

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI ‘BUNGA’ PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI UANG DI SDN 112 PALEMBANG

Ema Santika¹, Iza Murniviyanti², Melinda Puspita Sari Jaya³

Universitas PGRI Palembang

¹emasantika03@gmail.com, ²lizamurniviyanti@univpgri-palembang.ac.id,

³melindapsj@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop an animated video media titled “BUNGA” (Belajar Dunia Uang Bersama Ema / Learning the World of Money with Ema) for Indonesian language learning on the topic of the history of money in Grade IV at SDN 112 Palembang. The background of this research is the limited use of technology-based learning media, even though students are more engaged with interactive and visual resources. This research used a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model, which includes five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Validation by content experts, media experts, and language experts showed that the developed animated video is highly valid. Product testing was carried out through one-to-one, small group, and field trials. Practicality tests showed that the media is easy to use and engaging for students. The effectiveness of the media was proven through improved learning outcomes, indicated by the increase from pre-test to post-test scores. Therefore, the “BUNGA” animated video is considered valid, practical, and effective as a learning medium for Indonesian language material on the history of money in elementary school, aligned with the Merdeka Curriculum that emphasizes joyful and contextual learning

Keywords: Media development, animated video media, Indonesian language, history of money

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi “BUNGA” (Belajar Dunia Uang Bersama Ema) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi sejarah uang di kelas IV SDN 112 Palembang. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada minimnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, sementara siswa lebih tertarik pada media visual yang interaktif dan menarik. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid. Uji coba dilakukan melalui tahapan one-to-one, small group, dan field test. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan dan menarik bagi siswa. Efektivitas media dibuktikan melalui peningkatan hasil belajar siswa dari pre-test ke post-test, yang

menunjukkan bahwa media video animasi “BUNGA” efektif digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, media video animasi “BUNGA” dinyatakan valid, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk materi sejarah uang di Sekolah Dasar, serta sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual

Kata Kunci: Pengembangan media, media video animasi, Bahasa Indonesia, sejarah uang

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sarana utama dalam mengembangkan potensi individu secara menyeluruh dan optimal. Melalui pendidikan, siswa diarahkan untuk menggali kemampuan diri, meningkatkan keterampilan, serta membentuk karakter yang positif (Rahman et al., 2020). Tingkat Sekolah Dasar, berbagai mata pelajaran dipelajari siswa seperti Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), Seni Budaya, Pendidikan Agama, PKN, Pendidikan Jasmani, dan Bahasa Indonesia. Dalam dunia pendidikan yaitu termasuk pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang sangat penting (Asmawati, Murniviyanti, & Hetilaniar, 2022, p. 181).

Proses pembelajaran di sekolah menjadi sorotan utama, tenaga pendidik atau pengajar harus siap dan

sigap serta mampu meningkatkan mutu pendidikan baik dari aspek perkembangan dan pertumbuhan anak, kepribadian, kemampuan berfikir, karakter dan rasa tanggung jawab (Simanjuntak & Jaya, 2023, p. 60). Aspek penting dalam meningkatkan keberhasilan pembelajaran Bahasa Indonesia salah satu adalah pemanfaatan media pembelajaran. Tujuannya adalah untuk menumbuhkan minat belajar siswa, mempermudah pemahaman terhadap materi, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih utuh, interaktif, dan bermakna (Hasan et al., 2021). Pesan dapat secara langsung disampaikan dari sumbernya kepada penerima pesan melalui sebuah media (Kustandi et al., 2020:5).

Proses belajar terutama siswa yang hidup di era digital sekarang ini masih dominan menggunakan metode ceramah dan buku teks yang cenderung kurang menarik. Siswa kini

lebih tertarik pada media visual yang interaktif dan dinamis. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang inovatif agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Video animasi menjadi salah satu solusi yang dapat diterapkan dalam penggunaan media berbasis teknologi. Media ini mampu menyajikan informasi dengan cara visual dan audio yang saling melengkapi, sehingga memudahkan siswa memahami materi (Wahyuni et al., 2023). Dengan demikian, penggunaan video animasi selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran yang fleksibel, kontekstual, dan berpusat pada kebutuhan siswa (Fadhillah & Nurafni, 2022).

Melalui media ini, materi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih efektif dan menarik (Arsyad, 2022). Media ini berupa rangkaian gambar atau ilustrasi yang disertai dengan suara atau narasi, membentuk satu alur cerita yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Wildaiman, 2022). Video pembelajaran menyampaikan informasi dalam bentuk teks, suara, dan animasi guna mempermudah siswa dalam

memahami materi (Kusrini, 2022). Media pembelajaran yang menggabungkan elemen visual dan audio, seperti gambar bergerak dan suara, yang dikemas secara menarik untuk menyampaikan konsep atau materi ajar merupakan bentuk dari media video animasi (Kustandi dan Darmawan, 2023).

Di SDN 112 Palembang, fasilitas pembelajaran berbasis digital seperti proyektor, Chromebook, dan jaringan Wi-Fi telah tersedia. Namun, hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi masih belum optimal. Guru cenderung mengandalkan buku teks, padahal dalam Kurikulum Merdeka tersedia berbagai cerita dan tugas berbasis digital yang dapat memperkaya proses pembelajaran.

Materi sejarah uang merupakan bagian penting dalam pelajaran Bahasa Indonesia karena mendukung penguatan literasi keuangan sejak dini, dimulai dari kelas I hingga kelas VI. Penyampaian materi ini sering kali masih bersifat abstrak, sehingga dibutuhkan media yang dapat menjelaskan konsep-konsep seperti sistem barter hingga uang digital secara konkret dan menarik.

Penelitian terdahulu membuktikan bahwa penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar. Pengembangan media video animasi menggunakan CapCut untuk mata pelajaran IPAS kelas IV SD, yang dinilai sangat valid, praktis, dan efektif (Anggrayni et al., 2023). Penelitian lainnya juga menunjukkan bahwa video animasi berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPA memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas (Timbola et al., 2024). Selain itu, Pembuktikan bahwa video animasi mampu meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II SD, dengan hasil validasi yang tinggi dari para ahli dan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa (Nurkhafid et al., 2023).

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti merancang sebuah video animasi pembelajaran yang dinamai "BUNGA" atau Belajar Dunia Uang Bersama Ema. Video ini dimaksudkan untuk menunjang pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV pada topik "Bertukar atau Membayar", dengan materi utama mengenai perkembangan uang dari barter hingga uang digital. Tokoh animasi

bernama Ema dihadirkan sebagai pemandu agar penyampaian materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D). Pendekatan R&D tidak hanya terbatas pada proses pengembangan, tetapi juga mencakup evaluasi terhadap kebermanfaatan produk yang dihasilkan (Sugiyono, 2021). metode R&D merupakan serangkaian kegiatan yang bertujuan untuk menciptakan dan menyempurnakan suatu produk guna mencapai hasil yang lebih maksimal (Kinanti et al., 2021). Model ADDIE terdiri dari lima tahap utama yang saling berkaitan, yaitu Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi).

Tahap analisis dilakukan berdasarkan kebutuhan, potensi, dan kurikulum. Tahap desain menyusun Garis Besar Isi Media Video (GBIMV) serta storyboard sebagai pedoman awal dalam proses produksi. Tahapan *Development* dengan langkah validasi

Prototype, Uji Coba *One-To-One* (Perorangan), dan Uji Coba *Small Group* (Kelompok Kecil). tahap *Implementation* untuk memperoleh umpan balik langsung dari pengguna, baik siswa maupun guru. Tahap Evaluasi menilai kelayakan produk dari beberapa aspek, seperti validitas, kepraktisan, dan efektivitas penggunaan.

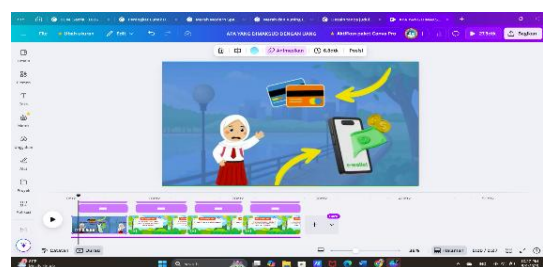
Draft prototype terdiri dari cover depan, pembukaan video, inti video, tanya jawab, dan penutup. Pengumpulan data menggunakan beberapa teknik, yaitu angket, tes, dan dokumentasi. Sedangkan teknik validasi *prototype* bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran (Gogahu et al., 2020). Teknik validasi *prototype* dalam penelitian ini yaitu ahli materi, media, dan bahasa. Teknik analisis ini mencakup tiga aspek utama: validitas, kepraktisan, dan efektivitas.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada tahap analisis (*Analyze*) penelitian ini memiliki 3 tahapan analisis yaitu Analisis Kebutuhan, Analisis Kurikulum, dan Analisis

Potensi. Analisis kebutuhan proses pembelajaran saat ini masih banyak menggunakan buku teks sebagai sumber utama. Pengembangan media pembelajaran video animasi dianggap penting untuk memberikan variasi dalam penyampaian materi dan mendukung keberagaman gaya belajar peserta didik. Analisis kurikulum dilakukan untuk memastikan bahwa media video animasi yang dikembangkan selaras dengan Capaian Pembelajaran (CP) dalam Kurikulum Merdeka.

Pada tahap desain, Penyusunan Garis Besar Isi Media Video (GBIMV) dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan, indikator pembelajaran, kompetensi yang ingin dicapai, serta topik materi yang relevan (Kustandi & Darmawan, 2022:245). *Storyboard* disusun secara sistematis dan berfungsi sebagai panduan visual yang menggambarkan alur cerita dalam media video animasi digital.



**Gambar 1. Rancangan Produk Media
VideoAnimasi**

Desain produk video animasi pembelajaran berbasis digital dibuat dengan beberapa aplikasi, yaitu aplikasi Canva dan Adobe Photoshop. Tampilan dibuat dengan menarik dan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik.

Tahap *Development* (Pengembangan) produk media pembelajaran divalidasi oleh para ahli untuk memastikan kelayakan dan kualitasnya. Proses pembuatan media dimulai dengan tahap pengumpulan berbagai komponen pendukung, seperti gambar animasi, latar musik (background), pengisi suara (*voice over*), teks narasi, materi pembelajaran, dan latar belakang (*background*).

validasi media menunjukkan bahwa media memperoleh skor sebesar 87,5% dan masuk dalam kategori "Sangat Layak (Valid)". Sementara itu, hasil validasi dari ahli materi terhadap media video animasi menyatakan bahwa media tersebut "Layak Digunakan untuk Pengambilan Data Tanpa Revisi", yang berarti media telah memenuhi standar kelayakan tanpa memerlukan perbaikan lebih lanjut.

Validasi materi hasil yang diperoleh 88,5% dikategorikan

"Sangat Layak (Valid)". Adapun validasi ahli materi terhadap Media Video Animasi ini dinyatakan "Layak Digunakan Untuk Mengambil Data Dengan Revisi Sesuai Arahannya".

Validasi bahasa dengan hasil yang diperoleh 85,7% dikategorikan "Sangat Layak (Valid)". Adapun validasi ahli materi terhadap Media Video Animasi ini dinyatakan "Layak Digunakan Untuk Mengambil Data Dengan Revisi Sesuai Arahannya".

Tahap *Implementation* (Implementasi) Uji Coba *One To One* (Perorangan) pertama dilakukan setelah video di validasikan oleh para ahli dengan dipilih secara acak sebanyak 4 orang siswa dikelas IV SDN 112 Palembang. Adapun kegiatan Uji Coba *On-To-One* dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2. Kegiatan Uji Coba *One-To-One*
Sumber: diolah peneliti (2025)

Pada tahap Uji Coba *One-To-One* diberikan tanggapan berupa angket kepada siswa setelah video

ditayangkan. Hasil dari angket yang diuji cobakan disajikan sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil Penilaian Siswa Uji Coba
One-To-One**

Nama	Aspek Penilaian			Total Sk
	Tampilan	Penyajian Materi	Manfaat	
DM	16/20 (80%)	17/20 (85%)	18/20 (90%)	51/60 (85%)
AP	19/20 (95%)	18/20 (90%)	19/20 (95%)	56/60 (93%)
AS	18/20 (90%)	17/20 (85%)	17/20 (85%)	52/60 (85%)
AY	16/20 (80%)	17/20 (85%)	18/20 (90%)	51/60 (85%)
Hasil Uji one-to-one Kategori Nilai				87% (Praktis)

Sumber: diolah peneliti (2025)

Diperoleh hasil penilaian dari siswa melalui angket Uji Coba *One-to-One* yang melibatkan empat orang siswa. Persentase penilaian yang diberikan masing-masing siswa adalah DM sebesar 85%, AP sebesar 93%, AS sebesar 86%, dan AY sebesar 85%. Rata-rata keseluruhan dari keempat siswa tersebut mencapai 87%, yang termasuk dalam kategori "Baik" dan menunjukkan bahwa media tergolong "Praktis" untuk digunakan.

Setelah pengisian angket, siswa juga memberikan tanggapan terkait media pembelajaran video animasi yang telah diuji cobakan. Video ini merupakan media pembelajaran yang sangat baik karena mampu membantu pemahaman saya terhadap materi yang dipelajari. Penyampaiannya menarik dan mudah diikuti, sehingga

membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Secara keseluruhan, video ini sangat bagus dan memberikan kesan positif.

Setelah dilakukan uji coba produk media pembelajaran pada empat orang siswa sekolah dasar dan dinyatakan valid oleh para ahli, peneliti melanjutkan tahap berikutnya, yaitu uji coba *Small Group* (kelompok kecil) yang melibatkan delapan siswa SDN 112 Palembang. Delapan siswa yang dipilih terdiri dari berbagai kategori kemampuan belajar, mulai dari siswa dengan kemampuan tinggi, sedang, hingga rendah, agar hasil uji coba dapat menggambarkan efektivitas media secara lebih menyeluruh dalam konteks kelas yang beragam.



Gambar 2. Kegiatan Uji Coba *Small Group*

Sumber: diolah peneliti (2025)

Hasil penilaian siswa pada tahap uji coba *Small Group* disajikan secara rinci pada Tabel:

**Tabel 2. Hasil Penilaian Siswa Uji Coba
Small Group**

Nama	Aspek Penilaian			Total Skor
	Tampilan	Penyajian Materi	Manfaat	
OA	17/20 (85%)	17/20 (85%)	19/20 (90%)	53/60 (88%)
AN	17/20 (85%)	17/20 (85%)	17/20 (85%)	51/60 (85%)
RAK	15/20 (75%)	16/20 (80%)	16/20 (80%)	47/60 (78%)
RA	19/20 (80%)	18/20 (85%)	20/20 (90%)	57/60 (95%)
AT	17/20 (95%)	20/20 (90%)	19/20 (100%)	56/60 (93%)
NN	17/20 (85%)	17/20 (85%)	18/20 (90%)	52/60 (86%)
RIP	18/20 (90%)	20/20 (100%)	20/20 (100%)	58/60 (96,6%)
MHK	20/20 (100%)	18/20 (90%)	20/20 (100%)	58/60 (96,6%)
Hasil Uji <i>one-to-one</i>				89,7%
Kategori Nilai				(Praktis)

Sumber. diolah peneliti (2025)

Diperoleh hasil penilaian dari delapan siswa melalui angket Uji Coba *Small Group*. Rata-rata keseluruhan penilaian yang diberikan mencapai 89,7%, yang termasuk dalam kategori "Baik" dan menunjukkan bahwa media tergolong "Praktis" untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah pengisian angket, siswa juga memberikan tanggapan terkait media video animasi yang telah digunakan.

Adapun tanggapan siswa yaitu video ini sangat baik dan menarik, cocok digunakan untuk belajar di sekolah maupun di rumah. Materinya disampaikan dengan cara yang membuat kagum dan tertarik. Pelajaran yang disajikan terasa menyenangkan dan sempurna, membuat penonton merasa senang dan terkesan

Setelah pelaksanaan uji coba *One-to-One* dan *Small Group*, kedua

hasil tersebut selanjutnya dirata-ratakan untuk memperoleh gambaran umum mengenai kualitas dan kelayakan media secara keseluruhan. Adapun hasil rata-rata dari kedua tahap uji coba tersebut disajikan sebagai berikut:

**Tabel 3. Hasil Uji Coba *One-To-One* dan
Small Group**

Uji Coba	Nilai Rata-Rata Keseluruhan
One-To-One	87%
Small Group	89,7%
Jumlah	176,7%
Hasil Uji Coba Siswa	88,35%
Kategori Nilai	(Praktis)

Sumber: diolah peneliti (2025)

Berdasarkan data hasil rata-rata keseluruhan dari uji coba *One-to-One* dan uji coba *Small Group*, diperoleh total persentase sebesar 176,7%. Dengan demikian, rata-rata dari kedua tahap uji coba tersebut adalah 88,35%, yang termasuk dalam kategori "Praktis". Berdasarkan hasil tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa media layak untuk dilanjutkan pada tahap berikutnya, yaitu uji coba kelompok besar (*Large Group*).

Uji coba kelompok besar dilaksanakan di kelas IV SDN 112 Palembang dengan melibatkan 20 orang siswa. Penilaian didasarkan pada kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 73,00. Hasil dari uji

coba kelompok besar ini disajikan dalam bentuk gambar sebagai berikut:



Gambar 3. Proses Belajar-Mengajar Menggunakan Media Video Animasi

Sumber: dioalah peniliti (2025)

Berdasarkan hasil data yang telah diperoleh, penilaian dari guru selaku praktisi dalam penelitian ini menunjukkan persentase sebesar 86,6%. Nilai tersebut termasuk dalam kategori "Baik" atau "Praktis", yang mengindikasikan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media video animasi dinilai efektif dan layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Berdasarkan data hasil tes belajar siswa yang dilakukan setelah penggunaan media pembelajaran berupa video animasi, diperoleh nilai rata-rata yang menunjukkan tingkat efektivitas sebesar 87,5%. Nilai ini mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV. Dengan demikian, persentase tersebut masuk dalam kategori "Baik", yang berarti media video animasi dinilai efektif

dalam mendukung pencapaian hasil belajar siswa. Kemudian, Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dari pre-test ke post-test, digunakan rumus Gain Score terhadap hasil efektivitas sebagai berikut:

$$\text{Gain Score} = (\text{Post-test}) - (\text{Pre-test})$$

$$\text{Gain Score} = (2100) - (1195)$$

$$\text{Gain Score} = 905$$

Berdasarkan hasil perhitungan gain score sebesar 905 poin, diperoleh peningkatan nilai antara hasil pre-test dan post-test setelah penggunaan media video animasi pembelajaran materi uang. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu membantu siswa memahami konsep uang secara lebih menarik dan mudah dipahami dengan persentase siswa diatas KKM sebesar 100%. Oleh karena itu, media video animasi ini dinyatakan efektif digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi uang di tingkat Sekolah Dasar.

Proses evaluasi mencakup seluruh tahapan, mulai dari perancangan, pengembangan, hingga implementasi media, guna memperoleh gambaran menyeluruh

mengenai efektivitas dan kesesuaian produk dalam mendukung pembelajaran. Penilaian dilakukan oleh ahli materi, ahli media, serta praktisi lapangan seperti guru, untuk memperoleh masukan objektif terhadap kelebihan dan kekurangan media. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan, sehingga media video animasi yang dikembangkan benar-benar layak dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar.

Hasil validasi dari para ahli menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan memperoleh nilai tinggi pada aspek media, materi, dan bahasa. Validasi media yang memperoleh skor 87,5% dan validasi materi sebesar 88% menandakan bahwa media ini layak digunakan dan mampu menyampaikan materi secara tepat dan menarik. Hal ini sejalan dengan penelitian Anggrayni et al. (2023) yang juga menemukan media video animasi berbasis aplikasi CapCut pada mata pelajaran IPAS kelas IV sangat valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian Timbola et al. (2024) yang mengembangkan video animasi

berbasis kearifan lokal dalam pelajaran IPA juga menguatkan bahwa video animasi dapat memenuhi kriteria validitas dan efektivitas secara simultan.

Selanjutnya, kepraktisan media ditunjukkan melalui uji coba one-to-one dan small group yang memperoleh rata-rata penilaian di atas 85%, yang masuk kategori baik dan praktis. Hal ini memperlihatkan bahwa media mudah digunakan oleh siswa dan mampu memfasilitasi proses belajar dengan cara yang menyenangkan. Penelitian Nurkhafid et al. (2023) mendukung temuan ini dengan membuktikan bahwa video animasi meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II SD secara signifikan dan mendapat penilaian positif dari para pengguna media.

Adanya peningkatan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi asal mula uang, mampu membantu siswa dalam memahami konsep secara lebih mendalam. Selain itu, media ini juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan hasil

penelitian sebelumnya yang disampaikan bahwa penggunaan media visual animasi secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Mulyani, 2023).

Susunan materi yang runtut dan penggunaan animasi yang menarik diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan minat belajar siswa dalam memahami konsep sejarah uang pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV.

Kelebihan Media Video Animasi
Media pembelajaran dalam bentuk video animasi berbasis digital sangat mudah digunakan oleh siswa, Video animasi ini mampu meningkatkan semangat dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, Video dapat digunakan oleh siswa secara mandiri di luar jam pelajaran, Dengan menggunakan platform digital (YouTube), video ini dapat diakses dari mana saja dan kapan saja, dan Siswa dapat menghentikan (pause) video atau memutar ulang bagian tertentu jika ada materi yang belum dipahami.

Kekurangan Media Video Animasi
Siswa tetap memerlukan arahan dan bimbingan dari guru agar dapat memahami isi materi dengan

lebih optimal, Dalam pelaksanaannya, guru disarankan untuk tetap melakukan konfirmasi pemahaman kepada siswa, misalnya dengan menanyakan: “Apakah materi sudah dipahami?” atau “Adakah bagian yang belum dimengerti?”. Hal ini penting agar siswa tidak hanya menonton video, tetapi juga benar-benar memahami isi pembelajaran.

Hasil dari tahap evaluasi mendukung kesimpulan bahwa media video animasi “Bunga” yang dikembangkan pada materi Sejarah Asal Mula Uang layak digunakan dalam pembelajaran di kelas IV SDN 112 Palembang. Validasi dari para ahli, kemudahan dalam penggunaan, serta bukti empiris berupa peningkatan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa media ini dapat menjadi alternatif yang inovatif dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

D. Kesimpulan

Media video animasi yang dikembangkan dinyatakan valid. Validitas diperoleh dari hasil penilaian tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dengan rata-rata skor sebesar 87%, yang berada pada kategori “sangat layak”. Hal ini

menunjukkan bahwa media memenuhi kriteria isi, penyajian, dan kebahasaan sesuai dengan kebutuhan siswa SD. Rata-rata skor kepraktisan sebesar 88,35%, yang termasuk dalam kategori “praktis”. Siswa mampu mengakses dan memahami isi media dengan baik secara mandiri, dan media dinilai menarik serta mudah digunakan. Rata skor post-test siswa adalah 87,5%, dan seluruh siswa mencapai ketuntasan belajar (100%) menunjukkan bahwa media ini mampu membantu pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, media ini berada dalam kategori “efektif”. secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa media video animasi “BUNGA” layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk materi uang di kelas IV SD

DAFTAR PUSTAKA

- Anggrayni, M., Ratnawati, R., & Fransiska, D. (2023). pengembangan media video animasi menggunakan capcut padamata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar. *attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 169-179.
- Asmawati, A. N., Murniviyanti, L., & Hetilaniar (2022). Keefektifan Model Pembelajaran Roundtable Terhadap Keterampilan Menulis Teks Cerita Sejarah Pribadi Siswa Kelas Xii Di Sma Negeri 2 Mesuji. *Wahana Didaktika*, 20(1), 180-191
- Gogahu, D.G.S., & Prasetyo, T. (2020). pengembangan media pembelajaran berbasis *e-bookstory* untuk meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004-1015.
- Kinanti, M.P., & Nuzula, M. (2021). pengembangan produk pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Universitas Atma Jaya Yogyakarta. <https://e-journal.uajy.ac.id/26113/3/170323750%202.pdf>.
- Kusrini, N., Trisna, I.N., & Ikhtiarti, E. (2022). pelatihan pembuatan video animasi pembelajaran bahasa prancis berbasis powtoon kepada guru bahasa prancis se-lampung. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 108–121. <https://journal.ikippgriptk.ac.id/index.php/gervasi/article/download/2957/1749>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). pengembangan media pembelajaran: konsep & aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di

- sekolah dan masyarakat.
Prenada media. (jurnal ilmiah pendidikan IPA),
6(2), 719-728.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2022).
pengembangan media
pembelajaran: pengembangan
media pembelajaran bagi
pendidik di sekolah dan
masyarakat. Jakarta: kencana.
- Nurkhafid, R.E., Sagala, A.C.D., &
Prasetyo, S.A. (2023).
pengembangan media
pembelajaran video animasi
untuk meningkatkan
kemampuan berhitung siswa
kelas II sekolah dasar. didaktik:
Jurnal Ilmiah PGSD STKIP
Subang, 9(5), 2787-2798.
- Rahman, M., & Yulianti, S. (2022).
pemanfaatan fitur ai dalam
aplikasi editing video capcut.
Jurnal Ilmu Komputer dan
Aplikasi, 15(2), 67-74.
- Simanjuntak, M. L., & Jaya, M. P. S.
(2023). Pengembangan Flipbook
Berbasis Kearifan Lokal Lagu
Daerah Sumatera Selatan Pada
Anak Usia Dini. *Jurnal Kumara*
Cendekia, 11(1), 59-67.
- Sugiyono. (2021). metode penelitian
pendidikan, (Bandung: Alfabeta,
2021), 908 1. *Metode Penelitian*
Pendidikan, 2021.
- Timbola, I.R., Mursalin, M., Ntobuo,
N.E., Umar, M.K., Yusuf, M., &
Payu, C.S. (2024).
pengembangan video animasi
berbasis kearifan lokal pada
mata pelajaran ipa. *eduproxima*
Wahyuni, A., & Hidayati, D.W. (2023).
penggunaan media
pembelajaran matematika
berbasis e-learning untuk
meningkatkan motivasi dan hasil
belajar mahasiswa. Jurnal
Informa: Jurnal Penelitian dan
Pengabdian Masyarakat, 9(1),
53-58.
- Wildaiman, M., Tinenti, Y. R., &
Boelan, E. G. (2022). pengaruh
penggunaan video pembelajaran
terhadap hasil belajar siswa
kelas XI IPA SMA PGRI Kupang.
EDUSAINTEK: Jurnal
Pendidikan, Sains dan
Teknologi, 9(3), 812–820