

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI DALAM
PEMBELAJARAN IPAS PADA MATERI MENJADI PAHLAWAN LINGKUNGAN
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Nur Anisah Nasution¹, Rapita Aprilia², Cut Kumala Sari³

¹²³PGSD FKIP Universitas Samudra

¹nurannisanst05@gmail.com,²Rapitaaprilias@unsam.ac.id,

³cutkumalasari79@unsam.ac.id

ABSTRACT

This research was motivated by issues in Natural and Social Sciences (IPAS) learning in Class IV at SDN 10 Langsa. Educators still predominantly rely on textbooks as the main learning source, causing students to tend to lose focus during the learning process. Therefore, this study aims to develop a learning medium tailored to students' needs, test the feasibility, and ensure the practicality of an animated video learning medium based on Canva and CapCut applications covering the topic "Becoming Environmental Heroes" (Menjadi Pahlawan Lingkungan). This Research and Development (R&D) study employed the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate). Data were collected through observations of IPAS learning in Class IV, interviews with educators, expert validation assessments, as well as response questionnaires from both the educator and students. The validation results indicated that the product was declared "Very Feasible" based on assessments by material experts (96.87%), language experts (100%), and media experts (82.5%). Furthermore, the product achieved a "Very Practical" level of practicality, obtaining a 97.5% score from an educator practitioner's response questionnaire and a 91.71% score from 19 students' responses. Consequently, this animated video learning medium is proven to be highly feasible and practical for use in IPAS learning in elementary schools.

Keywords: *Animated Video, Canva and CapCut, IPAS Learning, Becoming Environmental Heroes, Research and Development (R&D)*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 10 Langsa. Pendidik masih didominasi penggunaan buku teks sebagai sumber belajar, sehingga peserta didik cenderung kurang fokus dalam belajar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, menguji kelayakan, serta memastikan praktikalitas dari media video animasi berbasis aplikasi Canva dan CapCut pada materi Menjadi Pahlawan Lingkungan. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode

Research and Development (R&D) dengan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Data dikumpulkan melalui observasi pembelajaran IPAS di kelas IV, wawancara dengan pendidik, penilaian validasi ahli, serta angket respon pendidik dan peserta didik. Hasil pengujian menunjukkan bahwa produk dinyatakan "Sangat Layak" berdasarkan kelayakan ahli materi (96,87%), ahli bahasa (100%), dan ahli media (82,5%). Selain itu, tingkat praktikalitas produk memperoleh hasil "Sangat Praktis" berdasarkan angket respon dari 1 orang praktisi pendidik sebesar 97,5% dan respon 19 orang peserta didik sebesar 91,71%. Dengan demikian, media pembelajaran video animasi ini terbukti sangat layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *Video Animasi, Canva dan CapCut, Pembelajaran IPAS, Menjadi Pahlawan Lingkungan, Research and Development (R&D)*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan penggerak perubahan individu, dengan adanya pendidikan seseorang dapat memperoleh ilmu pengetahuan (Agustiningrum et al., 2023). Dalam bidang pendidikan, proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar merupakan unsur yang tidak terpisahkan. Komunikasi ini didefinisikan sebagai proses belajar (Lubis et al., 2026). Keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk membantu peserta didik menguasai tiga aspek utama, yaitu kognitif (pengetahuan), psikomotorik (keterampilan), dan afektif (sikap) (Sari, 2024).

Video animasi merupakan media gambar atau objek yang bergerak secara berurutan, sehingga

menghasilkan perubahan gerakan yang disertai dengan suara yang telah diproses secara khusus (Maemunah et al., 2025). Video animasi berfungsi sebagai media pembelajaran yang menggabungkan aspek visual (gambar) dan audio (suara) untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara bersamaan (Mahlianurrahman, n.d.). Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik, karena media ini dirancang agar sangat menarik, interaktif, dan mudah dipahami (Asih et al., 2023).

IPAS merupakan gabungan dari ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang merupakan mata pelajaran yang baru dalam kurikulum merdeka. Pembelajaran IPAS memiliki peran krusial dalam membentuk karakter

dan etika pendidik dan dapat meningkatkan kesadaran mereka terhadap lingkungan sekitar (Hader et al., 2021). Proses pembelajaran bukanlah mentransfer pengetahuan dari pendidik ke peserta didik, melainkan membantu peserta didik membangun pengetahuan mereka sendiri melalui berbagai aktivitas yang melibatkan fenomena-fenomena dan objek yang akan dipelajari (Azizah Siti Lathifah et al., 2024). Berdasarkan tahapan kognitif Jean Piaget, peserta didik kelas IV sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan objek nyata dan visualisasi dalam memahami konsep-konsep IPAS (Nainggolan & Daeli, 2021). Peserta didik kelas IV sekolah dasar berada pada tahap perkembangan operasional konkret, sehingga membutuhkan representasi visual dalam memahami konsep pembelajaran. Materi menjadi pahlawan lingkungan merupakan bagian penting dalam IPAS karena berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN 10 Langsa, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran IPAS.

Peserta didik cenderung kurang fokus dan merasa bosan karena pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku teks sebagai sumber belajar. Temuan ini sejalan dengan pernyataan Agung et al. (2021) yang menyebutkan bahwa ketergantungan pada buku teks tanpa variasi media interaktif menyebabkan pembelajaran kurang optimal.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut dikembangkanlah media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran IPAS berbasis aplikasi Canva dan CapCut pada materi Menjadi Pahlawan Lingkungan. Aplikasi Canva membantu penggunanya menciptakan desain yang cocok dengan kebutuhan mereka dalam merancang karakter dan elemen visual yang variatif (Janah et al., 2023). Sedangkan CapCut memfasilitasi pengolahan audio, sinkronisasi *voiceover*, dan efek transisi yang presisi dan hampir semua fitur dapat diakses secara gratis (Mochamad et al., 2025). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media, menguji tingkat kevalidan dari ahli (materi, bahasa, media), serta mengukur

kepraktisan penggunaan media berdasarkan respon pendidik dan peserta didik kelas IV SD.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) Thiagarajan, Semmel, dan Semmel 1974. Subjek penelitian terdiri dari 1 orang pendidik dan 19 peserta didik kelas IV SDN 10 Langsa.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, serta angket validator ahli, respon pendidik dan peserta didik. Data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif menggunakan persentase kelayakan dan praktikalitas.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil pengembangan ini berupa produk media pembelajaran video animasi.

Tahap Define (Pendefinisian)

Pada tahap ini yang pertama melakukan analisis awal, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pendidik hanya menggunakan buku teks pada saat proses pembelajaran sehingga peserta didik kurang fokus pada saat pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis peserta didik lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan unsur visual dan audio visual dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan buku teks sebagai sumber belajar, analisis tugas dilakukan untuk mengidentifikasi kompetensi apa saja yang harus dikuasai peserta didik, analisis konsep disesuaikan dengan kurikulum merdeka pada materi Menjadi Pahlawan Lingkungan, yang memuat permasalahan penumpukan sampah, banjir, asap pembakaran, serta aksi nyata gotong royong dan penanaman pohon dan yang terakhir perumusan tujuan pembelajaran dilakukan berdasarkan hasil analisis tugas dan hasil analisis konsep yang telah dilakukan.

Tahap Design (Perancangan)

Pada tahap ini dilakukan perancangan awal terhadap produk.

Peneliti membuat storyboard media video animasi dan kisi-kisi instrumen penilaian yang terdiri dari kisi-kisi instrumen validasi ahli materi, bahasa dan media dan Uji kepraktisan media bertujuan untuk mengetahui kemudahan pengguna terhadap media yang dikembangkan. Uji kepraktisan dilakukan melalui angket respon pendidik dan peserta didik kelas IV SDN 10 Langsa.

Tahap Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan media pembelajaran video animasi berdasarkan rancangan yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini peneliti mengembangkan media pembelajaran video animasi menjadi sebuah produk yang siap divalidasi dan diuji kelayakan dengan menggunakan aplikasi Canva dan CapCut.

Setelah semuanya terlaksanakan, dilakukan uji validasi ahli materi, bahasa dan media serta melakukan revisi sesuai saran dari tiap validator untuk menyempurnakan media. Adapun hasil yang diperoleh pada tahap ini:

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil dari validasi materi tahap I yaitu mendapat angka persentase 87,5% sangat layak untuk diujicobakan setelah revisi. Setelah dilakukan revisi berdasarkan saran dari ahli materi, media kemudian divalidasi kembali pada tahap II. Pada tahap ini diperoleh hasil sebesar 96,87% dengan kategori “sangat layak” dan layak untuk diujicobakan.

Tabel 1 Hasil Validasi Materi

Tahapan	Persentase	Kategori
Tahap I	87,5%	Sangat Layak
Tahap II	96,87%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil perhitungan kevalidan oleh ahli materi dapat disimpulkan berdasarkan rumus dan skala yang sama memperoleh nilai 31 pada 8 indikator pernyataan angket validasi ahli materi sehingga dapat dikategorikan ke dalam kategori “Sangat Layak”.

2. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Hasil dari validasi bahasa tahap I yaitu mendapat angka persentase 40,62% kurang layak dan tidak layak diujicobakan. Setelah dilakukan revisi berdasarkan saran dari ahli bahasa

media kemudian divalidasi kembali pada tahap II. Pada tahap ini diperoleh hasil sebesar 100% dengan kategori sangat layak dan layak untuk diujicobakan.

Tabel 2 Hasil Validasi Bahasa

Tahapan	Persentase	Kategori
Tahap I	40,62%	Kurang Layak
Tahap II	100%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil perhitungan kevalidan oleh ahli bahasa dapat disimpulkan berdasarkan rumus dan skala yang memperoleh nilai 32 pada 8 indikator sehingga dapat dikategorikan ke dalam kategori “Sangat Layak”.

3. Hasil Validasi Ahli Media

Hasil dari validasi media tahap I yaitu mendapat angka persentase 57,5% cukup layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran. Setelah dilakukan revisi berdasarkan saran dari ahli media, kemudian divalidasi kembali pada tahap II. Pada tahap ini diperoleh hasil sebesar 82,5% dengan kategori “sangat layak” dan layak untuk diujicobakan.

Tabel 3 Hasil Validasi Media

Tahapan	Persentase	Kategori
---------	------------	----------

Tahap I	57,5%	Cukup Layak
Tahap II	82,5%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil perhitungan kevalidan oleh ahli media dapat disimpulkan berdasarkan rumus dan skala yang sama memperoleh nilai 33 pada 10 indikator pernyataan angket validasi ahli media sehingga dapat dikategorikan ke dalam kategori “Sangat Layak”.

Tahap Disseminate (Penyebaran)

Tahap terakhir dalam model 4D merupakan tahap penyebarluasan yang bertujuan untuk memperkenalkan dan mengimplementasikan produk yang dikembangkan. Pada penelitian ini penyebaran dilakukan secara terbatas karena penelitian ini difokuskan pada uji kelayakan (validitas) dan kepraktisan produk media pembelajaran video animasi yang sudah dikembangkan. Tahap implementasi dilaksanakan setelah media pembelajaran video animasi dinyatakan layak oleh validator ahli materi, bahasa dan media. Kemudian media video animasi diimplementasikan dalam

pembelajaran IPAS pada peserta didik kelas IV SDN 10 Langsa yang berjumlah 19 peserta didik. Implementasi dilakukan dengan tujuan utama untuk menguji tingkat kepraktisan media saat diaplikasikan dalam pembelajaran melalui tahap angket respon pendidik dan peserta didik.

Tabel 4 Hasil Respon Pendidik dan Peserta didik

Data	Persentase	Kategori
Pendidik	97,5%	Cukup Layak
Peserta Didik	91,71%	Sangat Layak

Berdasarkan penilaian diatas, maka pada setiap tahapan menunjukkan hasil yang memuaskan. Berdasarkan respon pendidik memperoleh hasil 97,5% dengan kategori “sangat praktis” dan peserta didik memperoleh hasil 91,71% dengan kategori “sangat praktis” dari hasil tersebut media pembelajaran video animasi dikategorikan “sangat praktis”. Dari aspek kepraktisan, respon pendidik (97,5%) dan peserta didik (91,71%) bahwa penggunaan video animasi mempermudah pendidik dalam menyampaikan gagasan serta membangkitkan fokus belajar peserta didik.

Tahap selanjutnya merupakan tahap penyebaran produk, pada tahap ini peneliti melaksanakan sosialisasi bersama para pendidik SDN 10 Langsa. Kegiatan sosialisasi ini diikuti oleh 6 pendidik yang bertujuan untuk memperkenalkan media pembelajaran video animasi serta pemanfaatan media sebagai sarana pendukung pembelajaran IPAS. Pada akhir kegiatan penyebarluasan produk, peneliti menyerahkan media pembelajaran video animasi kepada para pendidik yang telah hadir agar dapat memanfaatkan media tersebut dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Media pembelajaran video animasi IPAS pada materi Menjadi Pahlawan Lingkungan kelas IV SD berhasil dikembangkan menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) berbantuan Canva dan CapCut. Produk dinyatakan Sangat Layak berdasarkan hasil penilaian kevalidan dari ahli materi (96,87%), ahli bahasa (100%), dan ahli media (82,5%). Produk juga terbukti Sangat Praktis berdasarkan hasil uji respon pendidik (97,5%) dan respon peserta didik (91,71%). Dengan demikian, media video animasi ini sangat layak

dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, W., Pamungkas, D., & Koeswanti, H. D. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 4, 346–354.
- Agustiningrum, I. A., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V SEKOLAH DASAR Indah Auliya* 7(4), 1596–1605.
- Asih, L. K., Atikah, C., & Nulhakim, L. (2023). *Pengaruh Video Animasi Berbasis Animaker Dalam Efektivitas Belajar Siswa Kelas V Sd*. 10(1), 91–102.
- Azizah Siti Lathifah, Khoirunisa Hardaningtyas, Pratama, Z. A., & Moewardi, I. (2024). Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 36–42.
- Hader, A. E., Kharisna, F., & Supita, W. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Stem Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Krisis Siswa Pada Pembelajaran Ipas Di Sekolah Dasar*. 32(3), 167–186.
- Janah, F. N., Nuroso, H., & Isnuryantono, E. (2023). *Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*.
- Lubis, A. P. P., Ramaida, A., Azzahra, B. D., Kencana, E., Rahmadani, F., Bilkisti, J., Nadya, Afrilia, N., Dewi, S., Rosalia, S. R., Sintya, Hadjerah, S., & Arbiani, E. M. (2026). *Peran komunikasi pendidikan dalam proses belajar mengajar di sekolah*. 3, 38–46.
- Maemunah, Desty Endrawati Subroto, Indah Febriyanti, Siti Fattimah, Faren Aulia Meilani, & Ilham Mubarak. (2025). Pengaruh Video Animasi sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterampilan Mengajar di Sekolah Dasar. *CARONG: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 626–633.

Mochamad, Z. I. H., Malika, A. F., Fahreza N, D., Hakim, F. N., Firdaus, A. N., & Aribowo, D. (2025). Pemanfaatan Fitur – Fitur Multimedia (Advanced Editing Pada Aplikasi Capcut) Untuk Produksi Vidio Edukasi Bertemakan Ketahanan Pangan Polri. *Jurnal Media Akademik (Jma)*, 3(12), 3031–5220.

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.

Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). *Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implementasi bagi Pembelajaran*. 2, 31–47.

Sari, C. K. (2024). Urgensi pemahaman konsep dasar IPS bagi mahasiswa PGSD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 2743-2748.