

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA MATERI SIKLUS AIR DALAM PEMBELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR

Fatimahtu Zahra¹, Rapita Apprilia², Cut Kumala Sari³

PGSD FKIP Universitas Samudra

Alamat e-mail: ¹fatimahtuzahra0703@gmail.com, ²Rapitaapprilia@unsam.ac.id,
³Cutkumalasari79@unsam.ac.id

ABSTRACT

The goal of this project is to create an animated film about the water cycle for use in primary school science classes. The purpose of this study was to determine the outcomes of practicality as well as the validation of material experts, language experts, and media experts. Analysis (Analysis), Design (Planning), Development (Development), Implementation (Implementation), and Evaluation (Evaluation) are the five stages of the ADDIE model, which is the sort of R&D used in this study. Observation, interviews, expert validation questionnaires, and student and teacher response surveys are the methods utilized to gather data. Linguists received a percentage of 97.7% with the criteria "very worthy," media experts received a percentage of 85% with the criteria "very eligible," and material experts received a percentage of 75% with the criteria "feasible." The practicality of the teacher's response received a percentage of 98.3% with the criteria "very practical," and the practical results of the student response questionnaire achieved a percentage of 90% with the criteria "very practical" in limited trials. It is clear from the evaluation of the learning media animation video that it is very viable for usage as learning media.

Keywords: Animated Videos, Learning Media, Development

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi pada materi siklus air dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar . Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hasil validasi dari ahli materi, validasi ahli bahasa dan ahli media serta hasil praktikalitas. Penelitian ini merupakan penelitian dengan jenis RnD dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Analysis (Analisis), Design (Perencanaan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi) dan Evaluation (Evaluasi). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan angket validasi untuk para ahli serta angket respon siswa dan guru. Hasil validasi dari ahli materi didapatkan persentase sebesar 75% dengan kriteria "valid", ahli media didapatkan persentase sebesar 85% dengan kriteria "sangat valid" ahli Bahasa didapatkan persentase sebesar 97,7% dengan kriteria "sangat valid". Hasil praktikalitas dari angket respon siswa pada uji coba terbatas didapatkan persentase sebesar 90% dengan kriteria "sangat praktis" dan hasil praktikalitas dari

respon guru didapatkan persentase sebesar 98,3% dengan kriteria “sangat praktis”. Dari hasil penilaian media pembelajaran video animasi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi sangat valid untuk dijadikan media pembelajaran.

Kata Kunci: Video Animasi, Media Pembelajaran, Pengembangan

A. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Transformasi digital menuntut guru sekolah dasar untuk tidak hanya menguasai materi pembelajaran, tetapi juga memiliki kemampuan dalam merancang pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Penguasaan konsep menjadi landasan utama dalam menentukan strategi, model, maupun media pembelajaran yang tepat sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Guru yang memiliki pemahaman konsep yang baik akan lebih mudah mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata peserta didik serta mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Sejalan dengan hal tersebut, Cut Kumala Sari (2024) menyatakan bahwa pemahaman

konsep dasar merupakan bekal yang sangat penting bagi mahasiswa PGSD sebagai calon guru sekolah dasar karena akan memengaruhi kemampuan mereka dalam melaksanakan proses pembelajaran secara efektif.

Selain penguasaan konsep, guru sekolah dasar juga dituntut mampu mengikuti perkembangan teknologi yang semakin pesat melalui pemanfaatan berbagai media pembelajaran digital. Integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar serta menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik. Hal tersebut diperkuat oleh penelitian Fransyaigu, Mulyahati, dan Aprilia (2023) yang menunjukkan bahwa desain media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik

sekolah dasar. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran diharapkan mampu membantu guru menyajikan materi secara lebih konkret sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep yang dipelajari

Pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi salah satu inovasi yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, serta mempermudah guru dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna.

Penelitian Ronald Fransyaigu, Inge Ayudia, Rapita Aprilia, Bunga Mulyahati, dan Ary Kiswanto Kenedi (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis *Augmented Reality* mampu meningkatkan interaksi peserta didik selama proses pembelajaran serta membantu menyajikan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret melalui visualisasi digital. Temuan tersebut menunjukkan bahwa inovasi media berbasis teknologi memiliki potensi yang besar dalam

meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar

Perkembangan teknologi membuka peluang bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran digital yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Ronald Fransyaigu dkk. (2024) menjelaskan bahwa pemanfaatan media berbasis teknologi, seperti *Augmented Reality*, mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta membantu guru menyajikan materi secara lebih konkret. Hal tersebut menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah dasar.

Berbagai bentuk media pembelajaran digital telah dikembangkan untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar, salah satunya adalah media video. Penelitian Rapita Aprilia dan Mahlianurrahman (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran sekolah dasar mampu mendukung peningkatan Profil Pelajar Pancasila

melalui penyajian materi yang lebih menarik, kontekstual, dan mudah dipahami peserta didik.

Sejalan dengan hasil tersebut, media video animasi memiliki keunggulan karena mampu mengintegrasikan unsur gambar, teks, suara, dan animasi secara bersamaan sehingga materi yang bersifat abstrak dapat divisualisasikan dengan lebih jelas. Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran berfungsi sebagai perantara penyampaian informasi yang dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, media video animasi menjadi salah satu alternatif yang potensial untuk mendukung pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 12 Langsa, proses pembelajaran IPAS masih didominasi metode ceramah dengan memanfaatkan buku guru dan buku siswa sebagai sumber belajar utama. Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi belum dimanfaatkan secara optimal sehingga peserta didik cenderung kurang antusias dan mengalami kesulitan memahami materi siklus air

yang bersifat abstrak. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan materi secara lebih konkret sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Penelitian yang dilakukan oleh Mahlianurrahman dan Rapita Aprilia (2023) menunjukkan bahwa media video mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar melalui penyajian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami peserta didik. Selanjutnya, penelitian Ronald Fransyaigu dkk. (2024) menunjukkan bahwa pengembangan media berbasis *Augmented Reality* memperoleh kategori valid dan praktis sehingga valid digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar. Penelitian lain oleh Diah Apriliani, Asnawi, dan Rapita Aprilia (2025) mengembangkan media pembelajaran IPAS berbantuan Nearpod menggunakan model ADDIE dan memperoleh hasil bahwa media yang dikembangkan valid digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar telah

banyak dilakukan dengan memanfaatkan media video, *Augmented Reality*, maupun Nearpod. Namun demikian, penelitian yang secara khusus mengembangkan media video animasi pada materi siklus air dalam pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar menggunakan model ADDIE serta menguji aspek kevalidan dan kepraktisan media masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media video animasi yang valid dan praktis sebagai alternatif media pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian)

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dalam mengembangkan produk pembelajaran mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk sehingga menghasilkan media yang valid digunakan dalam proses pembelajaran. Model ini juga memungkinkan adanya revisi pada

setiap tahap berdasarkan hasil validasi dan uji coba produk. Metode dan tahapan tersebut mengacu pada rancangan penelitian dalam skripsi.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 12 Langsa dengan subjek penelitian peserta didik kelas V serta melibatkan seorang guru kelas sebagai responden pada uji praktikalitas. Objek penelitian adalah media pembelajaran berupa video animasi pada materi siklus air dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih didominasi metode ceramah dan belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis video animasi secara optimal.

Tahap Analysis dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta permasalahan yang dihadapi guru dalam pembelajaran IPAS. Informasi yang diperoleh menjadi dasar dalam menentukan materi, tujuan pembelajaran, dan spesifikasi media yang akan dikembangkan. Selanjutnya pada tahap Design, peneliti menyusun

storyboard, menentukan alur penyajian materi, memilih ilustrasi, menyusun naskah narasi, serta merancang tampilan media sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Tahap Development dilakukan dengan membuat media video animasi menggunakan aplikasi Canva sesuai storyboard yang telah disusun. Produk yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Masukan dari para validator digunakan sebagai dasar untuk merevisi media sehingga memenuhi aspek isi, kebahasaan, tampilan, dan kevalidan penggunaan dalam pembelajaran.

Tahap Implementation dilaksanakan melalui uji coba terbatas kepada peserta didik kelas V SD Negeri 12 Langsa untuk mengetahui tingkat kepraktisan media. Setelah peserta didik menggunakan media video animasi dalam pembelajaran, guru dan peserta didik diminta mengisi angket respons sebagai dasar penilaian kepraktisan produk. Tahap terakhir, yaitu Evaluation, dilakukan untuk mengevaluasi seluruh proses pengembangan berdasarkan hasil validasi para ahli dan hasil uji praktikalitas sehingga diperoleh media

pembelajaran yang valid digunakan dalam pembelajaran IPAS.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket validasi, dan angket respons. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, angket respons guru, dan angket respons peserta didik. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor setiap instrumen. Persentase hasil penilaian kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kevalidan dan kepraktisan untuk menentukan tingkat validitas serta praktikalitas media yang dikembangkan. Instrumen dan teknik analisis tersebut sesuai dengan Bab III skripsi.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran video animasi pada materi siklus air dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk peserta didik kelas V sekolah dasar. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahapan,

yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*.

Pada tahap *analysis*, dilakukan analisis kebutuhan melalui kegiatan observasi dan wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 12 Langsa. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih didominasi metode ceramah dengan memanfaatkan buku guru dan buku siswa sebagai sumber belajar utama.

Guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi sehingga peserta didik cenderung kurang antusias, mudah merasa bosan, serta mengalami kesulitan memahami materi siklus air yang bersifat abstrak. Selain itu, hasil analisis karakteristik peserta didik menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami materi yang disajikan secara konkret melalui visualisasi sehingga diperlukan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi kebutuhan tersebut.

Tahap *design* dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan dengan menyusun tujuan pembelajaran, storyboard, alur penyajian materi, naskah narasi, pemilihan ilustrasi, serta rancangan tampilan media menggunakan aplikasi Canva.

Pada tahap *development*, media yang telah dirancang dikembangkan menjadi video animasi kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

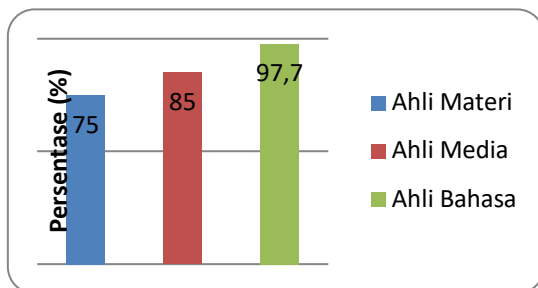
Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba terbatas kepada peserta didik kelas V SD Negeri 12 Langsa. Pada tahap ini media video animasi digunakan dalam proses pembelajaran IPAS, kemudian guru dan peserta didik memberikan penilaian melalui angket respons untuk mengetahui tingkat kepraktisan media. Selanjutnya, tahap *evaluation* dilakukan dengan mengevaluasi seluruh proses pengembangan berdasarkan hasil validasi dan uji praktikalitas sehingga diperoleh media pembelajaran yang valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran IPAS pada materi siklus air.

Kevalidan media pembelajaran video animasi dinilai oleh tiga validator yang terdiri atas ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa

Tabel 1 Hasil Validasi Kevalidan Media

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Materi	75%	Valid
Ahli Media	85%	Sangat valid
Ahli Bahasa	97,7%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 1, hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi memperoleh persentase sebesar 75% dari ahli materi dengan kategori valid, 85% dari ahli media dengan kategori sangat valid, dan 97,7% dari ahli bahasa dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kevalidan isi, penyajian, tampilan, serta penggunaan bahasa sehingga valid digunakan dalam proses pembelajaran setelah dilakukan revisi sesuai dengan masukan dari para validator.



Grafik 1. Validasi ahli

Grafik 1 memperlihatkan bahwa nilai validasi tertinggi diperoleh dari ahli bahasa, diikuti oleh ahli media dan ahli materi. Perbedaan persentase tersebut menunjukkan bahwa proses revisi yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan berhasil meningkatkan kualitas media, terutama pada aspek kebahasaan dan

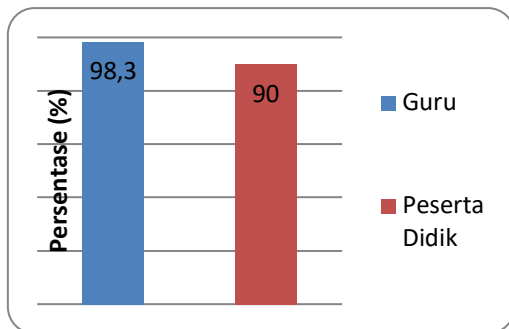
tampilan visual. Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi memenuhi kriteria kevalidan sehingga dapat diimplementasikan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Tabel 2 Hasil Praktikalitas

Responden	Persentase (%) Kategori	
Guru	98,3%	Sangat Praktis
Peserta Didik	90%	Sangat praktis

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi memperoleh persentase 98,3% berdasarkan respons guru dan 90% berdasarkan respons peserta didik. Kedua hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat praktis, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan dalam proses pembelajaran, membantu guru menyampaikan materi, serta memudahkan peserta didik memahami konsep siklus air. Persentase yang tinggi pada kedua kelompok responden menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kemudahan penggunaan, kegunaan, dan kepuasan pengguna sehingga valid

diterapkan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.



Grafik 1. Respon guru dan siswa

Berdasarkan diagram, respons guru memperoleh persentase yang lebih tinggi dibandingkan respons peserta didik. Hal tersebut menunjukkan bahwa media video animasi dinilai sangat membantu guru dalam menyampaikan materi karena mudah dioperasikan, sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif. Sementara itu, respons peserta didik juga menunjukkan kategori sangat praktis, yang mengindikasikan bahwa media mampu menarik perhatian, meningkatkan minat belajar, serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi siklus air melalui penyajian animasi, ilustrasi, narasi, dan audio yang menarik. Dengan demikian, hasil uji praktikalitas memperlihatkan bahwa media video animasi yang dikembangkan tidak hanya valid secara teoritis

berdasarkan validasi para ahli, tetapi juga praktis digunakan oleh guru maupun peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran video animasi pada materi siklus air dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 75% dari ahli materi dengan kategori valid, 85% dari ahli media dengan kategori sangat valid, serta 97,7% dari ahli bahasa dengan kategori sangat valid. Selain itu, hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa media memperoleh persentase 98,3% berdasarkan respons guru dan 90% berdasarkan respons peserta didik dengan kategori sangat praktis. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan memenuhi aspek kevalidanan dan kepraktisan sehingga valid digunakan sebagai media

pembelajaran IPAS pada materi siklus air di kelas V sekolah dasar.

Media video animasi yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran berbasis digital yang membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pada materi IPAS lainnya atau menguji efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar, motivasi belajar, maupun kemampuan berpikir peserta didik dengan melibatkan subjek penelitian yang lebih luas sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai kebermanfaatan media pembelajaran video animasi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran* (Edisi Revisi). Rajawali Pers.
- Branch, R. M., & Varank, I. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722, p. 84). New York: Springer.

Artikel in Press

- Mayer, R. E. (2022). The future of multimedia learning. *The Journal of*

Applied Instructional Design, 11(4), 69-77.

Jurnal:

- Ayudia, I., & Prasetya, C. (2023). Analisis kebutuhan media digital pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 48-59.
- Fransyaigu, R., & Aprilia, R. (2025). Pengembangan Buku Saku Digital pada Topik B "Kondisi Perekonomian di Daerahku" untuk Kelas V Sekolah Dasar Kota Langsa: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(1), 5905-5914.
- Hafidhah, N., Aprilia, R., & Ayudia, I. (2025). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Interaktif Berbasis Budaya Lokal Gayo 'Didong' untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 338-353.
- Hartutik, H., & Aprilia, R. (2024). Pengembangan Wordwall: Inovasi media pembelajaran digital terintegrasi. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1525–1540.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka*.
- Mahlianurrahman, M., & Aprilia, R. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Video untuk Meningkatkan Profil Pelajar Pancasila Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran Fakultas Tarbiyah Universitas*

- Muhammadiyah Aceh, 10(2, Oktober), 55-65.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah.
- Putra, H. S., Asnawi, A., & Aprilia, R. (2025). Pengembangan media animasi Canva materi hak dan kewajiban pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Langsa. Sindoro: Cendikia Pendidikan.
- Sari, C. K. (2024). Urgensi Pemahaman Konsep Dasar IPS Bagi Mahasiswa PGSD. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(2), 2743-2748.
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D).