sehingga media video animasi berbasis *design thinking* terbukti valid, sangat praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi daerahku dan kekayaan alamnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Bayu, I. G. W., Widiana, I. W., & Yudiana, I. K. (2023). *Learning Science with Numbered Heads Together (NHT) based on Growth Mindset Improving Science Literacy and Learning Agility of Elementary School Students*. 13(4). <https://doi.org/10.47750/pegegog.1>.
- Hasibuan, M. S., & Sapri, S. (2023). Pendidikan karakter peduli lingkungan melalui pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) di madrasah ibtidaiyah. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(2), 700. <https://doi.org/10.29210/1202323151>
- Halawa, I. K., & Situmorang, A. M. (2024). Memelihara Bumi: Upaya Praktis dalam Mengaplikasikan Nilai-Nilai Ekoteologi Untuk Pengelolaan Sumber Daya Alam. *Sesawi: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen*, 5(2), 323–335. <https://e-journal.sttsabdaagung.ac.id/index.php/sesawi/article/view/257/14%208>
- Huda, M. S. 2022. Model-Model Pengembangan Media Dan Teknologi Pembelajaran Bahasa Inggris. *Adiba: Journal of Education*, 2(2), 177-183.

- <https://adisampublisher.org/index.php/adiba/article/view/94>.
- Juardi, I. F., Rustini, T., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Indonesia, U. P., Barat, P. J., & Juardi, I. F. (2024). *Analisis Kesulitan Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar: Fokus pada Siswa Kelas IV*. 2(1), 231–236. <https://doi.org/10.57235/jamparin.g.v2i1.1976>
- Kadek, N., Mediawadi, D., & Bayu, G. W. (2022). *Media Pembelajaran KOSIFACAY pada Muatan IPA Kelas IV Sekolah Dasar*. 5(2), 349–358. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i2.48875>.
- Nurhayati, T., Halimah, L., & Syobar, K. (2025). *Pengembangan Kompetensi Sosial Emosional Peserta Didik melalui Pembelajaran IPAS di SDN Cisarua 2 Purwakarta Developing Students ' Social and Emotional Competencies through IPAS Learning at SDN Cisarua 2 Purwakarta*. 18, 260–269. <https://selami.uho.ac.id/index.php/PPKN.IPS/index>
- Muthmainnah, Udin, T., Sianturi, M. K., Nasution, S. I., Purnomo, A., Rifai, A., Nur, S., Awaru, A. O. T., dan Syamsuddin, N. 2022. *Sistem Model dan Desain Pembelajaran*. 2022. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Pembeajaran, M. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran Oleh: I Kadek Suartama Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Tahun 2016*. 1–18.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). *Pengertian Pendidikan.. Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 7911–7915. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/9498/7322>
- Rahmawati, D. Y., Wening, A. P., & Rizbudiani, A. D. (2023). *Jurnal basicedu*. 7(5), 2873–2879. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Rusmayana, T. 2021. *Model Pembelajaran ADDIE*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Slamet, F. A. 2022. *Model Penelitian Pengembangan*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Saefurohman, A., & Sari, N. (2020). *ANALISIS DESKRIPTIF RENDAHNYA HASIL BELAJAR SEJARAH*. 4(1), 22–38. <https://e-journal.adpgmiindonesia.com/index.php/jmie>
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). *Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran*. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 259–268. <https://journal.banjaresepacific.com/index.php/jimr>
- Utami, A. T., Mulyono, H., & Istiyati, S. (2013). *Analisis kesulitan belajar dalam mata pelajaran IPS pada peserta didik kelas iv di sekolah dasar*. 449, 36–41. <https://jurnal.uns.ac.id/JDDI/article/view/48747/30621>.
- Werang, B. R. (2022). *Working Conditions of Indonesian Remote Elementary School Teachers: A Qualitative Case Study in Southern Papua Working Conditions of Indonesian Remote Elementary School Teachers: A Qualitative Case Study in Southern Papua*. 27(11), 2446–2468.

<https://doi.org/10.46743/2160-3715/2022.5834>

- Werang, B. R. (2024). Pendidikan sebagai kekuatan perubahan sosial. Jakarta: Rajawali Pers.
- Winaryati, E., Munsarif, M., Murdiana, Suwahono. 2021. Cercular Model of RD&D: Model RD&D Pendidikan dan Sosial. Jogjakarta: Penerbit KBM Indonesia.
- Yandi, A., Nathania, A., Putri, K., Syaza, Y., & Putri, K. (2023). *Faktor-Faktor Yang Mempengarui Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)*. 1(1), 13–24.
<https://siberpublisher.org/index.php/%20JPSN/article/view/14/14>