

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 050705 Selotong

Nurhamimah Rambe¹, Aisah², Dini Puji Aggraini³, Farra Umayna⁴

^{1,2,3,4} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Al Maksum, Stabat, Indonesia

Article Info

Article history:

Received April 28, 2025

Revised Mei 1, 2025

Accepted Mei 1, 2025

Kata Kunci:

Pengembangan,
Media,
Video Animasi,
Kekayaan Budaya Indonesia

Keywords:

Development,
Media,
Animation Video,
Indonesian cultural Wealth

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menggunakan video animasi sebagai sarana penyampaian materi tentang kekayaan budaya Indonesia. Media ini dirancang agar memenuhi kriteria kelayakan dan efektivitas dalam menunjang proses belajar siswa kelas IV di SD Negeri 050705 Selotong. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D), yaitu metode yang berfokus pada proses pengembangan dan pengujian produk pendidikan. Dalam penelitian ini digunakan model pengembangan ADDIE, yang merupakan akronim dari lima tahap utama: Analyze, Development, Implementation, dan Evaluation. Penelitian ini melibatkan 20 siswa kelas IV sebagai subjek. Objek penelitiannya adalah media pembelajaran berbasis video animasi itu sendiri. Dalam proses pengumpulan data, peneliti menggunakan berbagai metode untuk memperoleh informasi yang menyeluruh, yaitu melalui observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam pengujian kelayakan media melibatkan validasi dari berbagai pihak yang berkompeten, seperti ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta guru kelas. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi: ahli materi memberikan nilai 87%, ahli media 90%, ahli bahasa 85%, dan guru kelas 97%. Seluruh hasil tersebut berada pada kategori “sangat layak”, yang berarti media dinilai memenuhi standar untuk digunakan dalam pembelajaran.

ABSTRACT

This study aims to develop a learning media that uses animated videos as a means of delivering material about Indonesia's cultural richness. This media is designed to meet the criteria for feasibility and effectiveness in supporting the learning process of fourth-grade students at SD Negeri 050705 Selotong. The type of research used is Research and Development (R&D), which is a method that focuses on the process of developing and testing educational products. This study used the ADDIE development model, which is an acronym for five main stages: Analyze, Development, Implementation, and Evaluation. This study involved 20 fourth-grade students as subjects. The object of the research is the animated video-based learning media itself. In the data collection process, researchers used various methods to obtain comprehensive information, namely through observation, interviews, questionnaires, tests, and documentation. The instruments used in testing the feasibility of the media involved validation from various competent parties, such as material experts, media experts, linguists, and class teachers. The validation results showed a very high level of feasibility: material experts gave a score of 87%, media experts 90%, linguists 85%, and class teachers 97%. All of these results are in the “very appropriate” category, which means that the media is considered to meet the standards for use in learning.



Corresponding Author:

Nurhamimah Rambe

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Al Maksuam,
Stabat, Indonesia

Email: nurhamimahrambe@gmail.com

1. PENDAHULUAN

pendidikan merupakan suatu inisiatif yang sistematis dan disengaja yang dirancang untuk menumbuhkan lingkungan belajar dan mengajar yang mendukung, sehingga peserta didik mampu secara aktif mewujudkan potensinya, yang meliputi kekuatan spiritual dan keagamaan, pengaturan diri, sifat-sifat kepribadian, kecerdasan, nilai-nilai etika, dan keterampilan yang penting bagi kemajuan individu dan masyarakat [1].

Pendidikan merupakan suatu usaha yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi perannya di masa depan melalui kegiatan bimbingan, instruksi, atau pelatihan [2].

Penggabungan media berfungsi sebagai solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media pendidikan adalah alat untuk memudahkan guru mengenai melaksanakan belajar mengajar. Seiring berjalannya waktu, pemanfaatan media belum berkembang secara konsisten di kalangan pendidik selama kegiatan pembelajaran, sehingga berpotensi menimbulkan tantangan bagi siswa selama perjalanan belajar mereka. Misalnya, mungkin ada penurunan efektivitas dalam keterlibatan siswa dan penurunan prestasi akademik. Media merupakan sumber daya yang sangat berharga dalam lingkungan pendidikan. Hal ini sejalan dengan gagasan bahwa media bertindak sebagai perantara atau instrumen yang digunakan untuk menyebarkan informasi kepada orang lain, sehingga memfasilitasi pemahaman dalam proses pembelajaran [3].

Di masa kini, pemanfaatan media telah muncul sebagai strategi bagi pendidik untuk meningkatkan keberhasilan pembelajaran siswa di dalam kelas. Media video animasi merupakan sumber daya pendidikan yang layak. Atribut penting dari hal ini adalah presentasi gambar video yang di jabarkan karakter animasi atau visual yang menyampaikan kehadiran yang dinamis melalui percakapan dan dialog. Dengan terlibat dengan media video animasi, siswa dapat menyerap konten yang telah disajikan secara efektif. Misalnya, mereka dapat mengartikulasikan konsep naratif sambil secara bersamaan melihat gambar animasi. Dalam hal ini meningkatkan motivasi siswa terhadap pembelajaran, yang pada akhirnya memengaruhi hasil pendidikan mereka [4].

Uraian di atas menunjukkan bahwa media video animasi dapat menjadi salah satu sarana yang efektif bagi pendidik dalam menyampaikan materi ajar, sehingga memudahkan pemahaman siswa. Media video animasi merupakan salah satu solusi yang tepat bagi guru dalam proses pendidikan.

Integrasi media yang tepat sangat penting dalam kurikulum IPAS, khususnya pada materi Kekayaan Budaya Indonesia. Kekayaan Budaya Indonesia termasuk dalam kurikulum IPAS sebagaimana yang ditetapkan dalam kurikulum mandiri. Dalam ranah pendidikan IPAS, penggunaan media pembelajaran sangatlah bermanfaat.

Dalam observasi yang dilakukan dengan seorang guru dari SD Negeri 050705 Selotong, diutarakan bahwa pemanfaatan video animasi merupakan strategi pedagogis alternatif yang efektif untuk mendidik siswa sekolah dasar kelas IV tentang kekayaan budaya Indonesia. Guru tersebut mencatat bahwa video animasi dapat memfasilitasi visualisasi konsep yang lebih jelas. Lalu guru tersebut mengakui bahwa para siswa kelas IV sekolah dasar ini sering kali kesulitan memahami konsep kekayaan budaya Indonesia. Oleh karena itu, integrasi video animasi yang menggambarkan keragaman

budaya Indonesia secara visual dapat membantu siswa memahami unsur-unsur budaya tersebut secara lebih efektif.

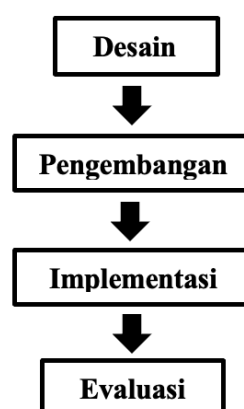
Dalam ranah manajemen pendidikan, peran guru sangat penting. Pendidik berperan sebagai faktor utama dalam dinamika belajar mengajar, sehingga efektivitas pendidik tersebut berdampak signifikan terhadap keberhasilan sistem pendidikan secara keseluruhan. Studi observasional yang dilakukan oleh para peneliti menunjukkan faktor-faktor yang berkontribusi terhadap menurunnya keterlibatan siswa, khususnya timbulnya kebosanan selama kegiatan pembelajaran yang terkait dengan sains dan ilmu pengetahuan alam, khususnya mengenai kekayaan budaya Indonesia. Menanggapi masalah ini, Peneliti berupaya mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat memperkuat dan memperlancar proses belajar mengajar di kelas. Media yang dikembangkan dirancang untuk menjadi alat bantu yang efektif dalam menyampaikan materi pelajaran, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperjelas konsep yang diajarkan, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal, khususnya sumber daya video animasi. Meskipun media video animasi tersebut sudah lazim, peneliti telah menyempurnakan perangkat pendidikan ini dengan mengintegrasikan konten yang terkait dengan kekayaan budaya Indonesia dan memasukkan elemen karakter dan latar belakang yang relevan dengan topik yang relevan bagi siswa kelas IV [5].

Dengan demikian, peneliti berkomitmen untuk menciptakan sumber daya yang mendukung guru dalam memaksimalkan penggunaan fasilitas sekolah yang tersedia. Media yang dihasilkan berupa materi pembelajaran berbasis video animasi yang menggabungkan komponen auditori dan visual.

Video animasi adalah media visual bergerak yang dibuat dengan menggabungkan gambar, ilustrasi, atau objek digital secara berurutan untuk menciptakan ilusi gerakan. Animasi bisa bersifat dua dimensi (2D) atau tiga dimensi (3D), dan sering digunakan untuk menyampaikan informasi, cerita, atau konsep secara menarik dan mudah dipahami.

2. METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 050705 Selotong, Kecamatan Secanggang, Kabupaten Langkat, tepatnya di Desa Selotong. Adapun penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Mei -Juni 2024. Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa dan pendidik kelas IV SD Negeri 050705 Selotong. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian dan Pengembangan (R&D), yaitu suatu pendekatan yang berfokus pada penciptaan produk dan evaluasi efektivitasnya [6]. Kerangka pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang meliputi lima fase: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi [7]. Adapun gambar pendekatan ADDIE sebagai berikut:



Gambar 1. Pendekatan ADDIE

Adapun beberapa kisi-kisi soal sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-Kisi Soal

Indikator Soal	Tingkat kognitif			Bentuk soal	Jumlah soal
	C1	C2	C3		
Mengidentifikasi kekayaan budaya Indonesia		1, 2		PG	2
Menentukan salah satu pakaian adat dari Sumatra barat			3	PG	1
Menentukan bentuk seni rupa tradisional			5	PG	1
Menentukan senjata tradisional dari daerah mana saja	6	7	8,10	PG	4
Menentukan seni tari tradioanal			4,9	PG	2

Teknik pengumpulan data adalah salah satu tahapan penting dalam proses penelitian, karena dapat membantu dalam memperoleh data yang spesifik sesuai dengan tujuan penelitian dan menjawab permasalahan yang diajukan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang diterapkan meliputi observasi, wawancara, kuesioner, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung aktivitas dan respon subjek selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara digunakan untuk menggali informasi lebih mendalam dari peserta didik, guru, atau pihak terkait mengenai efektivitas media yang dikembangkan. Kuesioner berfungsi untuk mengumpulkan data secara lebih luas dari responden dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan terstruktur. Tes diberikan untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi setelah menggunakan media pembelajaran. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk menghimpun berbagai bukti fisik seperti foto, video, atau catatan yang mendukung proses dan hasil penelitian. [8].

Teknik analisis data mencakup pendekatan sistematis untuk mengidentifikasi dan mengatur data yang dikumpulkan melalui kuesioner [9]. Analisis ini bertujuan untuk menilai kelayakan media video animasi, yang akan dievaluasi menggunakan skala *Likert*. Tabel berikut menggambarkan skala *Likert*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di SD Negeri 050705 Selotong, Kecamatan Secanggang, Kabupaten Langkat, khusus untuk siswa kelas IV. Media pembelajaran yang digunakan adalah media video animasi yang disesuaikan dengan kurikulum IPAS. Tujuan dari pengembangan media ini adalah untuk mengevaluasi kelayakan dan efektivitas sumber belajar berbasis video animasi yang relevan dengan bidang IPAS.

3.1 Hasil Penelitian

3.1.1 Kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi

Untuk mengatasi tantangan yang teridentifikasi, peneliti mengembangkan media pembelajaran video berbasis animasi yang berfokus pada Kekayaan Budaya Indonesia untuk siswa kelas IV SD Negeri 050705 Selotong.

Media yang dikembangkan berfokus pada video animasi yang terkait dengan kurikulum IPAS tentang Kekayaan Budaya Indonesia. Proses pengembangan penelitian ini menganut metodologi R&D (Research and Development) yang mengacu pada model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima fase: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Penelitian ini berfokus pada pembuatan media pembelajaran yang mengintegrasikan video animasi bertema Kekayaan Budaya Indonesia. Media ini menampilkan visualisasi dinamis yang disajikan dalam format video,

disertai dengan penjelasan konsep-konsep yang terkait dengan Kekayaan Budaya Indonesia. Tahap pengembangan produk bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran video berbasis animasi yang tervalidasi, dinilai kelayakannya berdasarkan rekomendasi dan umpan balik dari para ahli konten. Dengan demikian, tahap validasi selanjutnya akan melibatkan penilaian ahli yang dilakukan oleh peneliti.

Berdasarkan penilaian dari para ahli konten, diperoleh skor sebesar 87%, yang menunjukkan bahwa media dinilai sangat layak untuk digunakan. Hasil ini konsisten dengan penelitian terkait yang menunjukkan bahwa skor validasi konten rata-rata sebesar 93%, yang juga menandakan kelayakan tinggi. Penilaian dari para ahli konten menunjukkan persentase sebesar 87,46%, mengkategorikannya sebagai sangat layak. Selain itu, penilaian lain dari pakar konten memberikan persentase 98,75%, menempatkannya dalam rentang sangat layak.

Selanjutnya, penilaian dari pakar media menunjukkan persentase validasi sebesar 90%, mengkategorikannya sebagai sangat layak. Hal ini berkorelasi dengan penelitian serupa yang menunjukkan bahwa validasi dari pakar konten untuk media video animasi menghasilkan persentase 85%, juga diklasifikasikan sebagai sangat layak. Selanjutnya, penilaian dari pakar konten mengenai media video animasi mengungkapkan persentase 94,16%, mengkategorikannya sebagai sangat layak. Evaluasi lain menghasilkan persentase 82,8%, juga dikategorikan sebagai sangat praktis.

Temuan dari penelitian tambahan yang dilakukan oleh pakar bahasa menunjukkan tingkat kelayakan 85%, sejalan dengan kriteria sangat layak. Hal ini berkorelasi dengan penelitian relevan yang menunjukkan bahwa validasi ahli bahasa untuk video animasi mencapai peringkat kelayakan sebesar 95%. Selain itu, evaluasi ahli bahasa terhadap media video animasi mencapai peringkat kelayakan sebesar 90%, juga tergolong sangat layak. Selanjutnya, lembar validasi guru mencapai peringkat kelayakan sebesar 97%, mengkategorikannya sebagai sangat layak.

Berdasarkan temuan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran video berbasis animasi untuk mata pelajaran IPA, khususnya pada Kekayaan Budaya Indonesia, layak untuk diimplementasikan.

3.1.2 Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi

Peneliti kemudian melanjutkan ke tahap implementasi, yaitu menguji coba media atau produk pembelajaran berbasis video animasi. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi tentang Kekayaan Budaya Indonesia. Efektivitas diukur melalui observasi pada asesmen skala kecil, evaluasi skala besar, dan respons angket siswa. Data uji coba skala kecil menunjukkan hasil sebesar 94%, dengan kategori sangat efektif. Pada uji coba skala besar, hasilnya mencapai 97%, dengan kategori sangat efektif. Selain itu, umpan balik siswa sebagian besar positif, dengan tingkat kepuasan sebesar 96%. Dari informasi tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi tentang Kekayaan Budaya Indonesia untuk siswa kelas IV SD Negeri 050705 Selotong terbukti efektif dalam implementasinya. Tahap terakhir adalah evaluasi, yang bertujuan untuk menilai keberhasilan penelitian pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti. Evaluasi merupakan langkah terakhir dalam penelitian pengembangan model ADDIE. Data yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran video animasi pada pokok bahasan Kekayaan Budaya Indonesia dapat meningkatkan proses belajar mengajar bagi siswa.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan di SD Negeri 050705 Selotong pada kurikulum kelas IV, khususnya pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi untuk mata pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Media pembelajaran berbasis video animasi materi Kekayaan Budaya Indonesia ini

telah dievaluasi Validasi media pembelajaran dilakukan oleh beberapa pihak, yakni ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta guru kelas sebagai praktisi lapangan. Berdasarkan hasil validasi, ahli materi memberikan skor sebesar 87, dengan tingkat kesesuaian 87%, yang tergolong dalam kategori "sangat layak". Penilaian dari ahli media menunjukkan skor 90, juga dengan tingkat kesesuaian 90%, sehingga termasuk kategori "sangat layak". Sementara itu, ahli bahasa memberikan nilai 85, dengan tingkat kesesuaian 85%, yang juga dikategorikan "sangat layak". Sebagai tambahan, guru kelas memberikan nilai tertinggi yaitu 97 dengan tingkat kesesuaian 97%, memperkuat penilaian bahwa media ini sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Secara keseluruhan, berdasarkan hasil validasi dari semua pihak, media pembelajaran berbasis video animasi dinyatakan "sangat layak" untuk diterapkan di lingkungan pendidikan. Adapun untuk menguji efektivitas penggunaan media tersebut dalam pembelajaran materi Kekayaan Budaya Indonesia bagi siswa kelas IV SD Negeri 050705 Selotong, peneliti melakukan uji coba dalam dua skala: skala kecil dan skala besar. Pada uji coba skala kecil, yang melibatkan 9 siswa, diperoleh hasil sebesar 94%, yang masuk dalam kategori "sangat efektif". Kemudian, pada uji coba skala besar yang melibatkan seluruh 20 siswa kelas IV, hasil yang diperoleh meningkat menjadi 97%, tetap dalam kategori "sangat efektif". Selain uji coba, angket respon siswa juga dianalisis untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi. Hasil analisis angket menunjukkan tingkat persetujuan sebesar 96%, yang juga dikategorikan "sangat efektif". Ini mengindikasikan bahwa siswa merespons dengan sangat positif terhadap media pembelajaran tersebut, baik dari aspek kejelasan materi, tampilan visual, maupun daya tarik keseluruhan.

REFERENSI

- [1] Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 1707–1715.
- [2] Aspi, M. (2022). Profesional Guru Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *Adiba: Journal of Education*, 2(1), 64–73.
- [3] Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Mahesa*, 1(1), 242–248.
- [4] Palimbong, Y. W., Saud, S., & Saleh, N. (2020). Penerapan Media Video Animasi dalam Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Bahasa Jerman Siswa Kelas II SMAN 11 Makassar. *Diss. Universitas Negeri Makassar, Pembimbing I*, 1–10.
- [5] Andriani, E. Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi dan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 31–36.
- [6] Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan Addie. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(2), 112–119. <https://doi.org/10.33369/jkf.4.2.112-119>
- [7] Muthohir, M. (2019). Perancangan Media Promosi Produk Unggulan UKM Kendal Berbasis Web dengan Metode R&D. *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 12(2), 13–20.
- [8] Syaeful Millah, A., Arobiah, D., Selvia Febriani, E., & Ramdhani, E. (2023). Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140–153.
- [9] Jariah, A., Astini, B. N., Fahrudin, & Rachmayani, I. (2023). Efektivitas penerapan teknik ecoprint untuk mengembangkan motorik halus anak. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1), 75–79. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i1.2646>