

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI KONTEKSTUAL
BERBASIS LINGKUNGAN SEKITAR PADA MATERI SIKLUS HIDUP
TUMBUHAN DALAM PEMBELAJARAN IPAS UNTUK KELAS V SD
KABUPATEN TULUNGAGUNG**

Vara Septiana Prapbantari¹, Leny Suryaning Astutik²
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Sosial dan Humaniora,
Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung
evasulis18@gmail.com¹, lennyshadenley@gmail.com²

ABSTRACT

This research is motivated by the limited use of animated video media in IPAS (science and social studies) learning. This study aims to develop a contextual animated video learning media based on the surrounding environment for the plant life cycle topic in grade V elementary school IPAS learning. The researcher used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, covering the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The developed product was an animated video created using Canva, containing materials on the life cycles of mango and tomato plants. Product validation was carried out by media and material experts, while the practicality test was conducted through a small-group trial with 8 students and a large-group trial with 22 students at SD Negeri II Kenayan, Tulungagung Regency. Research data were obtained through observation, interviews, validation sheets, and student and teacher response questionnaires. The results showed that the contextual animated video obtained a validity score of 91.5% from media experts and 88% from material experts, both in the very valid category. The practicality test showed that the teacher response reached 92% and the student response reached 87%, both in the very practical category. Based on these results, the contextual animated video for grade V IPAS learning is declared very valid and very practical, so it is feasible to be used in learning.

Keywords: Animated Video, Contextual Learning, Surrounding Environment, Plant Life Cycle, IPAS

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan video animasi pada pembelajaran IPAS yang masih jarang digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi kontekstual berbasis lingkungan sekitar pada materi siklus hidup tumbuhan dalam pembelajaran IPAS kelas V SD. Peneliti menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk yang dikembangkan berupa video animasi menggunakan aplikasi Canva yang memuat materi siklus hidup tumbuhan mangga dan tomat. Validasi produk

dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, sedangkan uji kepraktisan dilakukan melalui uji coba kelompok kecil kepada 8 siswa dan kelompok besar kepada 22 siswa di SD Negeri II Kenayan, Kabupaten Tulungagung. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, lembar validasi, serta angket respon siswa dan guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi kontekstual berbasis lingkungan sekitar memperoleh nilai kevalidan sebesar 91,5% dari ahli media dan 88% dari ahli materi dengan kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa respon guru memperoleh persentase sebesar 92% dan respon siswa memperoleh persentase sebesar 87% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, video animasi kontekstual pada pembelajaran IPAS kelas V dinyatakan sangat valid dan sangat praktis sehingga layak digunakan dalam pembelajaran

Kata Kunci: Video Animasi, Kontekstual, Lingkungan Sekitar, Siklus Hidup Tumbuhan, IPAS

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam membentuk karakter dan kemampuan berpikir generasi muda. Pendidikan merupakan pilar terpenting dalam kemajuan suatu bangsa dan kemajuan hidup manusia (Ratnaningrum, 2022). Pembelajaran kontekstual berbasis lingkungan sekitar menjadi pendekatan yang relevan diterapkan pada siswa sekolah dasar karena memungkinkan siswa mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata di lingkungan sekitar sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna, termasuk pada materi siklus hidup tumbuhan yang dapat diamati secara langsung. Penggunaan video animasi berbasis

konteks nyata juga terbukti meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS (Sari et al., 2024).

Materi siklus hidup tumbuhan merupakan salah satu materi penting dalam pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar karena berkaitan dengan lingkungan sekitar siswa (Astutik, 2023). Materi ini sering disampaikan secara teoritis melalui buku bacaan tanpa dukungan visual yang memadai sehingga sulit dipahami siswa secara menyeluruh. Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 12 Januari 2026 di SD Negeri II Kenayan kelas V, diperoleh data bahwa metode ceramah masih sering digunakan karena keterbatasan pemahaman guru terhadap teknologi. Media pembelajaran digital seperti

video animasi masih jarang digunakan karena kurangnya keterampilan teknologi di kalangan guru. Hasil wawancara dengan guru kelas V pada tanggal 13 Januari 2026 juga menunjukkan bahwa dari 30 siswa kelas V, sarana belajar yang digunakan pada mata pelajaran IPAS masih terbatas pada buku cerdas tangkas dan media visual berupa gambar.

Penelitian terdahulu oleh Mashuri & Budiyo (2020) mengenai pengembangan media video animasi materi siklus hidup tumbuhan kelas V memperoleh rata-rata skor validasi 90% dengan kategori praktis dan valid. Penelitian Azfar & Sutiah (2024) mengenai video animasi berbasis lingkungan sekitar juga menunjukkan hasil yang sangat cocok digunakan pada siswa sekolah dasar, sedangkan penelitian Komara, Pamungkas, & Dewi (2022) mengenai video animasi kartun memperoleh validasi ahli media sangat layak, validasi ahli materi sangat layak, dan respon pengguna sebesar 92,9%. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan, tingkat kevalidan, dan tingkat kepraktisan media pembelajaran video animasi

kontekstual berbasis lingkungan sekitar pada materi siklus hidup tumbuhan dalam pembelajaran IPAS untuk kelas V SD.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifannya (Sugiyono, 2018). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi) (Pribadi, 2016). Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas V SD Negeri II Kenayan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, dan materi. Pada tahap desain, peneliti menyusun rancangan video animasi beserta instrumen penilaian berupa lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, lembar respon guru, dan lembar respon siswa. Pada tahap pengembangan, rancangan direalisasikan menjadi produk video

animasi berbasis aplikasi Canva yang kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi (Rachma et al., 2023). Pada tahap implementasi, produk diujicobakan kepada siswa kelas V SD Negeri II Kenayan melalui uji coba kelompok kecil kepada 8 siswa dan kelompok besar kepada 22 siswa (Fatmawati, 2021). Tahap evaluasi dilakukan untuk menyempurnakan produk berdasarkan hasil validasi dan uji coba lapangan sehingga diperoleh media yang valid dan praktis untuk digunakan (Zamsiswaya et al., 2024). Subjek penelitian meliputi 2 ahli media, 2 ahli materi, serta 30 siswa kelas V SD Negeri II Kenayan Kabupaten Tulungagung. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi (Ardiansyah et al., 2023). Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan angket respon siswa, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari penilaian validator ahli media dan ahli materi serta angket respon guru dan siswa. Data kuantitatif dianalisis menggunakan skala Likert dan dikonversi ke dalam bentuk persentase untuk menentukan kategori kevalidan dan kepraktisan produk.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa video animasi kontekstual berbasis lingkungan sekitar pada materi siklus hidup tumbuhan mangga dan tomat untuk pembelajaran IPAS kelas V SD. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan media visual berupa gambar dari buku, sehingga diperlukan media video animasi yang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan bermakna. Video animasi kemudian dirancang menggunakan aplikasi Canva dengan rasio 9:16 dalam format Mp4, memuat cover, isi materi, dan rangkuman materi, serta dilengkapi QR code menuju konten video. Produk yang dihasilkan selanjutnya divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, kemudian diujicobakan kepada siswa melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar.

Hasil validasi dan uji kepraktisan media pembelajaran video animasi kontekstual berbasis lingkungan sekitar pada pembelajaran IPAS kelas V secara ringkas disajikan pada tabel berikut :

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Validasi dan Kepraktisan Media Pembelajaran Video Animasi Kontekstual

Aspek	Sumber Data	Skor (%)	Kategori
Kevalidan Media	Ahli Media I & II	91,5	Sangat Valid
Kevalidan Materi	Ahli Materi I & II	88	Sangat Valid
Kepraktisan	Kelompok Kecil (8 siswa)	92	Sangat Praktis
Kepraktisan	Kelompok Besar (22 siswa)	87	Sangat Praktis
Kepraktisan	Respon Guru	92	Sangat Praktis
Kepraktisan	Respon Siswa	87	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel di atas, hasil validasi ahli media terhadap video animasi kontekstual memperoleh skor akhir 91,5% dengan kategori sangat valid. Skor tersebut diperoleh dari penilaian dua ahli media pada indikator kemudahan (90%), warna (93%), kesesuaian (90%), ketepatan (95%), keseimbangan (87%), dan bentuk (100%). Seluruh indikator berada pada kategori sangat valid, yang menunjukkan bahwa tampilan, warna, jenis huruf, dan animasi pada media telah sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penampilan produk yang menarik dan cerah dapat lebih memikat minat belajar siswa (Awalia et al., 2019).

Hasil validasi ahli materi memperoleh skor akhir 88% dengan kategori sangat valid, yang

menunjukkan bahwa materi siklus hidup tumbuhan mangga dan tomat yang disajikan dalam video animasi telah sesuai dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa kelas V, disajikan dengan bahasa yang tepat, dan relevan dengan tema pembelajaran IPAS. Media pembelajaran video animasi kontekstual berbasis lingkungan sekitar dikembangkan tanpa revisi berarti dari ahli media maupun ahli materi sebelum diujicobakan kepada siswa, sehingga produk dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Uji kepraktisan pada kelompok kecil yang melibatkan 8 siswa memperoleh persentase 92%, sedangkan uji coba kelompok besar yang melibatkan 22 siswa memperoleh persentase 87%, keduanya berada pada kategori sangat praktis. Respon guru terhadap media juga menunjukkan hasil yang sangat praktis dengan persentase 92%, sejalan dengan respon siswa sebesar 87%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa video animasi kontekstual mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan guru maupun siswa dalam pembelajaran IPAS materi siklus hidup tumbuhan.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Mashuri & Budiyo (2020) yang mengembangkan media video animasi materi siklus hidup tumbuhan kelas V dan memperoleh skor rata-rata 90% dengan kategori valid dan praktis. Hasil ini juga diperkuat oleh penelitian Komara, Pamungkas, & Dewi (2022) tentang pengembangan media video animasi kartun di sekolah dasar yang memperoleh kategori sangat layak dari ahli media dan ahli materi, serta respon pengguna sebesar 92,9% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, video animasi kontekstual berbasis lingkungan sekitar pada materi siklus hidup tumbuhan terbukti valid dan praktis sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS kelas V SD.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi kontekstual berbasis lingkungan sekitar pada materi siklus hidup tumbuhan dalam pembelajaran IPAS kelas V, dapat disimpulkan sebagai berikut. Pertama, video animasi kontekstual dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dengan model ADDIE melalui tahap analisis,

desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, dengan tampilan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Kedua, kevalidan media pembelajaran ditentukan dari hasil validasi ahli media dan ahli materi. Rata-rata penilaian ahli media memperoleh persentase skor sebesar 91,5% dengan kategori "sangat valid", sedangkan rata-rata penilaian ahli materi memperoleh persentase skor sebesar 88% dengan kategori "sangat valid". Ketiga, kepraktisan media pembelajaran video animasi kontekstual memperoleh kategori sangat praktis berdasarkan respon guru sebesar 92% dan respon siswa sebesar 87%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa video animasi kontekstual berbasis lingkungan sekitar valid dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran IPAS materi siklus hidup tumbuhan di kelas V SD.

Media video animasi kontekstual ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang interaktif dan mendorong keaktifan siswa. Penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan media serupa pada materi dan jenjang kelas yang berbeda, serta menambahkan

integrasi media interaktif lain seperti Augmented Reality (AR) untuk meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, R., Jailani, M. S., & Risnita. (2023). Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–09.
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56.
- Azfar, F., & Sutiah, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Avatar Berbasis Artificial Intelligence (AI) bagi Peserta Didik Tingkat Pendidikan Dasar. *ISLAMIKA*, 6(4), 1497–1509.
- Fatmawati, N. L. (2021). Pengembangan Video Animasi Powtoon sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Usia Sekolah Dasar di Masa Pandemi. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 26(1), 65–77.
- Handayani, F. S., & Tumiyem, T. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *TERPADU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(1), 675–683.
- 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.
- Leny Suryaning Astutik. (2023). *Elementary School Teacher Journal*. 6(1), 10–21.
- Mashuri, D. K., & Budiyo. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal PGSD*, 08(05), 893–903.
- Pribadi, B. A. (2016). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis*

- Kompetensi: Implementasi Pengembangan Model ADDIE*
Model ADDIE. Yogyakarta: (Analysis, Design,
Kencana. Development, Implementation,
Evaluation). Jurnal Pendidikan
Tambusai, 8(3), 46363–46369.
- Rachma, A., Iriani, T., & Handoyo, S.
S. (2023). Penerapan Model
ADDIE dalam Pengembangan
Media Pembelajaran Berbasis
Video Simulasi Mengajar
Keterampilan Memberikan
Reinforcement. *Jurnal*
Pendidikan West Science,
1(08), 506–516.
- Ratnaningrum, W. A. (2022). Dasar-
Dasar Yuridis Sistem
Pendidikan Nasional.
Educational Technology
Journal, 2(2), 22–28.
- Sari, K. D. I., Wibawa, I. M. C., &
Sukmana, A. I. W. I. Y. (2024).
Media Video Animasi untuk
Meningkatkan Hasil Belajar
Siswa pada Pembelajaran
IPAS Kelas IV Sekolah Dasar.
Jurnal Penelitian dan
Pengembangan Sains dan
Humaniora, 8(2), 187–196.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian*
Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.
Bandung: Alfabeta.
- Zamsiswaya, Z., Syawaluddin, S., &
Syahrizul, S. (2024).