

# Pengembangan Media Video Animasi Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD

Melda Astiyana<sup>1</sup>, Imas Mastoah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanudin Banten

e-mail: [Meldaastiyana@gmail.com](mailto:Meldaastiyana@gmail.com)<sup>1</sup>, [imas.mastoah@uinbanten.ac.id](mailto:imas.mastoah@uinbanten.ac.id)<sup>2</sup>

## Abstrak

Peneliti ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Metode yang di gunakan adalah Research and Developmen(R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Media video animasi dikembangkan untuk mempermudah siswa memahami materi yang bersifat abstrak dan kompleks dengan cara visual dan menarik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan layak digunakan berdasarkan hasil validitas ahli media dan ahli Materi ini meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi IPAS.

**Kata Kunci :** *Video Animasi, Media Pembelajaran, IPAS , Sekolah Dasar, Pengembangan Media*

## Abstract

This researcher aims to develop learning media in the form of animated videos on Natural and Social Sciences (IPAS) subjects for fourth grade elementary school students. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. Animated video media was developed to make it easier for students to understand abstract and complex material in a visual and interesting way. The research results show that the animated video media developed is suitable for use based on the results of the validity of media experts and material experts. This material increases students' interest in learning and understanding of the science material.

**Keywords:** *Animation Video, Learning Media, Science and Technology, Elementary School, Media Development*

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan bagian penting dalam kegiatan belajar mengajar karena berperan besar dalam membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus benar-benar memperhatikan pemilihan dan penggunaan media yang sesuai dalam setiap proses belajar (Eliyantika et al., 2022), (Yulianci et al., 2024). Salah satu media yang bisa dimanfaatkan adalah video animasi. Media ini dinilai efektif karena mampu membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Video animasi menyajikan informasi melalui gambar-gambar bergerak yang hidup serta suara, sehingga siswa dapat memahami materi melalui dua indera sekaligus: mata dan telinga (Permata Puspita Hapsari & Zulherman, 2021).

Penggunaan video animasi dalam pembelajaran terbukti bisa meningkatkan minat belajar siswa. Ini menunjukkan bahwa video animasi membuat proses belajar jadi lebih menarik, efisien, efektif, dan lebih mudah dipahami oleh siswa (Yulianci et al., 2024). Video animasi termasuk dalam kategori multimedia karena menggabungkan berbagai elemen media seperti suara, gambar, dan teks. Media ini memiliki kemampuan untuk merepresentasikan objek secara visual yang bergerak disertai dengan suara baik alami maupun buatan serta mampu menyampaikan informasi tanpa batasan ruang dan waktu. Selain itu, video animasi efektif untuk menyederhanakan penyampaian konsep, melatih keterampilan, menjelaskan suatu proses, mempercepat atau memperlambat waktu pembelajaran, dan bahkan dapat mempengaruhi sikap siswa. Selain itu, video animasi juga

bermanfaat untuk menyederhanakan penjelasan konsep yang sulit, melatih keterampilan, menunjukkan proses dengan jelas, mengatur kecepatan belajar (baik dipercepat maupun diperlambat), dan bahkan bisa memengaruhi sikap siswa dalam belajar (Efendi et al., 2020).

Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat menghindarkan proses belajar dari kesan monoton serta menjadikannya lebih menarik. Selain itu, penggunaan media memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung, mendorong partisipasi aktif, dan menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman dan menyenangkan. Dengan demikian, media memiliki peranan yang sangat krusial dalam mendukung keberhasilan pembelajaran. Hal ini didasarkan pada pemikiran bahwa manusia sebagai makhluk sosial senantiasa membutuhkan interaksi dan bantuan dari sesama dalam memenuhi berbagai kebutuhannya. (Tesusia Br Tarigan et al., 2024)

Pembelajaran IPAS merupakan integrasi dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Kerangka pembelajaran ini dirancang untuk menggabungkan pemahaman mengenai fenomena alam dengan konteks sosial, sehingga siswa memperoleh wawasan yang lebih menyeluruh. IPAS mengajak peserta didik untuk memahami berbagai peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar, baik yang berkaitan dengan alam semesta maupun interaksinya dengan kehidupan sosial manusia (Lestari et al., 2023).

Berdasarkan penjelasan dan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti berencana membuat sebuah video animasi sebagai alat bantu belajar untuk siswa Sekolah Dasar. Hal ini karena anak-anak di usia SD cenderung belajar dengan cara meniru, mengamati, dan mereka sangat tertarik pada gambar atau animasi yang lucu. Dalam video animasi ini, materi pelajaran akan disampaikan melalui cerita yang menarik dan penuh warna cerah, sesuai kesukaan anak-anak. Karena dunia anak-anak sangat dekat dengan bermain, maka metode belajar sambil dianggap bermain paling cocok untuk mereka. Tujuan dari pembuatan video animasi ini adalah agar siswa merasa lebih senang saat belajar dan bisa lebih mudah memahami isi pelajaran yang diberikan (Hasibuan & Hidayat, 2022).

Media video memiliki beberapa kelebihan dalam pembelajaran, di antaranya: (1) semua siswa bisa menerima materi dengan cara yang sama, (2) sangat membantu dalam menjelaskan suatu proses yang sulit, (3) bisa mengatasi keterbatasan tempat dan waktu, (4) lebih nyata atau realistis karena bisa diulang dan dihentikan sesuai kebutuhan, dan (5) dapat mempengaruhi sikap siswa karena meninggalkan kesan yang kuat (Riyana, 2011)(Kurniawan et al., 2018) , Dalam pengembangan media video pembelajaran ini, digunakan prinsip dari Richard E. Mayer. Prinsip ini berisi panduan atau pedoman untuk merancang multimedia pembelajaran yang efektif dan efisien, sehingga bisa benar-benar membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik (Kurniawan et al., 2018)

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka, yaitu dengan cara mengumpulkan informasi dan data dari berbagai sumber tertulis seperti jurnal, buku, artikel, dan hasil penelitian lain yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi. Metode ini dipilih karena sesuai untuk jenis penelitian yang berfokus pada pembuatan media video animasi kartun. Dalam penelitian ini, peneliti membuat media pembelajaran berupa video animasi kartun untuk materi tentang ciri-ciri makhluk hidup. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan semangat belajar siswa dan membantu mereka lebih mudah memahami materi melalui media yang telah dibuat (Nasional et al., 2024)

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan metode studi pustaka (library research). Salah satu hasil dari proses validasi menunjukkan bahwa penggunaan media animasi bisa meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran dan membuat mereka lebih fokus saat guru menjelaskan. Hal ini terjadi karena siswa sudah terbiasa menggunakan ponsel dalam kehidupan sehari-hari. Namun, masih ada kekurangan pada bagian suara video animasi yang belum cukup keras, sehingga kualitas audio perlu ditingkatkan. Revisi produk dilakukan berdasarkan hasil evaluasi akhir, yang menjadi tahap terakhir dalam pengembangan media pembelajaran ini. pengembangan media pembelajaran ini.

Secara keseluruhan, media ini dianggap layak digunakan karena telah memenuhi semua kriteria. Penelitian sebelumnya juga mendukung bahwa media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan kualitas belajar, serta membangkitkan minat dan semangat siswa (Zulherman et al., 2021), (Eviota & Liangco, 2020)

Peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan metode studi pustaka atau library research. Salah satu temuan penting dari validasi menunjukkan bahwa penggunaan media animasi bisa membuat siswa lebih tertarik pada materi pelajaran dan lebih fokus mendengarkan penjelasan guru. Hal ini terjadi karena siswa sudah terbiasa menggunakan ponsel dalam kehidupan sehari-hari. Namun, kekurangan yang ditemukan adalah suara pada video animasi masih kurang keras, sehingga perlu perbaikan kualitas audio. Revisi terhadap produk dilakukan berdasarkan hasil evaluasi akhir, yang merupakan tahap terakhir dari proses pengembangan media pembelajaran ini. Media pembelajaran ini dianggap sudah memenuhi kriteria kelayakan dan didukung oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan proses belajar, serta bisa menumbuhkan minat dan semangat belajar siswa (Zulherman et al., 2021), (Eviota & Liangco, 2020)

Animasi bisa membantu menjelaskan konsep-konsep yang sulit atau abstrak dengan cara yang lebih mudah dimengerti oleh siswa. Dengan bantuan visual, siswa jadi lebih mudah memahami materi pelajaran, baik secara gambar maupun makna. Animasi juga membuat suasana belajar jadi lebih hidup dan menyenangkan, sehingga siswa lebih semangat dan aktif saat belajar (Ariani & Ujjanti, 2021), (Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020) Khususnya untuk anak-anak sekolah dasar, penggunaan media audio-visual seperti video terbukti lebih efektif dalam proses belajar. Ini karena anak-anak sangat tertarik dengan video interaktif, yang membantu mereka memahami pelajaran dengan lebih baik, mengurangi salah paham, dan mempercepat penyampaian materi. Dengan begitu, siswa tidak mudah bosan saat belajar (Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020)

## SIMPULAN

Video pembelajaran sangat dibutuhkan untuk membantu siswa memahami materi IPA, khususnya tentang sifat dan perubahan benda. Dengan menggunakan video animasi, konsep-konsep yang sulit bisa ditampilkan secara visual dan interaktif, sehingga siswa lebih mudah mengerti dan mengingat pelajaran. Kelayakan video animasi ini diuji melalui beberapa tahap evaluasi yang melibatkan guru, siswa, dan ahli materi. Penilaian dilakukan terhadap beberapa aspek, seperti apakah isi mudah dibaca, informasinya jelas, tampilannya menarik, dan mudah digunakan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa video animasi ini sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran. Video tersebut terbukti bisa meningkatkan efektivitas belajar, menambah semangat siswa, dan membantu mereka memahami materi secara lebih dalam.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, N. K., & Ujjanti, P. R. (2021). Media Video Animasi untuk Meningkatkan Listening Skill Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 43. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i1.35690>
- Efendi, Y., Adi, E., & Sulthoni, S. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics pada Mata Pelajaran IPA Di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 97–102. <https://doi.org/10.17977/um031v6i22020p097>
- Eliyantika, E., Witono, A. H., & Jiwandono, I. S. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Guru Kelas IV SDN Kemiri Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1315–1326. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3.749>
- Eviota, J. S., & Liangco, M. M. (2020). Jurnal Pendidikan MIPA. *Jurnal Pendidikan*, 14(September), 723–731.
- Hasibuan, M. F. R., & Hidayat, H. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Ips Materi Globalisasi. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 74–80. <https://doi.org/10.47662/pedagogi.v8i1.278>
- Kurniawan, D., Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran

- Pada Mata Pelajaran Ipa Tentang Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Kelas Iv Sdn Merjosari 5 Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 119–125. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p119>
- Lestari, R., Jasiah, J., Rizal, S. U., & Syar, N. I. (2023). Pengembangan Media Berbasis Video pada Pembelajaran IPAS Materi Permasalahan Lingkungan di Kelas V SD. *Jurnal Holistika*, 7(1), 34. <https://doi.org/10.24853/holistika.7.1.34-43>
- Nasional, P. S., Wulandari, A., Purba, J. P., Sri, P., Tarigan, U., Quality, U., Tani, K., Tuntungan, K. M., & Medan, K. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI KARTUN PADA MATA PELAJARAN IPA PESERTA DIDIK KELAS III SDN 064023 KEMENANGAN TANI DEVELOPMENT OF CARTOON ANIMATION VIDEO MEDIA FOR THE SCIENCE SUBJECT OF CLASS III STUDENTS OF SDN 064023 KEMENANGAN TANI*. 3, 1–7.
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- 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>
- Riyana, R. D. K. C. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*.
- Tesesia Br Tarigan, M., Holden Simbolon, D., Quality Jln Ngumban Surbakti No, U., & Selayang, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Video Animasi Materi Ciri Ciri Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas Iii Sd Negeri 105403 Tiga Juhar Tahun Ajaran 2023/2024 Development of Animation Video-Based Science Learning Media Material Characteristics of Living Creatures Class Iii State Primary School 105403 Tiga Juhar Academic Year 2023/2024. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Saintek, Sosial Dan Hukum (PSSH)*, 3, 202.
- Yulianci, S., Ningsyih, S., & Khatimah, H. (2024). *Pengaruh Video Animasi Terhadap Minat Belajar IPA Siswa SD Kelas IV*. 1(1), 24–28.
- Zulherman, Z., Amirulloh, G., Purnomo, A., Aji, G., & Supriansyah, S. (2021). Development of Android-Based Millealab Virtual Reality Media in Natural Science Learning. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9, 1–10. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i1.18218>