

Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Video Animasi Mata Pelajaran IPAS di SDN 37 Kota Sorong

Khusnul Khotimah Lestari^{1*}, Kukuh Arif Styawati¹, Siti Fatimah Az-Zahra¹, Wardah Salwa Aqilah¹, Mohammad Rian Ramli¹

¹Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Negeri Sorong, Sorong, Indonesia;
Email: khusnullestari3678@gmail.com, kukuharif2003@gmail.com, 006fatimahzahra@gmail.com, wardahsalwaaqilah@gmail.com, ramlirian81@gmail.com

Abstract

Penelitian ini mengkaji tentang pengembangan dan implementasi video pembelajaran animasi kartun untuk siswa SD. Tujuannya adalah mengevaluasi proses pengembangan media, menilai kelayakannya, dan mengetahui respons siswa. Metode yang digunakan adalah R&D dengan model 4D yang mencakup tahap define (pendefinisian), design (perancangan), development (pengembangan), namun tanpa disseminate (penyebaran). Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan penyebaran angket. Media pembelajaran yang dikembangkan melewati serangkaian pengujian, mulai dari evaluasi para ahli hingga uji coba di lapangan dengan melibatkan 19 siswa kelas V SD. Hasil evaluasi menunjukkan pencapaian yang sangat baik, dengan rincian: validasi ahli media mencapai 95% (kategori sangat valid), penilaian ahli materi sebesar 90% (kategori sangat valid), dan tingkat respons pengguna sebesar 84,99% (kategori sangat praktis). Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa video animasi kartun terbukti praktis sebagai media pembelajaran IPAS, terutama untuk materi Ekosistem dan Rantai Makanan.

Article History:

Received: 14 Jan 2025
Revised: 23 March 2025
Accepted: 08 April 2025
Published 20 April 2025

Keyword:

Pengembangan Media, Video Animasi, Ekosistem dan Rantai Makanan

© 2025 The Authors. This open access article is distributed under a (CC-BY License) 

DOI: <https://doi.org/10.47945/search.v3i2.1798>

How to Cite:

Khusnul Khotimah Lestari, dkk . (2025).Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Video Animasi Mata Pelajaran IPAS di SDN 37 Kota Sorong. *Science Education Research Journal*, 3(2), 93-102

PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya zaman, teknologi terus mengalami kemajuan yang signifikan di era modern ini. Perkembangan teknologi dan informasi telah membawa perubahan dalam setiap bidang kehidupan, kehidupan manusia secara positif, mulai dari cara kita mengakses informasi, berkomunikasi satu sama lain, bekerja dengan lebih efisien, hingga dalam bidang pendidikan. (Firmansyah, 2023). Di era digital, teknologi menjadi salah satu pilar utama efisiensi dan inovasi, khususnya di bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan telah menjadi suatu keharusan di era digital masa kini (Mu'in, 2024). Dengan memanfaatkan dan menggunakan teknologi dengan baik akan menambah pengetahuan dan keterampilan peserta didik sehingga mereka akan mendapatkan hasil yang baik. Peran teknologi dalam pendidikan tidak hanya sebagai sumber informasi dan ilmu pengetahuan namun dapat menciptakan pembelajaran yang memenuhi kebutuhan siswa dan mempermudah proses pembelajaran. (Alfina Lailan, 2024).

Dengan pesatnya perkembangan teknologi saat ini, semua pihak dalam sektor pendidikan dituntut untuk beradaptasi melakukan pembaruan dan inovasi positif dan

mengikuti kemajuan tersebut untuk mendukung peningkatan kualitas pendidikan, terutama dalam proses pembelajaran. (Ridwan, 2024). Di sekitar kita, dapat diamati bahwa teknologi sangat bergantung pada ketersediaan jaringan internet, yang memberikan dampak luas terhadap berbagai aspek kehidupan, khususnya dalam bidang pendidikan. Internet telah menjadi alat pendukung penting dalam proses pembelajaran. (Maritsa et al., 2021). Dalam konteks ini, guru yang berperan sebagai pendidik dan pengajar harus mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menarik minat siswa dengan mengintegrasikan teknologi. Salah satu elemen penting dalam proses belajar mengajar adalah media pembelajaran.(Komara et al., 2022).

Segala alat atau sarana yang dapat menyampaikan materi pembelajaran dan meningkatkan perhatian, ketertarikan, pemikiran, serta emosi siswa dalam proses belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dikategorikan sebagai media pembelajaran. (Kristanto et al., 2016). Dalam era digital, pengembangan pendidikan diarahkan untuk memperkuat hubungan antara siswa dan pengajar, mendorong tumbuhnya kreativitas dan inovasi, serta mengoptimalkan penggunaan beragam media dalam proses pendidikan. Ketika pendidik memfokuskan diri pada pengembangan aspek teknologi, metode pengajaran, dan media berbasis komputer, mereka dapat membentuk suasana pembelajaran yang lebih efisien dan memikat bagi para peserta didik (Dwi Yunika, 2023).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media video pembelajaran. Video pembelajaran merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang efektif. Sebagai media audio visual, video mampu menyampaikan pesan sambil menstimulasi pikiran, emosi, dan perhatian pembelajar, sehingga menciptakan proses pembelajaran yang terarah, terencana, dan terkontrol. (Kristanto et al., 2016). Dalam konteks pembelajaran menyimak, video menjadi media yang sangat bermanfaat. Senada dengan pendapat (Ahdar & Nusriani, 2023) yang menyatakan bahwa kombinasi antara elemen visual dan audio dalam video dapat meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk belajar, memperjelas konsep abstrak, memberikan gambaran yang lebih jelas karena mereka dapat menyimak materi sambil mengamati gambar yang ditampilkan. Didukung dengan pernyataan dari (Marliani, 2021) yang menyatakan bahwa video memiliki berbagai keunggulan, termasuk kemampuannya dalam menyajikan informasi, menjelaskan konsep kompleks, mendemonstrasikan proses, mengajarkan keterampilan, mengatur durasi pembelajaran, serta berpotensi mempengaruhi sikap pembelajar.

Berbagai penelitian terdahulu telah membahas pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya video animasi, untuk mendorong peningkatan minat dan capaian pembelajaran siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil penelitian Agustiningrum et al. (2023) serta Permata Puspita Hapsari & Zulherman (2021) yang mengungkapkan beberapa manfaat video animasi sebagai media pembelajaran, antara lain: mempermudah pemahaman materi, meningkatkan motivasi dan prestasi belajar, serta kemudahan penggunaan baik bagi siswa maupun guru. Meskipun kedua penelitian tersebut menerapkan model pengembangan ADDIE dengan pendekatan sistematis, penelitian ini menerapkan model pengembangan 4D. Pemilihan model 4D didasarkan pada keunggulannya dalam menyediakan tahapan yang lebih sistematis dan terorganisir, yang terdiri dari empat langkah utama: tahap define

(pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan), namun tanpa disseminate (penyebaran).

Hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas V A SDN 37 Kota Sorong mengungkapkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, terutama video animasi kartun dalam mata pelajaran IPAS, masih belum optimal. Meskipun guru telah mencoba membuat video pembelajaran, kontennya masih terbatas pada tampilan gambar-gambar materi tanpa unsur animasi kartun. Padahal, penggunaan animasi dan gambar dalam pembelajaran berpotensi meningkatkan ketertarikan siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Alga et al. (2024), video animasi memiliki kemampuan untuk memvisualisasikan proses atau fenomena yang sulit dipahami melalui teks semata, sehingga memungkinkan siswa memperoleh pemahaman materi secara lebih konkret. Atas dasar ini, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi yang tidak hanya interaktif dalam penyampaian materi, tetapi juga disesuaikan dengan kebutuhan spesifik siswa SDN 37 Klawasi Kota Sorong. Pengembangan media ini akan menggunakan pendekatan R&D dengan mempertimbangkan karakteristik lokal siswa serta mengintegrasikan elemen visual dan narasi yang menarik untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan menerapkan model 4D Thiagarajan (1974). Prosesnya meliputi empat tahap berurutan: Define (pendefinisian), Design (perancangan), Development (pengembangan) namun tanpa Disseminate (penyebaran). Studi ini diimplementasikan pada siswa kelas V A di SDN 37 Klawasi Kota Sorong, berlangsung dari bulan November sampai Desember 2024, terhitung serangkaian kegiatan mulai dari wawancara hingga uji coba produk. Berikut adalah tahapan-tahapan yang dilaksanakan dalam penelitian ini:



Gambar 1. Four-D Model (Thiagarajan, 1974)

Penelitian diawali dengan tahap define (definisi) yang berfokus pada identifikasi dan penetapan kebutuhan pembelajaran. Pada tahapan ini, pengumpulan dan analisis data atau informasi dilakukan yang akan menjadi dasar pengembangan produk, dengan penekanan pada analisis ketersediaan dan kebutuhan media, serta analisis tugas. Selanjutnya, penelitian berlanjut ke tahap design (perancangan) di mana peneliti mulai mengembangkan konsep awal produk melalui pembuatan sketsa dan konsep awal video animasi serta merancang instrumen penelitian.

Pada tahap development atau pengembangan, peneliti mulai menciptakan produknya. Langkah awal yang dilakukan adalah menyiapkan instrumen penelitian yang akan menjadi acuan dalam proses pengembangan. Setelah produk berhasil dibuat, uji ahli media dan materi

melakukan validasi, yang kemudian diikuti dengan penyempurnaan produk berdasarkan saran dari para validator. Selanjutnya peneliti menguji media pembelajaran video animasi kartun tersebut pada siswa kelas V A SDN 37 Klawasi di Kota Sorong. Untuk keberlanjutan penggunaan media ini, video tersebut kemudian diserahkan kepada guru kelas.

Dalam penelitian ini, data dihimpun melalui tahapan validasi dan pengujian produk yang telah dikembangkan untuk menilai keabsahan dan kemudahan penggunaannya. Beberapa instrumen survei digunakan untuk mengumpulkan data, termasuk kuesioner untuk menganalisis kebutuhan, angket validasi dari para ahli, serta angket yang diisi oleh siswa dan guru selama uji coba. Analisis data menggunakan skala likert dengan empat tingkatan untuk menentukan apakah produk memenuhi standar kevalidan. Penggunaan skala empat tingkat ini dipilih agar dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang pendapat dan ketertarikan para responden. Uraian kategori dan nilai ini berupa; Sangat tidak setuju skor 1, tidak setuju skor 2, setuju skor 3, dan sangat setuju skor 4. (Mardapi, 2008:121).

Data yang telah terkumpul selanjutnya diolah dengan menghitung nilai rata-rata dan dikonversi menggunakan rumus tertentu dalam bentuk persentase. Kriteria penilaian yang mencakup aspek validitas (Tabel 1) dan kepraktisan (Tabel 2) mengacu pada standar yang dikemukakan oleh Akbar (2013).

Tabel 1. Kriteria Penilaian Validitas Produk

Skala nilai	Keterangan
01,00% - 50,00%	Tidak valid
50,01% - 70,00%	Kurang valid
70,01% - 85,00%	Cukup valid
85,01% - 100,00%	Sangat valid

Berdasarkan data validasi produk, nilai diperoleh melalui penilaian yang dilakukan oleh dua validator. Untuk mengetahui nilai rata-rata validasi, hasil penilaian dari kedua validator tersebut kemudian dikalkulasi menggunakan rumus yang akan dijabarkan berikut:

$$\text{Nilai validasi} = \frac{\text{nilai rata-rata validator 1} + \text{nilai rata-rata validator 2}}{2}$$

Tabel 2. Kriteria Penilaian Kepraktisan Produk

Skala nilai	Keterangan
00,00% - 20,00%	Sangat tidak praktis
21,00% - 40,00%	Tidak praktis
41,00% - 60,00%	Kurang praktis
61,00% - 80,00%	Praktis
81,00% - 100,00%	Sangat praktis

Setelah tahap uji coba produk selesai dilaksanakan, peneliti membagi angket untuk mengumpulkan data respons dari dua kelompok responden: siswa sebagai pengguna langsung dan praktisi (guru). Data yang dihasilkan dari kedua angket tersebut kemudian dianalisis secara kuantitatif untuk menentukan tingkat kepraktisan media pembelajaran. Perhitungan nilai rata-rata kepraktisan dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai uji coba} = \frac{\text{nilai praktisi} + \text{nilai rata-rata siswa}}{2}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

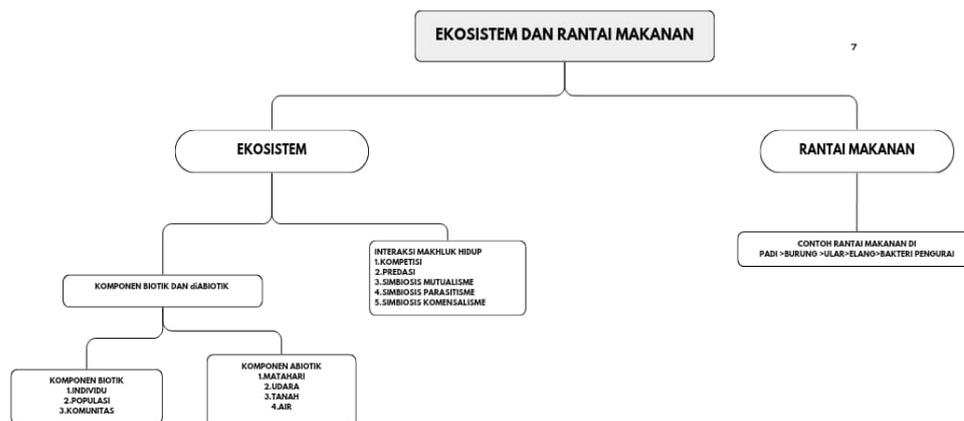
Hasil

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk video animasi kartun yang dikembangkan dengan mengadaptasi model 4D yang dicetuskan oleh Thiagarajan (1974). Model 4D dipilih karena menawarkan pendekatan sistematis dan terstruktur dalam proses pengembangan media pembelajaran. Tahapan pengembangan dimulai dari define (pendefinisian) untuk menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, design (perancangan) untuk merancang konsep dan format video, develop (pengembangan) untuk memproduksi dan memvalidasi media hingga mengimplementasikan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

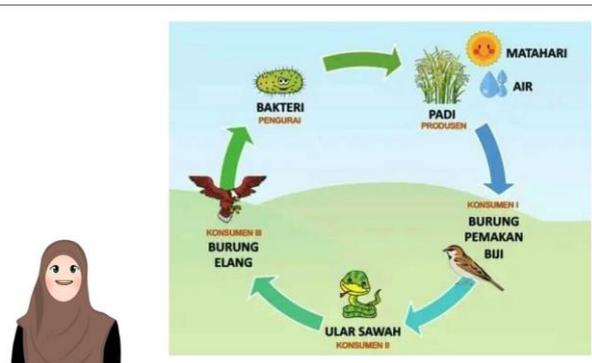
Dalam tahap Define atau pendefinisian, peneliti melaksanakan analisis tugas dan mengevaluasi kondisi serta kebutuhan media pembelajaran. Menurut hasil wawancara, ditemukan bahwa guru masih belum maksimal dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, terutama video animasi kartun, dan masih mengandalkan buku cetak sebagai sumber utama pembelajaran. Selama menganalisis tugas, peneliti mengkaji kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, sehingga dapat menentukan aktivitas pembelajaran yang tepat bagi siswa. Media video animasi kartun ini dirancang untuk mata pelajaran IPAS dengan fokus pada topik Ekosistem dan Rantai Makanan. Adapun kompetensi dasar yang dibahas mencakup kemampuan menganalisis keterkaitan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan yang ada di lingkungan sekitar.

Pada tahap Design atau perancangan, peneliti melakukan serangkaian kegiatan pengembangan awal produk secara sistematis. Proses ini diawali dengan pembuatan sketsa dan konsep awal, dilanjutkan dengan pengembangan ide-ide kreatif untuk penyajian materi pembelajaran. Peneliti juga merancang berbagai instrumen penilaian yang mencakup tiga aspek utama: instrumen validasi untuk ahli media; instrumen validasi untuk ahli materi yang; serta angket respons yang ditujukan untuk dua kelompok pengguna yaitu praktisi (guru).

Tahap selanjutnya dalam proses perancangan adalah, peneliti melaksanakan proses produksi video pembelajaran animasi kartun secara menyeluruh dengan memanfaatkan aplikasi Canva sebagai platform utama dalam pembuatan konten visual dan animasi. Pemilihan Canva didasarkan pada kemudahan penggunaan dan fitur-fitur yang mendukung pembuatan konten animasi kartun yang menarik dan edukatif. Selain itu, peneliti juga mengembangkan serangkaian instrumen evaluasi yang terdiri dari instrumen uji ahli media, ahli materi, serta instrumen respons pengguna yang akan digunakan untuk mengumpulkan umpan balik dari guru dan siswa sebagai pengguna akhir. Adapun konsep mengenai media pembelajaran berbasis video animasi tergambar dalam bagan berikut;



Gambar 2. Konsep Video Pembelajaran Animasi Kartun



Gambar 3. Video Pembelajaran Animasi Kartun

Dalam tahap Development yaitu proses pengembangan media adalah pelaksanaan validasi oleh para ahli. Proses validasi ini melibatkan evaluasi menyeluruh dari ahli media serta ahli materi, dimana setiap validator memberikan penilaian serta saran perbaikan untuk meningkatkan kualitas produk. Hasil penilaian dari kedua kelompok ahli tersebut menghasilkan data kuantitatif dan kualitatif yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Validasi

Validasi	Nilai	Kategori
Ahli Materi	90%	Sangat Valid
Ahli Media	95%	Sangat Valid
Rata-rata	92,5%	Sangat Valid

Berdasarkan analisis data validasi, media pembelajaran ini menunjukkan hasil yang sangat baik dengan perolehan nilai rata-rata total 92,5% yang tergolong dalam kategori "Sangat Valid". Nilai ini merupakan hasil kombinasi dari penilaian dua aspek: validasi dari ahli materi yang memberikan nilai 90% ("Sangat Valid") dan validasi dari ahli media dengan nilai 95% ("Sangat Valid"). Mengacu pada hasil validasi yang luar biasa ini, media pembelajaran tersebut telah terbukti memenuhi semua kriteria kelayakan dan dapat langsung diterapkan dalam pembelajaran tanpa perlu perbaikan tambahan. Oleh karena itu, media pembelajaran ini telah dinyatakan memenuhi syarat dan siap digunakan dalam pembelajaran IPAS, khususnya untuk pembahasan materi ekosistem dan rantai makanan.

Setelah mendapatkan validasi positif dari para ahli, penelitian memasuki tahap selanjutnya yaitu uji coba produk di lapangan yang dilakukan di sekolah pada tanggal 10 Desember 2024, melibatkan total 20 responden yang terdiri dari 19 siswa dan 1 praktisi. Untuk mengumpulkan data yang komprehensif tentang kepraktisan media pembelajaran, peneliti membagikan angket respon kepada siswa sebagai pengguna utama media pembelajaran untuk mengetahui tanggapan mereka. Secara bersamaan, peneliti juga memberikan angket respon kepada guru sebagai praktisi pendidikan yang akan mengimplementasikan media tersebut dalam pembelajaran. Adapun hasil yang diperoleh dari hasil uji coba produk adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Coba Kepraktisan

Praktisi	Nilai	Kategori
Guru	80%	Sangat Praktis
Siswa	89,99%	Sangat Praktis
Rata-rata	84,99%	Sangat Praktis

Dari hasil analisis uji coba produk yang telah dilakukan, diperoleh nilai rata-rata keseluruhan yang sangat memuaskan yaitu sebesar 84,99% yang masuk dalam kategori "Sangat Praktis". Nilai tersebut merupakan hasil perhitungan dari dua komponen penilaian dalam proses uji coba, yaitu penilaian dari praktisi dan respon siswa. Dengan perolehan nilai yang sangat baik dari kedua komponen tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ini telah mencapai tingkat kepraktisan tertinggi untuk penggunaannya. Oleh karena itu, media pembelajaran ini sudah teruji kelayakannya dan siap diimplementasikan dalam pembelajaran IPAS, terutama untuk pembahasan materi Ekosistem dan Rantai makanan.

Pembahasan

Berdasarkan studi awal melalui wawancara dan observasi ditemukan bahwa proses pembelajaran masih bertumpu pada penggunaan buku cetak, dimana guru belum memaksimalkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Hasil analisis kebutuhan mengungkapkan bahwa para siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang menggunakan video animasi kartun. Mereka merasa lebih mudah memahami materi ketika disajikan melalui gambar dan ilustrasi. Berdasarkan temuan ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbentuk video animasi kartun dalam format MP4. Video ini dirancang untuk mendukung guru dalam penyampaian materi sekaligus membantu proses pembelajaran siswa dengan menggabungkan elemen gambar, teks, dan animasi. Metode pembelajaran ini berhasil meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar, sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.(Putu et al., 2021).

Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi kartun ini mengombinasikan dua aplikasi yaitu *Canva* dan *CapCut*. Karakter-karakter animasi dibuat menggunakan berbagai fitur yang tersedia dalam *Canva*. Untuk konten pembelajaran IPAS, peneliti memanfaatkan *Canva* dengan menambahkan ilustrasi dan gambar yang bersumber dari *Google*. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Magdalena et al., (2021) yang membuktikan bahwa penggunaan media visual dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan ini terlihat dari beberapa indikator seperti tingginya antusiasme saat pembelajaran berlangsung, meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi, serta terbentuknya interaksi aktif baik antara guru dengan siswa maupun antar siswa.

Aplikasi *CapCut* dimanfaatkan untuk melengkapi keterbatasan yang ada pada aplikasi *Canva*. Dalam pengembangan video pembelajaran, *CapCut* berperan penting untuk merekam suara narasi penjelasan materi, sehingga membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif. Hasil rekaman kemudian diekspor ke *Canva* dalam format MP4. Setelah produk pembelajaran selesai dikembangkan, dilakukan proses validasi terhadap dua aspek utama. Hasil penilaian menunjukkan tingkat validitas yang sangat baik, dengan perolehan nilai rata-rata dari ahli media 95% dan dari ahli materi 90%, keduanya masuk dalam kategori sangat valid.

Setelah melalui proses validasi ahli media dan melakukan perbaikan sesuai masukan validator, tahap berikutnya adalah pengujian produk. Uji coba dilaksanakan di kelas V A SDN 37 Klawasi pada 10 Desember 2024, peneliti terjun langsung ke lapangan untuk berinteraksi dengan para siswa. Hasil evaluasi menunjukkan tingkat respons peserta didik mencapai rata-rata 89,99%, dengan kategori sangat praktis untuk digunakan. Dalam pelaksanaan uji coba, peneliti tidak mengalami kendala dalam mempersiapkan siswa untuk belajar. Sebelum

memulai uji coba, peneliti mengawali dengan aktivitas ice breaking. Pendekatan ini selaras dengan temuan Harianja & Sapri (2022) yang memaparkan bahwa ice breaking bermanfaat dalam menciptakan atmosfer pembelajaran yang menyenangkan dan kondusif, serta efektif meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Meskipun hasil validasi menunjukkan media pembelajaran video animasi kartun ini sangat valid dan praktis, implementasinya masih menghadapi beberapa kendala teknis, terutama terkait keterbatasan perangkat seperti laptop dan proyektor. Sebagaimana dikemukakan oleh Windasari & Syofyan dalam Komara et al. (2022), salah satu kelemahan video pembelajaran adalah ketergantungannya pada peralatan pendukung. Kondisi ini menggarisbawahi adanya kesenjangan teknologi yang perlu diatasi, khususnya di institusi pendidikan dengan infrastruktur terbatas. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan kolaborasi antara sekolah dan pemerintah dalam pengadaan fasilitas pembelajaran berbasis teknologi. Tantangan lain yang dihadapi adalah proses produksi video pembelajaran yang membutuhkan waktu cukup panjang, serta menuntut keterampilan dan ketelitian dalam mengintegrasikan berbagai elemen visual. Berdasarkan hasil validasi dari ahli media dan materi, ditambah dengan respons dari pengguna, media pembelajaran yang dikembangkan ini telah menunjukkan tingkat validitas dan kepraktisan yang sangat tinggi untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar, serta menuntut keterampilan dan ketelitian dalam mengintegrasikan berbagai elemen visual. Berdasarkan hasil validasi dari ahli media dan materi, ditambah dengan respons dari pengguna, media pembelajaran yang dikembangkan ini telah menunjukkan tingkat validitas dan kepraktisan yang sangat tinggi untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

KESIMPULAN

Pembelajaran Menurut hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi untuk siswa sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran telah berhasil dilaksanakan dengan mengikuti seluruh tahapan model 4D. Proses pengembangan dimulai dari tahap define untuk menganalisis kebutuhan pengguna, dilanjutkan dengan tahap design untuk merancang konsep awal video animasi, kemudian tahap development untuk menghasilkan dan memvalidasi produk, namun tanpa tahap disseminate. Kelayakan media pembelajaran ini telah divalidasi melalui serangkaian evaluasi, dengan ahli media memberikan penilaian 95% (kategori "Sangat Valid") dan tim ahli materi memberikan nilai 90% (kategori "Sangat Valid"). Tingkat kepraktisan media juga mendapat respons sangat positif, dengan penilaian rata-rata dari siswa mencapai 89,99% (kategori "Sangat Praktis") dan didukung evaluasi dari praktisi pendidikan sebesar 80%. Hasil evaluasi yang konsisten dari berbagai pihak ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi kartun tidak hanya layak secara teknis dan konten, tetapi juga praktis untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiningrum, I. A., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1596. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2628>

- Ahdar, & Nusriani. (2023). *PENGARUH AUDIO VISUAL MEDIA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA-visual Media and Students' Interest in Learning*
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Alfina Lailan. (2024). PERAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM PEMBELAJARAN. *Jurnal Riset Ilmiah*, 3(7).
- Alga, R. K., Hsb, A. A. A., Azhara, S., Hakim, E. H., Afia, N., & Yusnaldi, E. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital: Meningkatkan Minat Belajar IPS di Sekolah Dasar Melalui Presentasi Interaktif dan Video Animasi. *Continuous Education: Journal of Science and Research*, 5(3), 200–212. <https://doi.org/10.51178/ce.v5i3.2197>
- Dwi Yunika, F. (2023). *INOVASI PEMANFAATAN TEKNOLOGI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI ERA 4.0*.
- Firmansyah, S. R. N. K. , H. (2023). Dampak Kemajuan teknologi Pendidikan Terhadap Kinerja Guru. *Journal of Islamic Education Management*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpv.v4i3.2555>
- Harianja, M. M., & Sapri, S. (2022). Implementasi dan Manfaat Ice Breaking untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1324–1330. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2298>
- Komara, A. L., Pamungkas, A. S., & Dewi, R. S. (2022a). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI KARTUN DI SEKOLAH DASAR. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 316. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i2.8585>
- Komara, A. L., Pamungkas, A. S., & Dewi, R. S. (2022b). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI KARTUN DI SEKOLAH DASAR. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 316. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i2.8585>
- Kristanto, A., Pd, S., & Pd, M. (2016). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Surabaya: Penerbit Bintang Sutabaya.
- Magdalena, I., Pratiwi, S., Pertiwi, A., Putri Damayanti, A., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV DI SD NEGERI 09 KAMAL PAGI. In *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 3, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Mardapi, Djemari. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Nontes*. Yogyakarta: Mitra Cendekia Press.
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Marliani, L. P. (2021). *PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR*. 1(2).

- Mu'in. (2024). *MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MELALUI PEMANFAATAN MEDIA VIDEO DALAM PROSES PEMBELAJARAN*. 4(1).
- Permata Puspita Hapsari, G., & Zulherman. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 6(1), 22–29. <https://doi.org/10.24905/psej.v6i1.43>
- Putu, N., Octavyanti, L., Agung, G., & Wulandari, A. (2021). Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 66–74. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index>
- Ridwan. (2024). Peran Teknologi Informasi Dalam Proses Pembelajaran Pada Dunia Pendidikan. *Journal of Information System and Education Development*, 2(4), 14–20.
- Thiagarajan. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Indiana University.