

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD**

Reski Tilayah<sup>1</sup>, Nuranisa<sup>2</sup>, Etty Pratiwi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> PGSD Universitas PGRI Palembang, Geografi Universitas PGRI Palembang,  
Bahasa Inggris Universitas PGRI Palembang  
[reskitilayah03@gmail.com](mailto:reskitilayah03@gmail.com)<sup>1</sup>, [nuranisa@univpgri-palembang.ac.id](mailto:nuranisa@univpgri-palembang.ac.id)<sup>2</sup>,  
[ettypratiwi1998@gmail.com](mailto:ettypratiwi1998@gmail.com)<sup>3</sup>

### **ABSTRACT**

*This study aims to develop animated video-based learning media for the IPAS subject on the topic "Me and My Needs" for fourth-grade elementary school students that is valid and practical for use in learning. This research employs a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques used in this study include validation sheets, questionnaires, and documentation. The results show that the developed learning media obtained a validity score of 89.64%, categorized as very valid, and a practicality score of 87.6%, categorized as very practical. Therefore, the animated video-based learning media is considered valid and practical for use in the learning process.*

**Keywords:** *animated video, IPAS, ADDIE model*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran IPAS materi "Aku dan Kebutuhanku" untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar yang layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar validasi, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh nilai kevalidan sebesar 89,64% dengan kategori sangat layak, serta nilai kepraktisan sebesar 87,6% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, media pembelajaran video animasi ini dinyatakan layak dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Video Animasi, IPAS, Model ADDIE

#### **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi yang berjalan dengan cepat saat ini memberikan dampak signifikan

terhadap transformasi diberbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang Pendidikan. Teknologi juga berpengaruh pada cara proses belajar

dan metode pengajaran di institusi Pendidikan. Di era revolusi industri modern ini, kemajuan teknologi seharusnya mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari sisi materi pengajaran maupun alat bantu yang mendukungnya.

Posisi guru sebagai pendidik menjadi elemen penting dalam menciptakan lingkungan yang efektif untuk belajar. Salah satu Tindakan yang dapat dilakukan oleh guru Adalah dengan menyediakan dan memanfaatkan alat pembelajaran yang tepat (Mukarromah & Andriana, 2022). Sejalan dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni (IPTEKS), proses belajar mengajar kini tidak lagi cukup hanya menggunakan media sederhana seperti gambar, papan tulis, sketsa, atau buku yang bersifat visual dan konvensional.

Untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna, sehingga dapat membentuk Siswa yang tidak hanya berprestasi secara akademis, tetapi juga mampu menunjukkan kreativitas dan kemandirian dalam memperoleh pengetahuan (Dewi et al., 2022). Menurut (Makniyah et al., 2025)

Penggunaan media pembelajaran audiovisual dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Hal tersebut ditunjukkan oleh penelitian (Komara et al, 2022) yang menemukan bahwa pencapaian belajar siswa cenderung lebih baik ketika pembelajaran menggunakan video dibandingkan dengan metode konvensional.

Mata pelajaran IPAS mempelajari berbagai fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar, baik yang berkaitan dengan makhluk hidup (biotik) maupun benda tak hidup (abiotik) beserta interaksinya. Selain itu, IPAS juga membahas kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang selalu berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya (Susilowati, 2023). Materi “Aku dan Kebutuhanku” merupakan salah satu topik dalam mata pelajaran IPAS kelas IV yang mengajarkan siswa tentang kebutuhan dasar manusia serta hubungan antara kebutuhan dan pemenuhan kebutuhan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, pembelajaran IPAS di SD Negeri 222 Palembang masih kurang menarik

karena media yang digunakan dalam proses pembelajaran masih terbatas pada buku cetak, papan tulis, dan spidol. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat dan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS. Akibatnya, siswa cenderung kurang aktif dan kurang antusias selama mengikuti pembelajaran. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi oleh guru sehingga interaksi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi serta mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan fakta dilapangan, maka peneliti berkeinginan untuk menciptakan sebuah media pembelajaran yang menarik dan dapat memotivasi siswa. Maka dari itu peneliti membuat media pembelajaran video animasi mata Pelajaran IPAS materi aku dan kebutuhanku.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV.C SD Negeri

222 Palembang, sedangkan objek penelitiannya yaitu video animasi pembelajaran IPAS materi “Aku dan Kebutuhanku” yang dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Prosedur dalam penelitian ini yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis kelayakan dan analisis kepraktisan.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* yang berfokus pada pengembangan materi “Aku dan Kebutuhanku” untuk kelas IV SD. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran video animasi yang diharapkan memenuhi kriteria kelayakan dan kepraktisan.

Lokasi penelitian ini berada di SD Negeri 222 Palembang yang berlokasi di Jl. Ki Anwar Mangku, Plaju Ulu, Kecamatan Plaju, Kota Palembang. Pelaksanaan penelitian berlangsung pada 13 April 2026 sampai 18 April 2026 dengan subjek siswa kelas IV C.

Penelitian ini dalam pengembangannya menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu (1) tahap analisis, (2) tahap desain, (3) tahap pengembangan, (4) tahap implementasi, dan (5) tahap evaluasi. Berikut merupakan uraian dari tahapan model pengembangan ADDIE :

### **1. Tahap Analisis**

#### **a) Analisis Kebutuhan**

Tahap ini bertujuan untuk membantu peneliti mengumpulkan informasi yang dibutuhkan dalam merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan.

Dari hasil wawancara dengan guru kelas IV, diperoleh informasi terdapat beberapa hambatan dalam proses pembelajaran, yaitu: (1) Pembelajaran IPAS masih kurang menarik karena guru menggunakan media yang terbatas, seperti buku cetak, papan tulis, dan spidol, (2) Rendahnya minat dan

motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS membuat siswa cenderung pasif dan kurang antusias dalam proses pembelajaran, (3) Proses pembelajaran masih bersifat satu arah, sehingga kurang adanya timbal balik atau keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Seperti yang telah dipaparkan di atas mengenai faktor hambatan pada proses pembelajaran, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran video animasi. Media ini dipilih karena dapat menyajikan materi secara menarik melalui kombinasi gambar, teks, suara, dan gerakan, sehingga mampu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi peserta didik. Selain itu, video animasi mempermudah pemahaman konsep yang

abstrak menjadi lebih konkret, serta dapat digunakan secara fleksibel, baik di dalam maupun di luar kelas.

b) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk mengidentifikasi kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran di SD Negeri 222 Palembang. Kegiatan ini bertujuan untuk memahami cakupan kurikulum yang diterapkan di sekolah tersebut. Berdasarkan hasil analisis, sekolah tersebut menerapkan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik. Dalam pelaksanaannya, peserta didik didorong untuk lebih

aktif selama proses pembelajaran. Sementara itu, pendidik dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran serta bahan ajar agar kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan interaktif.

c) Analisis Materi

Media yang dikembangkan dalam pembelajaran IPAS memuat materi “Aku dan Kebutuhanku”, khususnya mengenai perbedaan antara kebutuhan dan keinginan yang disajikan secara jelas dan mudah dipahami oleh siswa.”

## 2. Tahap Desain

Pada tahap desain atau perancangan, peneliti melanjutkan kegiatan setelah analisis kebutuhan

a) Membuat GBIM

**Tabel 1. GBIM**

| No | Bagian           | Isi                                                         |
|----|------------------|-------------------------------------------------------------|
| 1  | Pembuka          | Judul “Aku dan Kebutuhanku”                                 |
| 2  | Pengantar materi | Penjelasan singkat tentang kebutuhan dan keinginan          |
| 3  | Materi Utama     | Cerita anak dan ibu tentang boneka (kebutuhan vs keinginan) |
| 4  | Kuis             | Soal sederhana membedakan kebutuhan dan keinginan           |
| 5  | Penutup          | Kesimpulan dan pesan bijak                                  |

### 3. Tahap Pengembangan

#### a) Proses Pembuatan Media

##### a. Pengumpulan

komponen-komponen media  
 Proses pembuatan media pembelajaran ini diawali dengan pengumpulan berbagai komponen pendukung, seperti materi, *background*, gambar, animasi, video, ikon, serta instrumen lagu sebagai pendukung audio. Seluruh komponen tersebut diperoleh dari *platform*

*YouTube* dan aplikasi *Canva*.

#### b. Penyusunan

media  
 Proses penyusunan media pembelajaran video animasi ini dikembangkan sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Media ini terdiri atas beberapa bagian, yaitu: (1) pembuka video, (2) pengantar materi, (3) penjelasan isi materi, (4) pengantar kuis (5) kuis interaktif, dan (6) Kesimpulan dan penutup.

**Tabel 2 Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi**

| Tampilan                                                                            | Visual / animasi                                                                                                                                                   | Narasi / Isi |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|
|  | Pembuka :<br>berupa taman<br>cerah dengan<br>pepohonan dan<br>bunga warna-<br>warni, serta judul<br>"Aku Dan<br>Kebutuhanku"<br>berwarna merah<br>di tengah layar. | -            |

| Tampilan                                                                            | Visual / animasi                                                     | Narasi / Isi                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | Pengantar materi : Animasi anak menyapa, tampilan ceria              | “Halo teman-teman, hari ini kita akan belajar materi yang seru banget, yaitu aku dan kebutuhanku. Sebelum masuk ke materinya, kita harus tahu dulu apa itu kebutuhan dan keinginan. Kebutuhan adalah segala sesuatu yang harus dipenuhi agar kita bisa hidup dengan baik. Sedangkan keinginan adalah sesuatu yang kita inginkan, tetapi tidak harus dipenuhi karena tidak memengaruhi kelangsungan hidup. Nah, sekarang kita akan belajar perbedaannya!”                                                                                                                                                                                                |
|    | Isi materi : percakapan seorang anak dengan ibunya di depan televisi | <b>Anak:</b> “Ibu... lihat deh! Boneka di TV itu lucu banget! Aku pengen banget punya!”<br><b>Ibu:</b> “Bukannya bonekamu sudah banyak?”<br><b>Anak:</b> “Tapi yang ini beda, Bu. Aku pengen banget!”<br><b>Ibu:</b> “Coba pikir, apakah kamu benar-benar membutuhkan itu?”<br><b>Anak:</b> “Oh... tidak semua yang diinginkan itu dibutuhkan ya?”<br><b>Ibu:</b> “Kebutuhan itu harus dipenuhi, seperti makanan, pakaian, dan tempat tinggal. Keinginan tidak harus dipenuhi.”<br><b>Anak:</b> “Berarti boneka itu keinginan ya?”<br><b>Ibu:</b> “Iya, kita harus bersyukur dengan yang sudah ada.”<br><b>Anak:</b> “Baik, Bu. Aku mengerti sekarang.” |
|  | Pengantar kuis : Anak berbicara ke penonton                          | “Ternyata tidak semua yang aku inginkan harus dimiliki. Aku harus bersyukur dan tidak boros. Yuk, kita belajar membedakan kebutuhan dan keinginan!”                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|  | Kuis : Tampilan soal interaktif                                      | 1. Makan itu termasuk apa ya ?<br>A. kebutuhan<br>B. Keinginan<br>2. Membeli mainan baru padahal sudah banyak, termasuk apa ya?<br>A. kebutuhan<br>B. Keinginan<br>3. Tempat tinggal rumah termasuk ?<br>A. kebutuhan<br>B. Keinginan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|  | Kesimpulan dan penutup : Karakter melambatkan tangan                 | “Wah hebat sekali teman-teman! Kalian sudah paham perbedaannya. Dengan memahami ini, kita bisa lebih hemat dan bijak. Sampai jumpa di pelajaran selanjutnya, dadah!”                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |

b) Validasi ahli

Setelah produk selesai dikembangkan, tahap berikutnya adalah uji kelayakan melalui proses validasi

Berdasarkan evaluasi para ahli didapatkan perbaikan dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut merupakan hasil perbandingan media awal dan setelah revisi :

**Tabel 3 Media Sebelum Dan Setelah Revisi**

| Validator | Sebelum Revisi                                                                      | Saran                                                         | Setelah Di Revisi                                                                     |
|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 1         |    | Di awal materi disampaikan pengertian kebutuhan dan keinginan |    |
| 2         |  | Desain media di ubah warna yang selaras dengan warna awal     |  |
| 2         |  | Perbaikan kata kata yang salah                                |  |
| 2         |  | Perbaikan kata kata yang salah                                |  |
| 2         |  | Perbaikan kata kata yang salah                                |  |

Setelah dilakukan validasi oleh masing-masing ahli

maka diperoleh hasil validasi media sebagai berikut :

**Tabel 4 Hasil Validasi Media**

| <b>Aspek Penilaian</b> | <b>Butir Penilaian</b>                                                                                   | <b>Validator 1</b> | <b>Validator 2</b> | <b>Validator 3</b> |
|------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|--------------------|--------------------|
| Kegrafisan             | 1. Ketepatan tampilan video dengan tujuan pembelajaran                                                   |                    |                    |                    |
|                        | 2. Keakuratan video dengan materi                                                                        |                    |                    |                    |
|                        | 3. Kejelasan tampilan animasi                                                                            |                    |                    |                    |
|                        | 4. Ketepatan penggunaan teks dalam video                                                                 | <b>93,33%</b>      | <b>90%</b>         | <b>93,33%</b>      |
|                        | 5. Kejelasan teks (mudah dibaca)                                                                         |                    |                    |                    |
|                        | 6. Proporsi teks dalam video (tidak terlalu banyak/sedikit)                                              |                    |                    |                    |
| Pewarnaan              | 7. Keserasian warna antara objek, teks, dan background                                                   | <b>90%</b>         | <b>90%</b>         | <b>80%</b>         |
|                        | 8. Ketepatan warna dalam memperjelas isi materi                                                          |                    |                    |                    |
| Penyajian              | 9. Penyajian video animasi mampu menarik perhatian peserta didik                                         |                    |                    |                    |
|                        | 10. Penyajian materi dalam video tersusun secara runtut                                                  |                    |                    |                    |
|                        | 11. Animasi yang ditampilkan menarik dan interaktif                                                      | <b>92%</b>         | <b>88%</b>         | <b>96%</b>         |
|                        | 12. Kejelasan suara/narasi dalam video                                                                   |                    |                    |                    |
|                        | 13. Kesesuaian narasi dengan materi yang disampaikan                                                     |                    |                    |                    |
| Pemanfaatan Media      | 14. Pemilihan media video animasi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran                                | <b>90%</b>         | <b>80%</b>         | <b>90%</b>         |
|                        | 15. Tampilan pembuka (opening) dan penutup video menarik                                                 |                    |                    |                    |
| Penilaian Bahasa       | 16. Ketepatan struktur kalimat                                                                           |                    |                    |                    |
|                        | 17. Keefektifan kalimat dalam penyampaian narasi                                                         |                    |                    |                    |
|                        | 18. Kesederhanaan isi teks dan relevan Kesederhanaan bahasa dan kesesuaian dengan isi materi dalam video |                    |                    |                    |
|                        | 19. Komunikatif (bahasa mudah dipahami)                                                                  |                    |                    |                    |
|                        | 20. Ketepatan penggunaan kaidah bahasa                                                                   |                    |                    |                    |
|                        | 21. Bahasa dalam video animasi mendorong kemampuan berpikir kritis                                       | <b>88%</b>         | <b>94%</b>         | <b>92%</b>         |
|                        | 22. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik                                             |                    |                    |                    |
|                        | 23. Kesesuaian dengan perkembangan emosional peserta didik                                               |                    |                    |                    |
|                        | 24. Keruntutan dan keterpaduan bahasa dalam alur video                                                   |                    |                    |                    |
|                        | 25. Narasi dalam video animasi sesuai dengan PUEBI dan mudah dipahami                                    |                    |                    |                    |
| Kelengkapan Isi        | 26. Kelengkapan materi                                                                                   |                    |                    |                    |
|                        | 27. Keluasan materi                                                                                      |                    |                    |                    |
|                        | 28. Kedalaman materi                                                                                     |                    |                    |                    |
|                        | 29. Keakuratan konsep dan definisi                                                                       |                    |                    |                    |
|                        | 30. Keakuratan contoh                                                                                    | <b>92%</b>         | <b>84%</b>         | <b>90%</b>         |
|                        | 31. Keakuratan soal                                                                                      |                    |                    |                    |
|                        | 32. keakuratan visual dalam mendukung pemahaman materi                                                   |                    |                    |                    |
|                        | 33. Kemenarikan materi                                                                                   |                    |                    |                    |

| Aspek Penilaian            | Butir Penilaian                                                  | Validator 1         | Validator 2   | Validator 3   |
|----------------------------|------------------------------------------------------------------|---------------------|---------------|---------------|
| Kelayakan penyajian        | 34. Mendorong peserta didik untuk mencari informasi lebih lanjut |                     |               |               |
|                            | 35. Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu                   |                     |               |               |
|                            | 36. Keruntutan penyampaian materi dalam video animasi            |                     |               |               |
|                            | 37. Adanya soal/latihan pada akhir video animasi                 |                     |               |               |
|                            | 38. Keterlibatan peserta didik                                   | 90%                 | 93,33%        | 86,66%        |
|                            | 39. Kejelasan bagian pembuka dalam video                         |                     |               |               |
|                            | 40. Kejelasan bagian isi materi dalam video animasi              |                     |               |               |
|                            | 41. Kejelasan penutup dalam video animasi                        |                     |               |               |
| <b>Jumlah</b>              |                                                                  | <b>635,33</b>       | <b>619,33</b> | <b>627,77</b> |
| <b>Rata-rata</b>           |                                                                  | <b>90,76%</b>       | <b>88,47%</b> | <b>89,71%</b> |
| <b>Rata-rata validator</b> |                                                                  | <b>89,64%</b>       |               |               |
| <b>Kriteria</b>            |                                                                  | <b>Sangat Layak</b> |               |               |

Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh skor 89,64% dan termasuk dalam kategori “sangat layak”. Selain itu, peneliti juga melakukan validasi terhadap angket respon

siswa terkait media pembelajaran yang divalidasi oleh guru SD Negeri 222 Palembang, berikut merupakan tabel lembar validasi Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran :

**Tabel 5 lembar validasi Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran**

| Aspek                 | Uraian                                                                                                                          | Skala Penilaian |   |   |   |   |
|-----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|---|---|---|---|
|                       |                                                                                                                                 | 1               | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <b>Aspek Petunjuk</b> | 1. Petunjuk Lembar Penisian Dinyatakan Dengan Jelas                                                                             |                 |   |   |   | √ |
|                       | 2. Lembar angket respon mudah digunakan                                                                                         |                 |   |   |   | √ |
|                       | 3. Kriteria penilaian dinyatakan dengan jelas                                                                                   |                 |   |   |   | √ |
|                       | 4. Kategori yang terdapat dalam angket respon siswa sudah mencakup semua aspek yang mendukung terlaksanannya media pembelajaran |                 |   |   |   | √ |
| <b>Aspek Isi</b>      | 5. Butir-butir aspek penilaian dalam mengukur respon siswa dalam aktivitas keterlaksanaan media pembelajaran                    |                 |   |   | √ |   |
|                       | 6. Butir-butir aspek yang terdapat dalam angket sudah relevan dengan unsur-unsur pendukung terlaksananya media pembelajaran     |                 |   |   | √ |   |

| Aspek                 | Uraian                                                                                    | Skala Penilaian     |   |   |   |   |
|-----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|---|---|---|---|
|                       |                                                                                           | 1                   | 2 | 3 | 4 | 5 |
|                       | 7. Aspek penilaian dapat mengukur respon dalam pemberian media pembelajaran Video Animasi |                     |   |   | √ |   |
| <b>Jumlah skor</b>    |                                                                                           | <b>32</b>           |   |   |   |   |
| <b>Rata-rata</b>      |                                                                                           | <b>91,42%</b>       |   |   |   |   |
| <b>Hasil validasi</b> |                                                                                           | <b>Sangat Valid</b> |   |   |   |   |

Dapat disimpulkan bahwa angket respon siswa memperoleh skor sebesar 91,42%, sehingga termasuk dalam kategori “Sangat Valid”.

#### 4. Tahap Implementasi

Setelah media pembelajaran video animasi memperoleh penilaian kelayakan dari para ahli, peneliti melanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu implementasi untuk mengetahui tingkat kepraktisan media. Uji kepraktisan ini dilakukan di SD Negeri 222 Palembang pada kelas IV C, melalui *Small Group Evaluation* dengan melibatkan 10 peserta didik pada uji kelompok kecil dan 22 peserta didik pada uji

kelompok besar. Berikut merupakan uji coba yang dilakukan oleh peneliti:

##### a) *Small Group Evaluation*

peneliti melakukan uji coba media pembelajaran video animasi kepada 10 peserta didik kelas IV di SD Negeri 222 Palembang. Peserta didik diminta untuk menyimak dan menggunakan media video animasi, kemudian mengisi angket yang memuat nama, kelas, serta tanggapan setelah menggunakan media sebagai bentuk penilaian kepraktisan. Berikut hasil angket peserta didik pada tahap *small group evaluation*:

**Tabel 6 Hasil Penilaian Angket *Small Group Evaluation***

| Aspek     | Skala Penilaian |     |     |     |     |      |    |    |     |    |
|-----------|-----------------|-----|-----|-----|-----|------|----|----|-----|----|
|           | MBM             | FDP | MRA | AHP | RAM | NRAP | AS | A  | AAF | EF |
| Tampilan  | 13              | 15  | 13  | 14  | 12  | 14   | 13 | 14 | 14  | 11 |
| Kemudahan | 13              | 14  | 15  | 15  | 14  | 14   | 13 | 13 | 12  | 12 |

|            |                |        |        |        |     |        |        |        |        |        |
|------------|----------------|--------|--------|--------|-----|--------|--------|--------|--------|--------|
| Manfaat    | 25             | 25     | 19     | 23     | 18  | 21     | 20     | 23     | 22     | 22     |
| Jumlah     | 51             | 54     | 47     | 52     | 44  | 49     | 46     | 50     | 48     | 45     |
| Presentase | 92,72%         | 98,18% | 85,45% | 94,54% | 80% | 89,09% | 83,63% | 90,90% | 87,27% | 81,81% |
| Rata-rata  | 88,35%         |        |        |        |     |        |        |        |        |        |
| Kriteria   | Sangat praktis |        |        |        |     |        |        |        |        |        |

Dari sepuluh peserta didik, diperoleh rata-rata nilai *Small Group Evaluation* sebesar 88,35% yang termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Setelah menggunakan media pembelajaran video animasi, peserta didik juga diminta memberikan tanggapan pada kolom yang telah disediakan.

**b) Field Test (Uji Coba Lapangan)**

Tahap *Field Test* bertujuan untuk mengetahui tingkat

kepraktisan media pembelajaran. Uji coba ini dilakukan menggunakan angket (kuesioner) yang diberikan kepada 22 peserta didik kelas IV pada materi “Aku dan Kebutuhanku”.

Berdasarkan hasil *field test* tersebut, diperoleh data mengenai tingkat kepraktisan media video animasi yang digunakan dalam pembelajaran dapat dilihat sebagai berikut :

**Tabel 7 Hasil Respon Peserta Didik Pada Tahap Field Test**

| No | Nama Siswa | Jumlah | Presentase Kepraktisan | kriteria       |
|----|------------|--------|------------------------|----------------|
| 1  | MRA        | 47     | 85,45%                 | Sangat Praktis |
| 2  | R          | 43     | 78,18%                 | Praktis        |
| 3  | MRAM       | 47     | 85,45%                 | Sangat Praktis |
| 4  | ARP        | 50     | 90,90%                 | Sangat Praktis |
| 5  | AAF        | 49     | 89,09%                 | Sangat Praktis |
| 6  | MHH        | 49     | 89,09%                 | Sangat Praktis |
| 7  | NRAP       | 43     | 78,18%                 | Praktis        |
| 8  | S          | 47     | 85,45%                 | Sangat Praktis |
| 9  | F          | 52     | 94,54%                 | Sangat Praktis |
| 10 | EF         | 45     | 81,81%                 | Sangat Praktis |
| 11 | AHP        | 51     | 92,72%                 | Sangat Praktis |
| 12 | IA         | 47     | 85,45%                 | Sangat Praktis |
| 13 | AH         | 51     | 92,72%                 | Sangat Praktis |
| 14 | A          | 50     | 90,90%                 | Sangat Praktis |
| 15 | NHS        | 46     | 83,63%                 | Sangat Praktis |
| 16 | SRZ        | 51     | 92,72%                 | Sangat Praktis |
| 17 | MAL        | 54     | 98,18%                 | Sangat Praktis |

|                  |     |    |               |                       |
|------------------|-----|----|---------------|-----------------------|
| 18               | MA  | 44 | 80%           | Praktis               |
| 19               | N   | 42 | 76,36%        | Praktis               |
| 20               | ARA | 48 | 87,27%        | Sangat Praktis        |
| 21               | I   | 40 | 72,72%        | Praktis               |
| 22               | MAR | 50 | 90,90%        | Sangat Praktis        |
| <b>Rata-rata</b> |     |    | <b>86,85%</b> | <b>Sangat Praktis</b> |

Hasil respon peserta didik pada uji coba kelompok besar yang terdiri dari 22 siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi yang dikembangkan berada pada kategori “Sangat Praktis” dengan persentase sebesar 86,85%.

#### **5. Tahap Evaluasi**

Tahap evaluasi bertujuan untuk melihat kelebihan dan kekurangan dari produk yang dikembangkan. Pada tahap ini, media pembelajaran video animasi dinilai menarik dan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.

Adapun kelebihan media video animasi yang dikembangkan antara lain:

- 1) Media ini mudah digunakan oleh peserta didik karena dapat diputar kembali kapan saja sesuai kebutuhan pembelajaran.
- 2) Media video animasi dapat memberikan

pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menarik melalui perpaduan unsur visual dan audio.

Selain kelebihan tersebut, media ini juga memiliki beberapa kekurangan, yaitu:

- 1) Media pembelajaran hanya terbatas pada materi “Aku dan Kebutuhanku”.
- 2) Dalam penggunaannya, media ini membutuhkan perangkat pendukung, seperti laptop atau proyektor untuk menampilkan video secara optimal di kelas, sehingga menjadi kendala bagi sekolah yang belum memiliki sarana dan prasarana yang memadai.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Rancangan pengembangan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD disusun menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan melalui wawancara dengan guru. Tahap desain dilakukan dengan menyusun Garis Besar Isi Media (GBIM) sebagai dasar dalam pembuatan media. Selanjutnya, pada tahap pengembangan, media video animasi dibuat kemudian divalidasi oleh dua dosen dan satu guru, lalu direvisi sesuai dengan masukan dari para validator. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba *Small Group Evaluation* dan *Field Test* kepada peserta didik. Terakhir, tahap evaluasi digunakan untuk menilai kelayakan dan kepraktisan media yang dikembangkan.
2. Hasil pengembangan media pembelajaran video animasi di SD Negeri 222 Palembang dinyatakan "Sangat Layak". Karena memperoleh nilai kelayakan sebesar 89,64%.
3. Hasil pengembangan media pembelajaran video animasi di SD Negeri 222 Palembang ini

dinyatakan "Sangat Praktis". Karena memperoleh nilai kepraktisan pada tahap *small group evaluation* sebesar 88,35%, serta tahap *field test* mendapatkan presentase 86,85%. Sehingga rata-rata dari kepraktisan media ini yaitu 87,6%, dan dikategorikan "Sangat Praktis".

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Dewi, Y., Santoso, & Gunawan, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi IPS pada Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pe Kecamatan Cluwak Kabupaten Pat. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(20), 132–144.
- Komara, A. L., Pamungkas, A. S., & Dewi, R. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Kartun Di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 316. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i2.8585>
- Makniyah, J., Jannah, V. M., & Qibtiyah, L. (2025). Tut Wuri Handayani: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan Media Audiovisual sebagai Sarana Peningkat Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Fiqh. *Tut Wuri Handyani : Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 4(1), 19–25.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Mukaromah & Andarina, 2022. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50.
- Susilowati, D. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Implementasi Metode Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ipas. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 186. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16091>