

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
MENGUNAKAN ANIMAKER PADA MATERI SIKLUS MAKHLUK HIDUP
UNTUK SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

Muhamad Fajar

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Pakuan
fajar.muhamad@unpak.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop an animated video learning media using Animaker on the topic of life cycles for third-grade elementary school students and to determine the feasibility of the developed media. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research was conducted at SDN Bantarkambing 02, Bogor Regency, involving 32 third-grade students. Data were collected through expert validation sheets and student response questionnaires. The validation results showed that the media was categorized as highly feasible, with media expert validation at 94%, language expert validation at 94%, subject matter expert validation at 94% and 100%, and an average student response score of 95%. These findings indicate that the animated video learning media developed using Animaker is highly feasible and suitable for use in elementary school learning.

Keywords: Animaker, Animated Video, Learning Media, Feasibility, Life Cycle

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi Animaker pada materi siklus makhluk hidup serta mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penelitian dilaksanakan di SDN Bantarkambing 02 Kabupaten Bogor dengan subjek penelitian sebanyak 32 peserta didik kelas III. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli dan angket respon peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video

animasi menggunakan Animaker dinyatakan sangat layak dengan persentase penilaian ahli media sebesar 94%, ahli bahasa 94%, ahli materi pertama 94%, dan ahli materi kedua 100%. Respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, media pembelajaran video animasi menggunakan Animaker sangat layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, Animaker, Kelayakan, Siklus MakhluK Hidup

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat memberikan dampak signifikan terhadap dunia pendidikan. Guru dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih menarik, efektif, dan bermakna. Media pembelajaran berbasis teknologi berperan penting dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik, khususnya pada jenjang sekolah dasar.

Hasil observasi awal di kelas III SDN Bantarkambing 02 menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku cetak dan metode konvensional. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi belum optimal, sehingga peserta didik cenderung merasa jenuh dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat belajar peserta didik, khususnya pada materi siklus makhluk hidup yang bersifat abstrak. Salah satu alternatif solusi adalah pengembangan media pembelajaran berupa video animasi menggunakan aplikasi Animaker. Animaker merupakan platform berbasis web yang menyediakan berbagai fitur pembuatan video animasi secara mudah dan menarik. Video animasi mampu menyajikan materi secara visual dan dinamis sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi menggunakan Animaker dan menguji kelayakannya untuk digunakan pada pembelajaran IPAS di kelas III sekolah dasar.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

Tahap analysis dilakukan dengan menganalisis kebutuhan guru dan peserta didik melalui observasi dan wawancara di kelas III SDN Bantarkambing 02. Tahap design meliputi perancangan storyboard, penyusunan materi siklus makhluk hidup, serta desain tampilan video animasi. Pada tahap development, media pembelajaran dikembangkan menggunakan aplikasi Animaker dan divalidasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Tahap implementation dilakukan melalui uji coba terbatas kepada 32 peserta didik kelas III. Tahap evaluation dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli dan respon peserta didik untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran video animasi

menggunakan Animaker pada materi siklus makhluk hidup. Media ini menyajikan materi dengan kombinasi teks, gambar, animasi, narasi, dan musik latar yang menarik.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh persentase kelayakan sebesar 94% dari ahli media, 94% dari ahli bahasa, serta 94% dan 100% dari dua ahli materi dengan kategori sangat layak. Respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat baik.

Pembahasan

Tingginya hasil validasi dan respon peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi menggunakan Animaker mampu meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar peserta didik. Media ini membantu menyajikan materi yang abstrak menjadi lebih konkret melalui visualisasi animasi. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa video animasi efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman belajar siswa sekolah dasar.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan Animaker dengan model ADDIE menghasilkan produk yang sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran ini memperoleh penilaian sangat layak dari para ahli dan respon sangat baik dari peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran video animasi menggunakan Animaker direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Fajarwati, M. I., & Irianto, S. (2021). Pengembangan Media Animaker Materi Keliling dan Luas Bangun Datar. *EL-Muhbib*, 5, 1–11.
- Mashuri, S., & Budiyo, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 1–8.
- Hasan, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.