

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI
INTERAKTIF MATA PELAJARAN IPAS UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK**

Ummy Fatimah¹, Tria Amrina Rosyada², Suci Indah Sari³, Nisa'ul Karimah⁴, Nova Eliza⁵,
Dicky Anggriawan Nugroho⁶

^{1, 2, 3, 4, 5, 6} UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

ummy.fatimah@mhs.uingusdur.ac.id, tria.amrina.rosyada@mhs.uingusdur.ac.id,
suci.indah.sari@mhs.uingusdur.ac.id, nisa'ul.karimah@mhs.uingusdur.ac.id,
nova.eliza@mhs.uingusdur.ac.id, dicky.anggriawan.nugroho@uingusdur.ac.id

Abstract: Education must adapt to technological advancements to meet the demands of a digital society that increasingly relies on technology. Effective learning in the digital era requires media with new approaches that encourage active interaction. However, many teachers are still unaware of the importance of utilizing technology, resulting in conventional, less engaging learning processes that negatively impact student learning outcomes. This study aims to determine the feasibility, practicality, and effectiveness of interactive animated video-based learning media in the IPAS subject to improve students' learning outcomes. The research employed the R&D method using the ADDIE model. Data collection techniques included interviews, questionnaires, and documentation. Data analysis was carried out using descriptive qualitative and quantitative methods. Primary data sources were grade IV teachers and students at SDN 01 Kapatihan, as well as media and content experts. Secondary data sources included previous studies relevant to this research. The results showed that the interactive animated video media obtained a feasibility score of 85% from media experts and 92.5% from content experts, both categorized as "very feasible." Practicality assessments showed 97% from teachers and 94% from students, both categorized as "very feasible." The effectiveness score based on students' pretest average of 61 increased to 85 in the posttest. Therefore, this media is highly feasible to use and effectively improves student learning outcomes.

Keywords: Learning Media, Interactive Animated Video, IPAS, Learning Outcomes

Abstrak: Pendidikan harus beradaptasi dengan perkembangan teknologi untuk memenuhi tuntutan masyarakat digital yang semakin bergantung pada teknologi. Pembelajaran yang efektif di era digital memerlukan media dengan pendekatan baru yang mendorong interaksi aktif. Namun, masih banyak guru yang belum menyadari pentingnya pemanfaatan teknologi sehingga pembelajaran cenderung konvensional, kurang menarik, dan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi interaktif pada mata pelajaran IPAS dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian menggunakan metode R&D dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, angket, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Sumber data primer berasal dari guru dan peserta didik kelas IV SDN 01 Kapatihan, serta ahli media dan materi. Sedangkan sumber data sekunder yaitu penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi interaktif memperoleh nilai kelayakan sebesar 83,4% (ahli media) dan 92,5% (ahli materi), keduanya dengan kategori "sangat layak". Penilaian kepraktisan dari guru sebesar 97,1% kategori "Sangat Baik" dan peserta didik 94% dengan kategori "Sangat Baik". Nilai keefektifan melalui pretest siswa rata-rata 60,9 meningkat menjadi 85,2 pada posttest. Dengan demikian, media ini sangat layak digunakan dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan kategori sangat tinggi.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi interaktif, IPAS, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu hal penting dalam kehidupan setiap orang. Melalui pendidikan, seseorang bisa mendapatkan ilmu, keterampilan, dan sikap yang baik. Salah satu tujuan pendidikan adalah untuk membuat siswa menjadi pribadi yang cerdas dan mandiri. Di sekolah, siswa belajar banyak mata pelajaran, salah satunya adalah IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). IPAS sangat penting karena mengajarkan tentang lingkungan, makhluk hidup, dan hubungan antar manusia. Tapi, kenyataannya, banyak siswa yang merasa bosan saat belajar IPAS. Salah satu penyebabnya adalah karena cara mengajar guru masih kurang menarik. Media pembelajaran yang digunakan masih banyak yang bersifat teks dan tidak interaktif. Akibatnya, siswa jadi kurang semangat belajar dan hasil belajarnya menurun. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang bisa membuat siswa lebih tertarik dan semangat (Sanjaya, 2020). Dalam dunia pendidikan, hasil belajar siswa menjadi salah satu indikator penting. Hasil belajar menunjukkan seberapa jauh siswa memahami materi yang diajarkan. Jika hasil belajar rendah, maka perlu dilakukan perbaikan dalam proses pembelajaran. Salah satu cara untuk memperbaiki hasil belajar adalah dengan memperbaiki media pembelajaran. Media yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa bisa membuat mereka lebih semangat belajar.

Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan adalah video animasi interaktif. Video animasi interaktif adalah media yang berisi gambar bergerak dan suara, serta bisa mengajak siswa untuk berinteraksi langsung. Media ini bisa menampilkan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Siswa bisa melihat gambar, mendengar suara, dan menjawab pertanyaan langsung dari video. Hal ini tentu bisa membantu siswa untuk lebih memahami materi yang diajarkan. Selain itu, media ini juga bisa digunakan kapan saja dan di mana saja. Jadi siswa bisa belajar tidak hanya di kelas, tapi juga di rumah. Dengan adanya media ini, guru juga terbantu karena tidak perlu menjelaskan terlalu lama. Proses belajar jadi lebih efisien dan menyenangkan. Media seperti ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Arsyad, 2019).

Saat ini, perkembangan teknologi sudah sangat pesat. Banyak anak-anak yang sudah terbiasa menggunakan gadget dan menonton video. Hal ini bisa dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Dari pada hanya menggunakan buku teks, lebih baik jika teknologi juga digunakan dalam pembelajaran. Anak-anak zaman sekarang lebih tertarik dengan tampilan visual dan suara. Oleh karena itu, penggunaan video animasi interaktif sangat cocok saat pembelajaran. Video animasi bisa menampilkan karakter lucu, cerita menarik, dan gambar yang berwarna-warni. Hal ini membuat siswa tidak cepat bosan saat belajar. Peserta didik jadi lebih fokus dan antusias mengikuti pelajaran yang menjadi peluang yang besar untuk meningkatkan kualitas

pembelajaran (Munir, 2021). Dalam pembelajaran IPAS, siswa sering merasa kesulitan memahami materi karena banyak istilah ilmiah. Padahal materi IPAS sangat penting untuk kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, materi IPAS harus disampaikan dengan cara yang mudah dipahami. Video animasi interaktif bisa menyederhanakan konsep-konsep sulit menjadi lebih mudah (Siregar, 2020).

Dalam video animasi interaktif, suara dan gambar saling mendukung. Suara membantu siswa memahami penjelasan, sedangkan gambar membantu memperjelas isi materi. Kombinasi ini membuat siswa bisa belajar dengan berbagai gaya belajar. Bagi siswa yang suka belajar dengan melihat, mereka bisa mengikuti gambar dan animasi. Bagi yang suka mendengarkan, mereka bisa fokus pada suara penjelasan. Dan bagi yang suka praktik, mereka bisa menjawab pertanyaan dalam video. Jadi, semua tipe siswa bisa terbantu dengan media ini. Ini membuat proses belajar lebih adil dan menyenangkan untuk semua orang. Media seperti ini bisa mengatasi kebosanan siswa saat belajar (Daryanto, 2020). Selain meningkatkan hasil belajar, media video animasi interaktif juga bisa membangun keterampilan abad 21. Keterampilan ini seperti berpikir kritis, kreatif, dan mandiri. Saat siswa menggunakan video interaktif, mereka ditantang untuk berpikir dan memilih jawaban. Mereka juga belajar membuat keputusan dan menyelesaikan masalah. Ini sangat penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi masa depan. Dengan teknologi, siswa tidak hanya menjadi pengguna tapi juga pembelajar aktif. Mereka jadi lebih percaya diri dan bertanggung jawab atas proses belajarnya. Ini adalah tujuan pendidikan yang sesungguhnya. Media pembelajaran modern seperti ini sangat membantu mencapai tujuan tersebut (Trilling & Fadel, 2019). Guru juga perlu dilatih untuk bisa menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Tidak semua guru terbiasa membuat atau menggunakan video animasi. Maka dari itu, pelatihan atau workshop sangat penting.

Guru harus tahu cara memilih atau membuat media yang tepat untuk siswanya. Mereka juga harus bisa menyesuaikan materi dengan kemampuan siswa. Dengan begitu, media yang digunakan benar-benar bermanfaat dan efektif. Kolaborasi antara guru dan pengembang media juga bisa dilakukan. Guru menyampaikan materi, sedangkan pengembang membuat animasinya. Hasilnya, media pembelajaran jadi lebih berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Sardiman, 2020).

Berdasarkan observasi awal di SDN 01 Kepatihan, pada proses menyampaikan materi pembelajaran guru menyampaikan materi pembelajaran hanya menggunakan media papan tulis dan juga buku paket yang ada di dalam kelas. Guru cenderung menggunakan media yang kurang dalam menunjang keaktifan siswa sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar murid kurang mengalami peningkatan. Dengan adanya permasalahan tersebut, peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi interaktif

mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat bisa membuat proses belajar jadi lebih menyenangkan. Guru tidak perlu menjelaskan terlalu lama karena materi sudah dijelaskan dalam video. Siswa juga bisa belajar mandiri dengan menonton video tersebut. Apalagi jika video tersebut interaktif, siswa bisa menjawab pertanyaan dan mengeksplorasi materi sendiri. Ini membuat siswa merasa lebih terlibat dalam proses belajar. Mereka tidak hanya menerima informasi, tapi juga aktif mencari tahu. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif. Dengan begitu, pembelajaran jadi lebih efektif serta siswa jadi lebih cepat mengerti dan lebih mudah mengingat materi (Mayer, 2020).

Beberapa penelitian sebelumnya juga telah membuktikan bahwa video animasi interaktif efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Nelly Wedyawati, Viona Febriani, dan Warkintin (2024) mengembangkan media pembelajaran video interaktif berbasis budaya lokal pada materi energi dalam kehidupan sehari-hari di kelas IV SD. Hasilnya, media mereka dinilai sangat layak oleh ahli media (85,93%) dan layak oleh ahli materi (75%). Selain itu, hasil belajar siswa meningkat secara signifikan dari nilai pretest 28,81% menjadi 78,36% pada posttest. Penelitian yang dilakukan oleh Wedyawati et al. (2024) memiliki beberapa persamaan dengan penelitian ini. Pertama, keduanya sama-sama menggunakan model pengembangan ADDIE dan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui media video interaktif. Kedua, keduanya juga melibatkan validasi dari ahli media dan materi, serta menggunakan uji coba ke siswa SD kelas IV sebagai subjek penelitian. Ketiga, keduanya menunjukkan bahwa media video interaktif dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa secara signifikan. Namun, terdapat juga beberapa perbedaan antara kedua penelitian. Penelitian Wedyawati et al. menekankan pada penggabungan unsur budaya loka, seperti budaya Dayak dan Melayu di Sintang, dalam isi video, sehingga materi terasa dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Sementara itu, penelitian ini lebih fokus pada penggunaan visualisasi animasi modern dan fitur interaktif tanpa unsur budaya lokal, dengan materi sistem tata surya, yang cenderung abstrak dan ilmiah. Selain itu, penelitian ini mencapai nilai kelayakan dari ahli materi yang lebih tinggi, yaitu 92,5%, dan nilai kepraktisan dari guru dan siswa yang sangat tinggi, yakni masing-masing 97% dan 94%. Dengan melihat hasil-hasil penelitian sebelumnya, semakin memperkuat alasan pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video interaktif yang menarik dan mudah dipahami khususnya untuk materi sistem tata surya, agar siswa kelas IV SD lebih termotivasi, mudah memahami materi, dan hasil belajarnya meningkat (Widodo, 2021).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi interaktif untuk pelajaran IPAS serta bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi interaktif pada mata

pelajaran IPAS dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media ini akan dibuat semenarik mungkin agar siswa tidak merasa bosan. Selain itu, media ini juga akan dilengkapi dengan fitur interaktif agar siswa bisa berpartisipasi aktif. Tujuannya agar hasil belajar siswa meningkat. Penelitian ini menggunakan model pengembangan agar media yang dibuat sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Hasil dari media ini juga akan diuji efektivitasnya. Dengan cara ini, kita bisa tahu apakah media ini benar-benar membantu siswa belajar. Jika terbukti efektif, maka media ini bisa digunakan secara luas di sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan bisa memberikan solusi dari masalah pembelajaran IPAS selama ini. Juga bisa menjadi inovasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar (Borg & Gall, 2003).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Prosedur penelitian dilaksanakan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implementation and Evaluation*). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 01 Kepatihan yang beralamat Jl. Laks. Yos Sudarso No.229, Mayanglengkong, Kepatihan, Kec. Wiradesa, Kabupaten Pekalongan, Jawa Tengah. Waktu penelitian dibulan Mei 2025. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, angket, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan kelayakan produk yang berisi penilaian ahli media dan materi. Analisis kepraktisan produk yang dinilai oleh respon guru dan peserta didik kelas IV di SD 01 Kepatihan. Sedangkan teknik analisis untuk menguji hasil belajar peserta didik menggunakan keefektifan berupa soal pilihan ganda. Sumber data diperoleh dari Sumber data primer yang berasal dari guru dan peserta didik kelas IV SDN 01 Kepatihan, serta ahli media dan materi. Sedangkan sumber data sekunder yaitu penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini.

1. Analisis Kelayakan Produk

Penelitian ini menggunakan data berupa angket yang berisi penilaian para ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi interaktif yang dirancang oleh peneliti. Adapun skor yang masuk pada kriteria penilaian likert sebagai berikut:

Tabel 1.1 Penilaian kelayakan produk berdasarkan skala likert

Skor	Kriteria Penilaian
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Bersumber dari hasil validasi dengan menetapkan skala likert, kemudian diukur dengan menggunakan rumus:

$$\text{Presentase Kevalidan} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Berlandaskan perhitungan dari rumus tersebut, maka dapat dilihat keunggulan LKPD berbasis eksperimen yang ditetapkan dalam pembelajaran dengan kriteria sebagai berikut (Julianto, 2020) :

Tabel 1.2 Persentase kelayakan produk berdasarkan skala likert

Skor	Kriteria Penilaian
81%-100%	Sangat layak
61%-80%	Kurang layak
41%-60%	Cukup layak
21%-40%	Kurang layak
0%-20%	Tidak layak

2. Analisis Kepraktisan Produk

Informasi kepraktisan produk diperoleh dari angket berupa respon peserta didik, dan guru terhadap media pembelajaran berbasis video animasi interaktif tersebut, menggunakan skala likert. Untuk melihat seberapa besar persentase dari respon guru dan peserta didik dengan rumus sebagai berikut (Hikmah, 2022).

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

p : persentase keterlaksanaan pembelajaran

f : jumlah frekuensi jawaban

N : jumlah skor maksimal

100% : Bilangan Tetap

Tabel 1.3 Kriteria Kepraktisan Produk

Persentase	Kategori
81%-100%	Sangat Baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup Baik

21%-40%	Kurang Baik
0%-20%	Sangat Kurang

3. Analisis Keefektifan Produk

Analisis keefektifan produk diperoleh dari pretest dan posttest untuk mengetahui hasil belajar peserta didik berupa 10 soal pilihan ganda. Soal-soal tersebut didasarkan pada konten yang disampaikan dalam video tersebut, dan skor tertinggi yang bisa diperoleh adalah 100. Analisis keefektifan dilakukan dengan menggunakan rumus berikut (Astuti, et.al, 2024):

Tabel 1.4 Kategori Capaian Hasil Belajar Peserta Didik

Skor Capaian Hasil Belajar	Kategori
> 80	Sangat Tinggi
75-79,9	Tinggi
70-74,9	Cukup
60-69,9	Rendah
0-59,9	Sangat Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis video animasi interaktif pada pembelajaran IPAS materi sistem tata surya. Media belajar yang dikembangkan ditujukan untuk peserta didik kelas IV SD Negeri 01 Kapatihan. Media pembelajaran berbasis video animasi interaktif dalam penelitian ini dikembangkan menggunakan model pengembangan jenis ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation. Hasil dari tahapan-tahapan yang telah dilalui untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video interaktif diuraikan sebagai berikut:

1. *Analyze* (Tahap Analisis)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan peserta didik kelas V dalam pembelajaran IPAS materi sistem tata surya dengan cara observasi, wawancara. Hasil observasi, terdapat bahwa dalam pembelajaran IPAS di kelas IV belum menggunakan atau menerapkan sebuah media pembelajaran berbasis video interaktif ketika menjelaskan materi tata surya. Hal tersebut relevan dengan hasil wawancara guru kelas V bu patminah menyatakan bahwa:

“Sejauh ini, saya belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis video interaktif saat mengajarkan materi tata surya. Biasanya saya masih menggunakan buku teks dan gambar-gambar dari papan tulis. Meskipun begitu, saya sebenarnya melihat bahwa media video bisa sangat membantu, apalagi

kalau menampilkan animasi tentang pergerakan planet. Saya rasa itu akan membuat siswa lebih mudah membayangkan konsep-konsep yang abstrak. Hanya saja, selama ini belum sempat mencari atau menyiapkan media video yang cocok, dan juga belum terlalu terbiasa menggunakan teknologi dalam pembelajaran” (Patimah, 2025).

2. *Design* (Tahap Desain)

Pada tahap ini, dilakukan perancangan awal media pembelajaran berupa video animasi interaktif yang ditujukan untuk mendukung pembelajaran mata pelajaran IPAS materi Tata Surya di kelas IV Sekolah Dasar. Rancangan video mengacu pada hasil analisis kebutuhan siswa serta tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan pada tahap *analyze*. Media ini dirancang agar mampu menarik perhatian peserta didik melalui visualisasi nyata yang memudahkan siswa memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak.

Unsur-unsur yang dikembangkan dalam video animasi interaktif ini meliputi:

- a. Judul Video “Tata Surya”
- b. Pembukaan berisi salam dan apersepsi
- c. Tujuan Pembelajaran
- d. Penjelasan materi mengenai Tata Surya
- e. Penutup

Video dikembangkan dalam format MP4 menggunakan aplikasi Canva, Capcut, dan audio rekaman narasi untuk menjelaskan materi. Hasil perancangan ini menjadi dasar untuk proses validasi dan pengembangan lebih lanjut pada tahap berikutnya yaitu Tahap Pengembangan (*Development*).

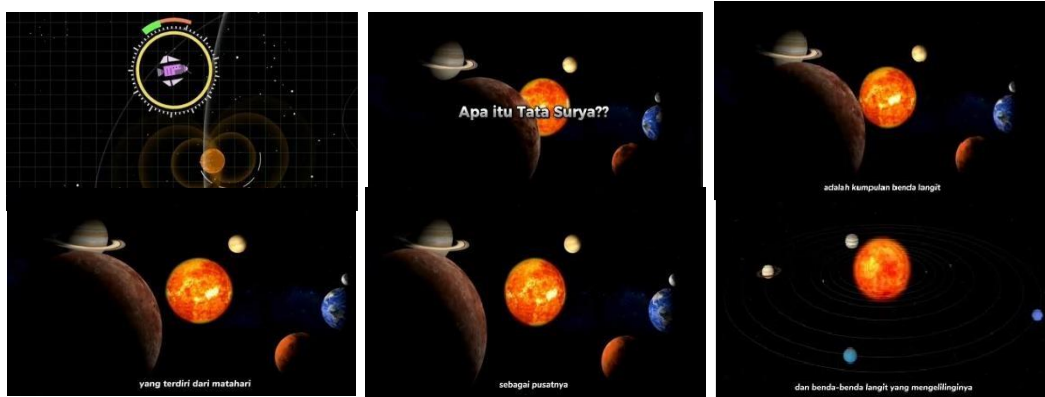
3. *Development* (Tahap Pengembangan)

Pada tahap ini dinilai oleh ahli media dan materi untuk menilai kelayakan video animasi interaktif. Data serta informasi yang sudah terkumpul selama proses uji validasi digunakan sebagai bahan perbaikan yang telah dikembangkan.

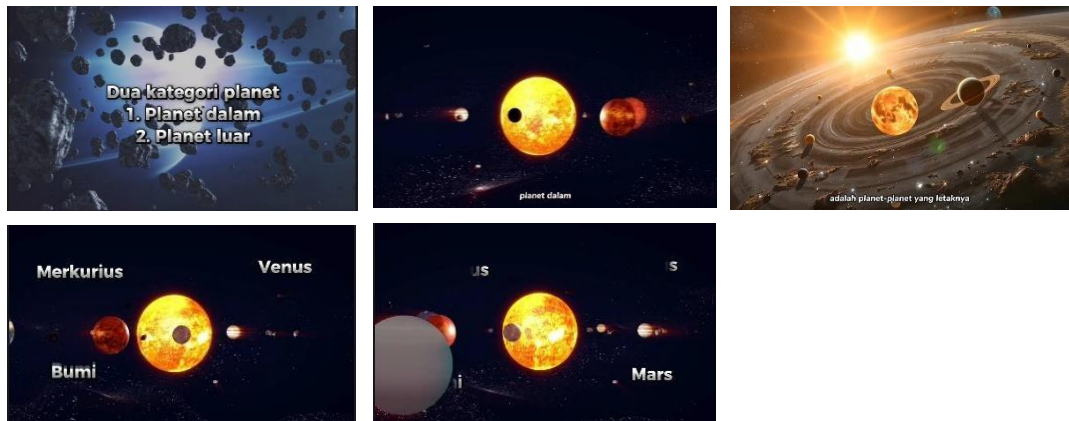
- a. Hasil Penilaian Kelayakan Dari Ahli Materi

Penilaian ahli materi dilakukan pada tanggal 20 Mei 2025 oleh bapak zuhair abdullah, M.Pd.. Video animasi interaktif dinyatakan layak digunakan dengan revisi. Materi diperlukan penambahan penjelasan pengertian tata surya, serta materi penjelasan dan disebutkan tentang planet dalam dan planet luar. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan (revisi) sesuai saran ahli materi. Hasil revisi dapat

dilihat gambar berikut:



Gambar 1. Setelah direvisi



Gambar 2. Setelah direvisi



Gambar 3. Setelah direvisi

Hasil penilaian dari ahli materi tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Interaktif Mata Pelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 2.1. Hasil Penilaian Ahli Materi

Aspek yang dinilai	Skor	Kriteria
Kelayakan Isi	37	
Penyajian	37	
Jumlah maksimal	80	
Persentase	$37 + 37 = 74 : 80 = 0,925 \times 100\% = 92,5\%$	Sangat Layak

b. Hasil Penilaian Kelayakan Dari Ahli Media

Penilaian ahli media dilakukan pada tanggal 21 Mei 2025 oleh bapak alyan fatwa, M.Pd.. Video animasi interaktif dinyatakan layak digunakan dengan revisi. Media diperlukan penambahan tujuan pembelajaran didalam video tersebut, penambahan animasi text, penambahan subtitle, serta font (huruf) terlalu besar. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan (revisi) sesuai saran ahli media. Hasil revisi dapat dilihat gambar berikut:



Gambar 1. Sebelum direvisi



Gambar 1. Setelah direvisi



Gambar 2. Setelah direvisi

Hasil penilaian dari ahli materi tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Interaktif Mata Pelajaran Ipas Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 2.2 Hasil Penilaian Ahli Materi

Aspek yang dinilai	Skor	Kriteria
Kelayakan Isi	27	
Penyajian	41	
Jumlah maksimal	80	
Persentase	$27 + 40 = 67 : 80 =$ $0,834 \times 100\% = 83,4\%$	Sangat Layak

4. *Implementation* (Implementasi)

Media yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli materi, dan ahli materi tahap selanjutnya adalah implementasi media pembelajaran video animasi interaktif di kelas IV yang terdiri dari 23 peserta didik SD 01 Kepatihan pada tanggal 27 Mei 2025. Sebelum peneliti menjelaskan media pembelajaran yang dikembangkan, peserta didik melakukan *pretest* untuk mengetahui keefektifan sebelum diterapkannya media pembelajaran tersebut. Kemudian peneliti menjelaskan materi tata surya dengan video animasi interaktif yang diamati oleh peserta didik serta penguatan materi secara tanya jawab. Setelah uji coba selesai, peneliti memberikan *post test*, kuensioner respon guru dan peserta didik terhadap kepraktisan penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi interaktif.

Berikut data hasil respon guru dan peserta didik.

Tabel 2.3. Rekapitulasi Angket Respon Guru

Jumlah nilai	Jumlah maksimal	Kriteria
68	70	
Presentase	$68 \div 70 = 0,971 \times 100\% =$ 97,1%	Sangat Baik

Tabel 2.4. Rekapitulasi Angket Respon Peserta Didik

Jumlah Nilai	Jumlah Maksimal	Kriteria
865	40	
Persentase	$865 \div 40 = 21,62 \times 100\% = 21,625\% \div 23 = 0,940 \times 100\% = 94\%$	Sangat Baik

Hasil wawancara dengan Ibu Patminah, S.Pd.SD. Selaku guru kelas IV yang menyampaikan bahwa penggunaan media tersebut memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa. Hal ini terlihat dari respons siswa selama proses pembelajaran maupun hasil evaluasi yang diperoleh.

“Menurut saya, penggunaan media video dalam pembelajaran sangat membantu ya. Selama proses pembelajaran juga anak terlihat lebih antusias. Mereka tampak lebih fokus dan tertarik ketika materi disampaikan melalui video dibandingkan dengan metode konvensional. Selain itu, ketika melihat hasil pretest dan posttest, terlihat peningkatan yang cukup signifikan, ini membuktikan bahwa video tersebut berhasil membuat anak lebih paham terhadap materi yang disampaikan. Saya rasa, media seperti ini memang efektif untuk mendukung proses belajar mereka” (Patimah, 2025).

Selain tanggapan dari guru, respon positif juga disampaikan oleh para siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media video. Dua orang siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih mudah memahami materi yang disampaikan melalui video, karena didukung oleh tampilan gambar yang menarik dan penjelasan yang jelas.

“Aku jadi lebih paham karena videonya ada gambar-gambar yang menarik.

Jadi saya nggak bosan dan bisa lebih ngerti materinya” (Arga, 2025).

Siswa lainnya juga mengemukakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, terutama karena materi yang disampaikan sesuai dengan minatnya.

“Aku suka banget belajar tentang tata surya. Materinya seru, apalagi ditambah pakai video, jadi lebih seru dan gampang dimengerti” (Rara, 2025).

Pernyataan para siswa tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media video tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga mampu membangkitkan minat dan motivasi belajar, terutama ketika materi yang disampaikan sesuai dengan ketertarikan mereka.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi yaitu menilai keefektifan produk yang dikembangkan baik sebelum dan setelah penerapan dilakukan. Peneliti memberikan lembar soal *pretest* dan *posttest* pada kelas IV SDN 01 Kepatihan dengan jumlah 23 peserta didik, dalam tahap ini dapat meningkatkan hasil belajar.

Tabel 2.5. Rekapitulasi *Pretest* dan *Posttest*

Rata-rata Nilai <i>Pretest</i>	Rata-rata Nilai <i>Posttest</i>
60,9	85,2

Berdasarkan hasil *posttest* yang dikerjakan oleh peserta didik, maka media pembelajaran berbasis video animasi interaktif dapat meningkatkan hasil belajar dengan perolehan nilai 85,2 (Sangat Tinggi).

PEMBAHASAN

Media pembelajaran merupakan sarana penting dalam proses belajar mengajar karena berfungsi untuk membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien. Dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, materi yang cenderung abstrak seperti tata surya menuntut adanya media yang mampu memvisualisasikan konsep tersebut secara jelas. Seperti yang disampaikan Sanjaya (2020), rendahnya semangat dan hasil belajar siswa kerap kali disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang kurang menarik dan minim interaktivitas. Temuan di SD Negeri 01 Kepatihan menunjukkan bahwa guru masih mengandalkan media konvensional seperti papan tulis dan buku teks, yang berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dan hasil belajar yang stagnan.

Penelitian ini menjawab tantangan tersebut dengan mengembangkan media video animasi interaktif berbasis model ADDIE. Penggunaan media ini terbukti sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sebagaimana terlihat dari peningkatan nilai rata-rata pretest sebesar 60,9 menjadi 85,2 pada posttest. Hal ini mendukung teori Mayer (2020) mengenai *Multimedia Learning*, yang menyatakan bahwa kombinasi visual dan audio memperkuat pemahaman karena bekerja secara sinergis dalam memproses informasi di otak. Selain memberikan penjelasan secara naratif, video animasi ini juga menyajikan visualisasi gerakan planet, yang membantu siswa memaknai materi abstrak secara konkret.

Keberhasilan media ini juga dapat dikaitkan dengan pendekatan pembelajaran aktif, sebagaimana dikemukakan oleh Trilling & Fadel (2019), bahwa peserta didik abad 21 harus didorong untuk terlibat secara aktif, berpikir kritis, dan mandiri dalam proses belajar. Video animasi interaktif dalam penelitian ini tidak hanya menyajikan konten secara satu arah, tetapi juga melibatkan siswa untuk menjawab pertanyaan di dalam video, merefleksi jawaban, dan memahami konsep melalui eksplorasi mandiri. Ini sejalan dengan kebutuhan siswa yang memiliki gaya belajar berbeda-beda visual, auditori, dan kinestetik (Daryanto, 2020).

Selain memberikan dampak positif bagi siswa, penggunaan media ini juga mempermudah guru dalam proses mengajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik (2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang menarik dan tidak monoton. Wawancara dengan guru kelas IV menunjukkan bahwa siswa lebih fokus, aktif, dan responsif saat pembelajaran berlangsung. Guru juga merasakan efisiensi dalam penyampaian materi, serta peningkatan pemahaman siswa dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Ini menjadi bukti nyata bahwa media yang dirancang dengan baik mampu meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar.

Dalam konteks pemanfaatan teknologi, (Munir, 2021b) menjelaskan bahwa generasi saat ini merupakan generasi digital yang sangat akrab dengan tampilan visual dan interaksi berbasis layar. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran dengan memanfaatkan video animasi sangat relevan dan dibutuhkan. Penelitian ini mengkonfirmasi bahwa media berbasis teknologi tidak hanya mendekatkan siswa dengan materi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Siswa merasa senang belajar karena materi disampaikan dengan cara yang menarik, dan hal ini meningkatkan motivasi intrinsik mereka untuk memahami pelajaran.

Dukungan teori Siregar (2020) yang menyatakan bahwa video animasi interaktif bisa menyederhanakan konsep-konsep sulit menjadi lebih mudah dan hasil temuan sebelumnya seperti penelitian Wedyawati et al. (2024) semakin memperkuat efektivitas media video interaktif dalam meningkatkan hasil belajar. Meskipun pendekatannya berbeda, Wedyawati mengangkat budaya lokal, sementara penelitian ini fokus pada visualisasi sains modern keduanya menunjukkan bahwa video interaktif mendorong pemahaman dan keterlibatan siswa secara signifikan.

Dengan model pengembangan ADDIE, media yang dihasilkan telah melewati tahap validasi ahli materi dan media, memperoleh skor kelayakan sangat tinggi (92,5% dan 83,4%). Selain itu, penilaian kepraktisan dari guru dan siswa juga sangat baik (97% dan 94%). Temuan ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran video animasi interaktif tidak hanya layak dari segi isi dan teknis, tetapi juga diterima dengan sangat baik oleh pengguna langsung baik guru maupun siswa.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi interaktif pada mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Proses pengembangan dilakukan dengan model ADDIE, dimulai dari analisis kebutuhan, desain media, pengembangan, implementasi di lapangan, hingga evaluasi efektivitasnya. Media ini dinilai sangat layak oleh ahli materi (92,5%) dan ahli media (83,4%), serta mendapatkan penilaian kepraktisan yang sangat tinggi dari guru (97%) dan siswa (94%). Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari nilai rata-rata 60,9 pada pretest menjadi 85,2 pada posttest, menunjukkan bahwa media ini sangat efektif dalam membantu pemahaman konsep abstrak seperti tata surya.

Secara teoritis, temuan ini menguatkan berbagai pendapat dalam literatur yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, seperti video animasi, dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman peserta didik. Selain itu, media ini juga mendorong partisipasi aktif dan pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis dan pembelajaran mandiri. Dengan demikian, media video animasi interaktif tidak hanya layak dan praktis digunakan, tetapi juga menjadi solusi inovatif dalam mengatasi kejenuhan pembelajaran konvensional, terutama dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Media ini sangat disarankan untuk digunakan secara luas dan dikembangkan lebih lanjut untuk mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Astuti, M. W. et.al. (2003). *Media Video Aminasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar*. *Jurnal Papeda*, 6(2), 239-247.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2003). *Educational Research: An Introduction* (7th ed.). Pearson Education.
- Daryanto. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Gava Media.

- Hamalik, O. (2018). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Hikmah, P. N. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Open Ended Problem untuk Melatih Kemampuan Representasi Matematis Siswa pada Materi Segiempat dan Segitiga Kelas VII MTs Negeri 1 Pemalang. Universitas Islam Negeri K. H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
- Julianto. (2020). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik Berorientasi Metode Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sekolah Dasar.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning (3d ed.)*. Cambridge University Press.
- Munir. (2021). *Pembelajaran Digital: Pengembangan Sumber Belajar Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Alfabeta.
- Sanjaya. (2020). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenadamedia Group.
- Sardiman, A. M. (2020). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers.
- Siregar. (2020). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Perdana Publishing.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2019). *21st Century Skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.
- Wediyawati, N., Febriani, V., & Warkintin. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Budaya Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS Materi Energi dalam Kehidupan Sehari-hari Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Perkhasa (JPDP)*, 10(2), 975–985.
- Widodo, S. (2021). *Desain Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. Literasi Nusantara.