

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA MATA PELAJARAN IPA
KELAS V DI UPT SDN NO 69 GALESONG 1
KABUPATEN TAKALAR**

Hidayatul Anas¹, Dedy Aswan², Abdul Hakim³

^{1,2,3}Universitas Negeri Makassar

hidayatulanas14@gmail.com

ABSTRACT

This development research aims to identify needs, design, and determine the validity and practicality of animated video learning media in Science subjects for fifth-grade students at UPT SDN No. 69 Galesong 1. This research applied the 4D development model by Thiagarajan, which consists of Define, Design, Develop, and Disseminate stages. The subjects involved 30 fifth-grade students during the needs analysis phase, 15 students in small-scale testing, and 1 Science classroom teacher. Data were collected through validation questionnaires and user response sheets. The alpha validation results indicated high validity, with content experts scoring 93.33% (very valid), media experts scoring 93.33% (very valid), and learning experts scoring 88% (valid). The beta practicality testing showed a student response rate of 90.84% (very practical) and a teacher response rate of 97.5% (very practical). These findings indicate that the developed animated video learning media is highly valid, practical, and feasible for enhancing students' interest and conceptual understanding in elementary Science instruction.

Keywords: *Development, Animated Video Media, Science*

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan, merancang, serta mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran IPA siswa kelas V UPT SDN No. 69 Galesong 1. Penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan 4D dari Thiagarajan yang meliputi tahap *Define, Design, Develop*, dan *Disseminate*. Subjek penelitian terdiri dari 30 siswa kelas V pada analisis kebutuhan, 15 siswa pada uji coba terbatas, serta 1 guru IPA. Hasil uji validitas (*alpha*) menunjukkan media berada pada kualifikasi sangat valid, dengan capaian ahli materi sebesar 93,33%, ahli media 93,33%, dan ahli pembelajaran 88%. Selanjutnya, hasil uji kepraktisan (*beta*) melalui uji coba terbatas memperoleh rerata respons siswa sebesar 90,84% (sangat praktis) dan tanggapan guru sebesar 97,5% (sangat praktis). Dengan demikian, media pembelajaran video animasi yang dikembangkan dinyatakan sangat valid, praktis, dan layak digunakan untuk meningkatkan minat serta pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Kata Kunci: Pengembangan, Media video animasi, IPA

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang fundamental dalam mengembangkan potensi manusia secara menyeluruh, baik dari aspek intelektual, emosional, maupun sosial. Sejalan dengan pandangan Syaparuddin et al. (2020), pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai proses pembentukan karakter dan etika melalui pembimbingan yang terarah. Dari perspektif teori belajar, pendidikan dipahami sebagai proses pembentukan perilaku melalui interaksi stimulus dan respons yang dapat diamati dan diukur (Huda et al., 2023). Pandangan ini menegaskan bahwa pendidikan bukan sekadar proses penyampaian informasi, melainkan upaya menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konseptual secara mendalam. Selaras dengan hal tersebut, Haka et al. (2025) menekankan bahwa pendidikan yang efektif adalah pendidikan yang menghadirkan pengalaman belajar interaktif dan bermakna. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang secara

sistematis agar mampu mendorong transformasi individu dan masyarakat secara berkelanjutan.

Dalam konteks perkembangan zaman, upaya peningkatan kualitas pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari pemanfaatan teknologi digital. Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pola interaksi antara guru dan peserta didik. Anak-anak Indonesia kini menjadi pengguna aktif internet, yang tidak hanya dimanfaatkan untuk hiburan tetapi juga untuk mengakses berbagai sumber belajar digital, termasuk video pembelajaran. UNICEF Indonesia melaporkan bahwa sebagian besar anak Indonesia menggunakan internet setiap hari, sementara pada masa pembelajaran dari rumah sekitar 75% anak memanfaatkan televisi sebagai media belajar serta mengakses materi pembelajaran dalam bentuk video secara mandiri. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media berbasis video memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang menarik dan efektif.

Efektivitas penggunaan media video pembelajaran ini diperkuat oleh hasil penelitian Prastica et al. (2021) yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar secara signifikan hingga mencapai kategori tinggi, dengan nilai rata-rata 87,94. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi et al. (2022) juga membuktikan bahwa pemanfaatan media video memberikan pengaruh positif yang nyata terhadap pemahaman konsep IPA siswa kelas IV SDN Inpres Kaleo. Signifikansi pengaruh tersebut dibuktikan melalui uji hipotesis *t-test* yang menghasilkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,023, lebih kecil dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas proses belajar mengajar. Wati (2025) menyatakan bahwa penggunaan media digital interaktif, seperti video pembelajaran dan *game-based learning*, mampu meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa karena menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan kolaboratif. Selain itu, Pratiwi et al. (2025) menjelaskan bahwa integrasi *simulation-based*

learning dan *virtual laboratory* efektif dalam meningkatkan literasi sains melalui visualisasi dan eksperimen virtual. Lebih lanjut, Adari et al. (2025) menemukan bahwa penggunaan *learning management system* (LMS) berbasis kecerdasan buatan (AI) dapat memperkuat interaktivitas dan personalisasi pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran digital memiliki potensi besar dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih inovatif dan adaptif.

Secara yuridis, pendidikan memiliki dasar hukum yang kuat dalam memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan harus diselenggarakan dengan memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi guna meningkatkan mutu pembelajaran. Selain itu, Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menegaskan pentingnya penerapan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif peserta didik. Berdasarkan landasan

teoritis dan yuridis tersebut, penggunaan media pembelajaran digital menjadi sebuah kebutuhan dalam pendidikan modern.

Namun demikian, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terwujud dalam praktik pembelajaran di sekolah. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 12 Oktober 2025 di UPT SDN No. 69 Galesong 1 Kabupaten Takalar, proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah tanpa dukungan media visual interaktif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa, khususnya pada materi IPA yang bersifat abstrak. Data nilai harian menunjukkan bahwa lebih dari 50% siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 70. Hal ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara tuntutan pembelajaran ideal dengan pelaksanaan pembelajaran di lapangan.

Meskipun demikian, sekolah memiliki beberapa faktor pendukung, seperti tersedianya perangkat proyektor serta respons positif siswa terhadap pembelajaran berbasis visual. Wawancara dengan wali kelas V menunjukkan bahwa siswa lebih

fokus dan antusias ketika materi disampaikan melalui video animasi. Akan tetapi, ketersediaan media yang relevan dan terintegrasi dengan kurikulum masih terbatas, serta guru memiliki keterbatasan waktu dalam mengembangkan media digital secara mandiri. Ditinjau dari perspektif teori belajar, kondisi tersebut selaras dengan teori representasi Jerome Bruner yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap representasi ikonik, sehingga pembelajaran akan lebih efektif apabila disajikan melalui visualisasi gambar atau animasi. Selain itu, teori pembelajaran multimedia Mayer menjelaskan bahwa kombinasi teks, audio, dan visual dapat meningkatkan pemahaman karena informasi diproses melalui dua saluran kognitif sekaligus.

Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran IPA kelas V di UPT SDN No. 69 Galesong 1 Kabupaten Takalar menjadi solusi yang relevan dan rasional untuk menjembatani kesenjangan antara kondisi ideal dan praktik pembelajaran di lapangan. Media ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi, pemahaman

konseptual, serta hasil belajar siswa secara lebih optimal.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan menerapkan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan et al. (1974). Model ini dipilih karena strukturnya yang sistematis, terarah, serta sangat relevan untuk mengembangkan produk media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. Penelitian berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas V Sekolah Dasar guna menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif.

Tabel 1 Presentase tingkat kebutuhan

Tingkat pencapaian	Kualifikasi
81% - 100%	Sangat Dibutuhkan
61% - 80%	Dibutuhkan
41% - 60%	Cukup Dibutuhkan
21% - 40%	Kurang Dibutuhkan
0% - 20%	Tidak Dibutuhkan

Tabel 2 Presentase tingkat validitas media

Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90% - 100%	Sangat Baik	Sangat Valid
75% - 89%	Baik	Valid
65% - 74%	Cukup	Cukup Valid
55% - 64%	Kurang	Kurang Valid
0% - 54%	Sangat kurang	Sangat Kurang Valid

Tabel 3 Presentase tingkat kepraktisan media

Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90% - 100%	Sangat Praktis	Tidak Perlu direvisi
75% - 89%	Praktis	Tidak perlu direvisi
65% - 74%	Cukup Praktis	Direvisi
55% - 64%	Kurang Praktis	Direvisi
0% - 54%	Tidak Praktis	Direvisi

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

DEFINE: Tahap *define* bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan dalam pembelajaran IPA kelas V di UPT SDN No. 69 Galesong 1 Kabupaten Takalar. Analisis kebutuhan dilakukan melalui penyebaran angket kepada 30 siswa serta angket dan wawancara dengan guru mata pelajaran. Instrumen yang digunakan telah melalui proses validasi oleh ahli. Hasil analisis tahap ini menunjukkan perlunya media pembelajaran visual yang interaktif, yang kemudian menjadi dasar dalam perancangan media video animasi.

Tabel 4 hasil angket analisis kebutuhan siswa

NO	PERTANYAAN	RESPON	
		YA	TIDAK
1	Pertanyaan 1	28	2
2	Pertanyaan 2	29	1
3	Pertanyaan 3	28	2
4	Pertanyaan 4	26	4
5	Pertanyaan 5	27	3
6	Pertanyaan 6	28	2
7	Pertanyaan 7	26	4
8	Pertanyaan 8	27	3
9	Pertanyaan 9	30	0
10	Pertanyaan 10	26	5
JUMLAH		274	26
PRESENTASE		91,33%	

Hasil angket identifikasi kebutuhan yang diisi oleh 30 siswa menunjukkan persentase sebesar **91,33%** dengan kualifikasi **Sangat Dibutuhkan**. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa membutuhkan media video animasi untuk menciptakan proses belajar yang lebih menarik, antusias, dan kreatif, serta mempermudah pemahaman materi pembelajaran.

Tabel 5 Hasil angket analisi kebutuhan guru

NO	PERTANYAAN	JAWABAN	
		Ya	Tidak
1	Pertanyaan 1	1	0
2	Pertanyaan 2	1	0
3	Pertanyaan 3	1	0
4	Pertanyaan 4	0	1
5	Pertanyaan 5	1	0
6	Pertanyaan 6	1	0
7	Pertanyaan 7	1	0
8	Pertanyaan 8	1	0
9	Pertanyaan 9	1	0
10	Pertanyaan 10	1	0
JUMLAH		9	1
PRESENTASE		90%	10%

Hasil analisis kebutuhan guru memperoleh persentase sebesar **90%** dengan kualifikasi **Sangat Dibutuhkan**. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media video animasi sangat diperlukan untuk membantu guru memvisualisasikan materi IPA yang bersifat abstrak, sekaligus meningkatkan minat dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran.

DESIGN : Pada tahap perancangan materi (*Design*), penyusunan isi dan tujuan pembelajaran mengacu pada Kurikulum Merdeka (IPAS ruang lingkup IPA) serta disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru. Materi IPA dirancang ke dalam tiga video animasi pembelajaran untuk memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret dan interaktif:

1. Video 1 (Manfaat Air bagi Kehidupan): Memuat materi siklus air, manfaat air, dan perilaku hemat air. Tujuannya agar siswa mampu mendeskripsikan tahapan siklus air, menganalisis manfaat air, serta mempraktikkan perilaku hemat air.
2. Video 2 (Ayo Berkenalan dengan Bumi Kita): Memuat materi kenampakan alam, struktur lapisan bumi (litosfer, hidrosfer, atmosfer), dan dinamika perubahan permukaan bumi (seperti pergerakan lempeng). Tujuannya agar siswa memahami struktur bumi serta

dapat menceritakan proses perubahan permukaan bumi.

3. Video 3 (Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh): Memuat materi sistem pernapasan, sistem pencernaan, dan proses pertumbuhan manusia. Tujuannya agar siswa mengidentifikasi proses bernapas, peran organ pencernaan, serta tahapan pertumbuhan tubuh manusia.

Keseluruhan media video dikembangkan dengan mengombinasikan narasi suara, visualisasi animasi Bergeraknya materi, serta teks penjelasan guna mengoptimalkan pemahaman kognitif siswa di sekolah dasar.

DEVELOP : Media video animasi pembelajaran IPA diproduksi berdasarkan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dirancang. Proses pembuatan media memanfaatkan integrasi teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dan aplikasi desain:

1. Pengembangan Karakter dan Visual: Karakter berupa siswa sekolah dasar bergaya kartun 3D serta elemen visual disiapkan melalui aplikasi Canva, kemudian dianimasikan menggunakan teknologi AI Gemini Veo 3 untuk menghasilkan adegan yang dinamis.
2. Penyusunan Narasi: Teks narasi bersumber dari buku teks utama yang kemudian dikembangkan secara rinci dengan bantuan ChatGPT agar bahasa penyampaian lebih

komunikatif, runtut, dan sesuai konteks siswa sekolah dasar.

3. Penyuntingan dan Pascaproduksi: Proses penyuntingan adegan secara bertahap dihimpun dan digabungkan menggunakan aplikasi CapCut, mencakup penambahan transisi, efek suara (*sound effect*), musik latar, serta *rendering* akhir.

Tahap ini menghasilkan produk berupa tiga berkas video animasi pembelajaran berformat MP4 dengan durasi masing-masing 5–7 menit dan resolusi tingginya 1080×1920 piksel.

a. Validasi ahli materi/isi

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengukur kelayakan isi dan kesesuaian materi dalam video animasi sebelum diuji cobakan. Aspek penilaian mencakup kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan isi, penggunaan bahasa, serta teknis penyajian materi. Adapun hasil penilaian ahli materi disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 6 Vlidasi ahli materi

NO PERNYATAAN SKOR

1	Pertanyaan 1	5
2	Pertanyaan 2	4
3	Pertanyaan 3	5
4	Pertanyaan 4	4
5	Pertanyaan 5	5
6	Pertanyaan 6	5
7	Pertanyaan 7	5
8	Pertanyaan 8	4
9	Pertanyaan 9	5

10	Pertanyaan 10	5
11	Pertanyaan 11	5
12	Pertanyaan 12	4
13	Pertanyaan 13	4
14	Pertanyaan 14	5
15	Pertanyaan 15	5
SKOR AKHIR		70
PRESENTASE		93,33%

Berdasarkan hasil analisis angket validasi ahli materi, diperoleh persentase sebesar **93,33%** dengan kualifikasi **Sangat Valid**. Capaian ini menunjukkan bahwa materi dalam media video pembelajaran telah sesuai dengan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan tingkat perkembangan siswa, serta disajikan secara sistematis dengan bahasa yang komunikatif. Validator ahli materi menyimpulkan bahwa media video yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan pada tahap uji coba tanpa revisi.

b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai kelayakan produk dari segi kualitas tampilan visual, penggunaan animasi, kejelasan audio, keterbacaan teks, serta kesesuaian media dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Lembar penilaian dan angket diberikan kepada validator untuk memperoleh masukan konstruktif guna perbaikan teknis sebelum media diuji cobakan di lapangan.

Tabel 7 Validasi ahli media

NO	PERNYATAAN	SKOR
1	Pertanyaan 1	5
2	Pertanyaan 2	4
3	Pertanyaan 3	5
4	Pertanyaan 4	5
5	Pertanyaan 5	5
6	Pertanyaan 6	4
7	Pertanyaan 7	5
8	Pertanyaan 8	4
9	Pertanyaan 9	5
10	Pertanyaan 10	4
11	Pertanyaan 11	5
12	Pertanyaan 12	5
13	Pertanyaan 13	5
14	Pertanyaan 14	5
15	Pertanyaan 15	4
SKOR		70
PRESENTASE		93,33%

Hasil angket validasi ahli media menunjukkan persentase sebesar **93,33%** dengan kualifikasi **Sangat Valid**. Capaian ini mengindikasikan bahwa media video pembelajaran memiliki kualitas visual yang menarik, kejelasan audio dan gambar yang baik, tata letak yang sistematis, serta kemudahan operasional. Berdasarkan masukan validator, media video animasi dinyatakan layak digunakan pada tahap uji coba dengan beberapa revisi minor sesuai perbaikan yang disarankan.

c. Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran dilakukan untuk menilai kelayakan produk dari segi kesesuaian

dengan tujuan pembelajaran, strategi penyampaian materi, keterlibatan siswa, serta integrasi media dalam proses pembelajaran di kelas. Penilaian dilakukan melalui lembar angket untuk memperoleh masukan dan saran perbaikan agar media video animasi yang dikembangkan menjadi lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Tabel 8 Validasi ahli pembelajaran

NO	PERNYATAAN	SKOR
1	Pertanyaan 1	5
2	Pertanyaan 2	5
3	Pertanyaan 3	5
4	Pertanyaan 4	5
5	Pertanyaan 5	4
6	Pertanyaan 6	4
7	Pertanyaan 7	4
8	Pertanyaan 8	4
9	Pertanyaan 9	4
10	Pertanyaan 10	4
SKOR		44
PRESENTASE		88%

Hasil angket validasi ahli pembelajaran memperoleh persentase sebesar **88%** dengan kualifikasi **Valid**. Capaian ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran memiliki kesesuaian yang baik dengan strategi pembelajaran, tujuan Kurikulum Merdeka, serta tingkat perkembangan peserta didik. Berdasarkan masukan validator, media dinyatakan layak diuji cobakan di lapangan dengan beberapa perbaikan minor.

d. Uji Coba terbatas

Uji coba terbatas (*beta test*) dilaksanakan setelah media video animasi dinyatakan valid dan direvisi berdasarkan masukan para ahli. Uji coba ini bertujuan untuk mengukur tingkat kepraktisan media yang mencakup kemudahan penggunaan, keterlaksanaan dalam pembelajaran, serta respons pengguna. Pelaksanaan uji coba melibatkan 15 siswa kelas V UPT SDN No. 69 Galesong 1 sebagai subjek penelitian. Data kepraktisan diperoleh melalui pengisian angket respons siswa setelah menyimak media video animasi, yang hasilnya menjadi acuan penyempurnaan akhir produk sebelum diimplementasikan secara utuh.

Tabel 9 Ujicoba terbatas

NO	PERNYATAAN	Jumlah Skor	Presen tase
1	Pertanyaan 1	67	89,33%
2	Pertanyaan 2	72	96%
3	Pertanyaan 3	73	97,33%
4	Pertanyaan 4	67	89,33%
5	Pertanyaan 5	75	100%
6	Pertanyaan 6	70	93,33%
7	Pertanyaan 7	67	89,33%
8	Pertanyaan 8	70	93,33%
9	Pertanyaan 9	67	89,33%
10	Pertanyaan 10	73	97,33%
11	Pertanyaan 11	61	81,33%
12	Pertanyaan 12	68	90,67%
13	Pertanyaan 13	55	73,33%
14	Pertanyaan 14	71	94,67%
15	Pertanyaan 15	66	88%
RERATA		90,84%	Sangat Praktis

Hasil uji coba terbatas yang melibatkan 15 siswa menunjukkan rerata persentase kepraktisan sebesar **90,84%** dengan kualifikasi **Sangat Praktis**.

Capaian ini mengindikasikan bahwa media video animasi yang dikembangkan sangat praktis, mudah digunakan, dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran IPA siswa kelas V di UPT SDN No. 69 Galesong 1.

e. Tanggapan guru mata pelajaran

Tanggapan guru bertujuan untuk mengukur kepraktisan media dari sudut pandang pendidik, yang mencakup kesesuaian materi, kualitas tampilan, kemudahan operasional, serta efektivitas media dalam mendukung proses pembelajaran IPA. Hasil angket respons guru ini menjadi data pendukung untuk mengonfirmasi kelayakan dan kepraktisan penggunaan media video animasi di kelas

NO	PERNYATAAN	SKOR
1	Pertanyaan 1	5
2	Pertanyaan 2	4
3	Pertanyaan 3	5
4	Pertanyaan 4	5
5	Pertanyaan 5	5
6	Pertanyaan 6	5
7	Pertanyaan 7	5
8	Pertanyaan 8	5
9	Pertanyaan 9	5
10	Pertanyaan 10	4
11	Pertanyaan 11	5
12	Pertanyaan 12	5
13	Pertanyaan 13	5
14	Pertanyaan 14	5
15	Pertanyaan 15	5
16	Pertanyaan 16	5
SKOR		78
PRESENTASE		97,5%

Hasil angket tanggapan guru mata pelajaran IPA memperoleh skor sebesar 78 dari skor maksimum 80, dengan persentase

kepraktisan mencapai **97,5%** (kualifikasi **Sangat Praktis**). Capaian ini menunjukkan bahwa media video animasi sangat relevan dengan tuntutan kurikulum, membantu penyampaian materi secara terstruktur, serta efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hasil tersebut menegaskan bahwa media video animasi sangat layak dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran IPA di sekolah dasar.

DESIMINATE: Tahap disseminate merupakan tahap penyebarluasan produk yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil validasi dan uji coba. Pada penelitian ini, penyebarluasan dilakukan dengan memberikan Media Video Animasi kepada Guru kelas V UPT SDN No. 69 Galesong 1 sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran IPA.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media video animasi pada mata pelajaran IPA kelas V di UPT SDN No. 69 Galesong 1 Kabupaten Takalar menggunakan model 4D, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. **Analisis Kebutuhan:** Siswa dan guru sangat membutuhkan media

pembelajaran berbasis video animasi dalam proses pembelajaran IPA. Hal ini disebabkan oleh banyaknya materi IPA yang bersifat abstrak serta keterbatasan media visual pendukung di kelas, sehingga perpaduan elemen audio dan visual diperlukan untuk mempermudah pemahaman konseptual dan meningkatkan minat belajar siswa.

2. **Rancangan Produk:** Desain media menghasilkan tiga video animasi pembelajaran IPA yang memuat materi "*Manfaat Air bagi Kehidupan*", "*Ayo Berkenalan dengan Bumi Kita*", serta "*Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh*". Media dikembangkan menggunakan integrasi aplikasi Canva, CapCut, dan teknologi kecerdasan buatan (AI) Gemini Veo 3 dengan menyajikan animasi 3D, narasi suara, ilustrasi visual, teks pendukung, dan musik latar yang sesuai untuk siswa sekolah dasar.

3. **Tingkat Validitas:** Media video animasi memenuhi kriteria **Sangat Valid** dengan capaian persentase validasi ahli materi sebesar 93,33%, ahli media sebesar 93,33%, serta ahli pembelajaran sebesar 88%. Dengan demikian, media dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

4. **Tingkat Kepraktisan:** Media video animasi memenuhi kriteria **Sangat Praktis** berdasarkan hasil uji coba terbatas (*beta test*) pada 15 siswa yang memperoleh rerata persentase respons sebesar 90,84%, serta diperkuat oleh persentase angket tanggapan guru sebesar 97,5%.

Secara keseluruhan, media video animasi yang dikembangkan terbukti valid, praktis, dan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPA yang interaktif di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Adari, M. D., Kencana, M., & Fajrina, S. (2025). Peran teknologi pembelajaran terhadap motivasi dan

kognisi peserta didik: Tinjauan dalam konteks psikologi pendidikan. *Journal of Educational Psychology*, 1(1), 15–28

Chairunnisa, F., Isa, Y., & Qosim, A. (2025). Pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 48 OKU. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(2), 636–646.

Chairunnissa, N. I. M. (2025). *Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Problem Based Learning pada materi cuaca mata pelajaran IPA kelas III sekolah dasar* (Skripsi tidak dipublikasikan). UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta.

Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294.

Haka, N. B., Asih, N., Oktafiani, R., & Masya, H. (2025). Pengembangan media pembelajaran Augmented Reality berbasis Android untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa SMA. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 9(1), 63–74.

Hanifah, S., Soraya, I., & Kurjum, M. (2025). Optimalisasi media video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan pemahaman siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1600–1608.

Hidayah, N., & Pratama, R. (2024). Efektivitas video animasi digital

dalam meningkatkan pemahaman konsep sains siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 12(3), 210–222.

Huda, M., Fawaid, A., & Slamet. (2023). Implementasi teori belajar. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(4), 64–72

Januszewski, A., & Molenda, M. (2008). *Educational technology: A definition with commentary*. New York: Lawrence Erlbaum Associates.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud RI.

Nurhasanah, N., Arni, Y., Ramadhani, R. A., Sania, S., & Laras, L. (2024). Pengembangan pembelajaran berbasis video animasi pada materi terbentuknya pelangi di Sekolah Dasar Negeri 1 Rengas Pitu. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 3(2), 1181–1188.

Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). *Media pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.

Prastica, Y., Hidayat, M. T., & Ghufro, S. (2021). Pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar pada mata pelajaran matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal*

BASICEDU: Journal of Elementary Education, 5(5), 3260–3269.

Pratiwi, D., Awalia, R., Ayu, D. P., & Arifin, A. N. (2025). SLR tentang integrasi teknologi dalam pembelajaran interaktif untuk meningkatkan literasi sains peserta didik. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 3(1), 11–20.

Pratiwi, E. M., Gunawan, G., & Ermiana, I. (2022). Pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap pemahaman konsep IPA siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 381–386.

Ramadhani, A., & Widyastuti, S. (2023). Pengembangan media animasi 3D untuk pembelajaran IPA abstrak di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(2), 145–156.

Repelino, B. C., Paradisa, C. J., Aulya, C. N., Nurhayati, T. F., Devi, T. N., & Setiawan, B. (2024). Perbandingan efektivitas video pembelajaran ceramah dan interaktif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 6(4), 392–404.

Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78.

Suryani, E., & Setiawan, B. (2022). Pengaruh media audio-visual terhadap motivasi dan hasil belajar

IPA siswa kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Dasar*, 8(1), 34–45.

Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2020). Peranan pendidikan nonformal dan sarana pendidikan moral. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 173–186.

Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Minneapolis: Minnesota University.

UNICEF Indonesia. (2025). *Online knowledge and practice of children in Indonesia: A baseline study 2023*. Jakarta: UNICEF Indonesia.

Wati, Y. K. (2025). Pemanfaatan media digital interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Teacher Didactics and Classroom Research Journal*, 1(1), 1–12.

Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media video pembelajaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257.