

**MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI PADA MATA PELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN ALAM UNTUK SISWA KELAS VII SMP DDI
BABUSSALAM KASSI KAB JENEPONTO**

Eka Suarnianti¹, Pattaufi², Herawan Hisanan³

^{1,2,3} Universitas Negeri Makassar

1ekasurnianti@gmail.com, 2pattaufi@unm.ac.id,

3herawan.hisanan@unm.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to develop an animated video learning media for the Human Organ System topic for seventh-grade students at SMP DDI Babussalam Kassi, Jeneponto Regency. The study was motivated by students' difficulties in understanding abstract Science concepts and the need for more attractive and understandable learning media. This research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, limited to the Analysis, Design, and Development stages. The subjects consisted of 27 seventh-grade students and one Science teacher. Data were collected through observation, interviews, needs Analysis questionnaires, expert validation, and teacher and student response questionnaires. The developed product consisted of three animated videos covering the Human Digestive System, Human Respiratory System, and Human Circulatory System. The validation results showed scores of 98% from the material expert, 96% from the learning expert, and 88% from the media expert, categorized as very valid. The practicality results were 90% in the small-group trial, 97% in the large-group trial, and 100% based on the teacher's response. Therefore, the animated video learning media was considered valid and practical for use as an alternative Science learning media for seventh-grade students.

Keywords: learning media, animated video, human organ system, science, ADDIE

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi pada materi Sistem Organ Tubuh Manusia untuk peserta didik kelas VII di SMP DDI Babussalam Kassi, Kabupaten Jeneponto. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan peserta didik dalam memahami konsep IPA yang bersifat abstrak serta kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development /R&D) dengan model ADDIE yang dibatasi pada tahap *Analysis*, *Design*, dan *Development*. Subjek penelitian terdiri atas 27 peserta didik kelas VII dan satu orang guru mata pelajaran IPA. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket analisis kebutuhan, validasi ahli, serta angket respon guru dan

peserta didik. Produk yang dikembangkan terdiri atas tiga video animasi yang membahas Sistem Pencernaan Manusia, Sistem Pernapasan Manusia, dan Sistem Peredaran Darah Manusia. Hasil validasi menunjukkan persentase 98% dari ahli materi, 96% dari ahli pembelajaran, dan 88% dari ahli media dengan kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan memperoleh persentase 90% pada uji coba kelompok kecil, 97% pada uji coba kelompok besar, dan 100% berdasarkan respon guru. Dengan demikian, media pembelajaran video animasi yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran IPA bagi peserta didik kelas VII.

Kata Kunci: media pembelajaran, video animasi, sistem organ tubuh manusia, ilmu pengetahuan alam, ADDIE

A. Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang berkaitan dengan berbagai fenomena alam dan kehidupan manusia. Pembelajaran IPA tidak hanya menuntut peserta didik untuk mengetahui fakta, tetapi juga memahami konsep, proses, dan hubungan yang terjadi di dalamnya. Salah satu materi yang memiliki karakteristik cukup kompleks adalah Sistem Organ Tubuh Manusia yang membahas struktur, fungsi, serta proses kerja organ. Sebagian proses tersebut berlangsung di dalam tubuh dan tidak dapat diamati secara langsung oleh peserta didik. Kondisi tersebut menyebabkan materi lebih sulit dipahami apabila hanya disajikan melalui penjelasan verbal, buku, atau gambar yang bersifat statis. Oleh karena itu, diperlukan media

pembelajaran yang mampu memberikan visualisasi terhadap objek dan proses yang dipelajari agar konsep yang abstrak dapat lebih mudah dipahami.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan perubahan terhadap proses pembelajaran, baik dalam cara guru menyampaikan materi maupun cara peserta didik memperoleh informasi. (Haliza, 2021) menjelaskan bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bidang pendidikan membawa perubahan terhadap proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan juga memungkinkan penggunaan berbagai sumber dan media pembelajaran digital sehingga penyampaian materi dapat dilakukan dengan lebih beragam. Sejalan dengan hal

tersebut, teknologi pendidikan tidak hanya dipahami sebagai penggunaan alat dalam pembelajaran, tetapi mencakup proses sistematis dalam merancang, mengembangkan, menerapkan, dan mengevaluasi pengalaman belajar. (AECT, 2023) menempatkan desain, pengelolaan, penerapan, dan evaluasi pengalaman belajar sebagai bagian dari penerapan teknologi pendidikan. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi merupakan salah satu upaya untuk menyesuaikan proses pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik dan karakteristik materi.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu penyampaian materi sekaligus menarik perhatian peserta didik. (Supriyono, 2022) menjelaskan pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dalam pembelajaran IPA, penggunaan media menjadi semakin penting karena terdapat materi yang membutuhkan bantuan visualisasi agar dapat dipahami dengan lebih baik. Video animasi merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan tersebut. (Sae & Radia, 2023) menjelaskan

bahwa media video animasi dalam pembelajaran IPA dapat membantu peserta didik memahami konsep melalui perpaduan unsur visual dan audio. (Rahmawati et al., 2021) juga menjelaskan bahwa video pembelajaran digital dapat memadukan unsur visual dan audio sehingga penyajian materi menjadi lebih menarik dan dapat membantu menarik perhatian peserta didik. Dengan karakteristik tersebut, video animasi dapat digunakan untuk menampilkan objek, proses, dan tahapan yang sulit diamati secara langsung.

Penggunaan video animasi dalam pembelajaran IPA juga didukung oleh beberapa penelitian terdahulu. (Wardani, 2021) juga mengembangkan media video animasi pada materi siklus makhluk hidup dalam pembelajaran IPA dan menunjukkan bahwa media video animasi dapat mendukung proses pembelajaran. Sementara itu, (Widianti, 2023) mengkaji penggunaan media pembelajaran video animasi interaktif pada materi sistem pencernaan manusia dan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dibandingkan pembelajaran konvensional. Temuan

tersebut menunjukkan bahwa video animasi memiliki potensi untuk digunakan dalam pembelajaran IPA, terutama pada materi yang membutuhkan bantuan visualisasi.

Penelitian lain yang memiliki kedekatan dengan materi penelitian ini dilakukan oleh (Mahayani et al., 2023) melalui pengembangan media flipbook pada materi Sistem Organ Tubuh Manusia. Penelitian tersebut sama-sama memanfaatkan media digital untuk membantu peserta didik memahami materi mengenai organ tubuh manusia. Namun, media yang dikembangkan dalam penelitian tersebut berupa flipbook untuk peserta didik sekolah dasar, sedangkan penelitian ini mengembangkan video animasi untuk peserta didik kelas VII SMP. Perbedaan bentuk media tersebut menjadi penting karena video animasi memungkinkan penyajian struktur dan proses kerja organ secara lebih dinamis melalui perpaduan gambar bergerak, teks, dan audio. Skripsi ini juga mencatat bahwa penelitian (Mahayani et al., 2023) berfokus pada media flipbook dan literasi sains, sedangkan penelitian ini diarahkan pada pengembangan video animasi untuk peserta didik SMP. Selain itu, (Arif, 2019)

mengembangkan video pembelajaran IPA pada materi gaya untuk siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut memiliki kesamaan pada penggunaan video sebagai media pembelajaran dan adanya proses validasi produk, tetapi berbeda pada materi dan karakteristik peserta didik. Penelitian ini lebih berfokus pada materi Sistem Organ Tubuh Manusia untuk peserta didik kelas VII SMP yang membutuhkan visualisasi terhadap struktur dan mekanisme kerja organ. (Permata & Hapsari, 2021) juga menjelaskan karakteristik video animasi sebagai media yang menyajikan gambar bergerak dan unsur audio untuk membantu meningkatkan perhatian serta pemahaman peserta didik. Dengan demikian, hasil penelitian terdahulu memperlihatkan bahwa media video animasi dapat menjadi salah satu alternatif dalam penyajian materi IPA, tetapi masih terdapat ruang untuk mengembangkan media yang secara khusus disesuaikan dengan materi Sistem Organ Tubuh Manusia dan karakteristik peserta didik kelas VII SMP.

Permasalahan tersebut ditemukan dalam pembelajaran IPA kelas VII di SMP DDI Babussalam

Kassi Kabupaten Jeneponto. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPA, pembelajaran masih didominasi penggunaan buku paket dan gambar statis. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi Sistem Organ Tubuh Manusia, terutama struktur dan proses kerja organ yang tidak dapat diamati secara langsung. Hasil wawancara dengan beberapa peserta didik juga menunjukkan adanya ketertarikan terhadap penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran karena dianggap lebih menarik dan dapat membantu melihat proses kerja organ secara lebih jelas. Temuan tersebut menjadi dasar dalam menentukan kebutuhan pengembangan media video animasi.

Analisis kebutuhan terhadap 27 peserta didik kelas VII semakin memperkuat kondisi tersebut. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media yang dapat menjelaskan proses kerja organ tubuh manusia secara lebih jelas dan menunjukkan ketertarikan terhadap penggunaan gambar bergerak, animasi, dan video pembelajaran. Sebanyak 22 peserta didik menyatakan membutuhkan media

yang dapat menjelaskan proses kerja organ tubuh manusia secara lebih jelas, sedangkan 23 peserta didik menyatakan ingin menggunakan video animasi sebagai salah satu sumber belajar pada materi Sistem Organ Tubuh Manusia. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesesuaian antara kebutuhan peserta didik dengan karakteristik video animasi yang mampu menampilkan struktur, gerakan, urutan, dan proses kerja organ secara lebih dinamis.

Pengembangan media dalam penelitian ini juga berkaitan dengan kawasan desain dan pengembangan dalam teknologi pendidikan. (Rapi et al., 2025) menjelaskan bahwa kawasan desain berkaitan dengan perencanaan kondisi pembelajaran yang meliputi perumusan tujuan pembelajaran, penyusunan materi, pemilihan strategi, serta analisis karakteristik peserta didik. Sementara itu, kawasan pengembangan berkaitan dengan proses mewujudkan rancangan menjadi produk pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi audiovisual dan berbasis komputer. Prinsip tersebut diterapkan dalam penelitian melalui perancangan dan pengembangan video animasi yang disesuaikan dengan tujuan

pembelajaran, karakteristik peserta didik kelas VII, serta karakteristik materi Sistem Organ Tubuh Manusia.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dan hasil penelitian terdahulu, pengembangan media pembelajaran video animasi diperlukan untuk menyesuaikan penyajian materi Sistem Organ Tubuh Manusia dengan kebutuhan peserta didik kelas VII. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran IPA untuk peserta didik kelas VII SMP DDI Babussalam Kassi Kabupaten Jeneponto. Produk yang dikembangkan terdiri atas tiga video pembelajaran, yaitu Sistem Pencernaan Manusia, Sistem Pernapasan Manusia, dan Sistem Peredaran Darah Manusia. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran video animasi yang memenuhi kriteria valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran IPA. Media yang dikembangkan diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi melalui visualisasi yang lebih jelas serta menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam menyampaikan materi Sistem Organ Tubuh Manusia yang memiliki karakteristik abstrak.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development /R&D*) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran video animasi pada materi Sistem Organ Tubuh Manusia untuk peserta didik kelas VII SMP DDI Babussalam Kassi Kabupaten Jeneponto. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang di kemukakan oleh (Branch, 2009). Namun, penelitian ini hanya dilaksanakan sampai tahap *Development* karena berfokus pada pengembangan, validitas, dan kepraktisan produk.

Pada tahap *Analysis* dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi, wawancara dengan guru mata pelajaran IPA, dan angket kepada peserta didik. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran, media yang digunakan, serta kesulitan peserta didik dalam memahami materi Sistem Organ Tubuh Manusia. Tahap *Design* dilakukan dengan merancang isi dan tampilan media melalui penyusunan flowchart dan storyboard. Selanjutnya, pada tahap *Development* rancangan tersebut dikembangkan menjadi tiga video animasi, yaitu Sistem

Pencernaan Manusia, Sistem Pernapasan Manusia, dan Sistem Peredaran Darah Manusia. Pembuatan media menggunakan aplikasi Flow dan CapCut, sedangkan Canva digunakan sebagai media pendukung dan Quizizz sebagai media evaluasi.

Subjek penelitian terdiri atas validator dan peserta didik kelas VII. Validator meliputi ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Uji coba produk dilakukan kepada 27 peserta didik kelas VII dan satu orang guru mata pelajaran IPA. Uji coba peserta didik dilakukan dalam dua tahap, yaitu kelompok kecil yang terdiri atas 9 peserta didik dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah, serta kelompok besar yang melibatkan seluruh 27 peserta didik.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Angket digunakan untuk analisis kebutuhan, validasi produk, serta mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap media. Lembar validasi diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran untuk menilai kelayakan produk, sedangkan angket respon digunakan

untuk mengetahui tingkat kepraktisan media.

Data yang diperoleh dari hasil validasi dan uji coba dianalisis secara deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase. Hasil tersebut digunakan untuk menentukan tingkat validitas dan kepraktisan media video animasi yang dikembangkan. Produk yang telah melalui proses validasi dan uji coba kemudian dinyatakan layak apabila memenuhi kriteria valid dan praktis.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian diperoleh melalui proses pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan model ADDIE yang dilaksanakan sampai tahap *Analysis*, *Design*, dan *Development*. Pengembangan media dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik dan kondisi pembelajaran IPA pada materi Sistem Organ Tubuh Manusia di kelas VII SMP DDI Babussalam Kassi Kabupaten Jeneponto.

Pada tahap *Analysis* dilakukan observasi, wawancara dengan guru mata pelajaran IPA, serta penyebaran angket analisis kebutuhan kepada 27 peserta didik kelas VII. Hasil

wawancara menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPA masih didominasi penggunaan buku paket dan gambar statis. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi Sistem Organ Tubuh Manusia, terutama struktur, fungsi, dan proses kerja organ yang bersifat abstrak. Selain itu, berdasarkan wawancara awal dengan beberapa peserta didik, mereka lebih tertarik menggunakan video animasi karena dianggap lebih menarik dan dapat membantu melihat proses kerja organ tubuh secara lebih jelas. Hasil tersebut menjadi dasar dalam menentukan media video animasi sebagai produk yang dikembangkan.

Analisis kebutuhan selanjutnya dilakukan menggunakan angket yang diberikan kepada 27 peserta didik. Angket tersebut digunakan untuk mengetahui kondisi pembelajaran, penggunaan media, kesulitan peserta didik dalam memahami materi, serta kebutuhan terhadap media pembelajaran berbasis animasi. Angket menggunakan tiga pilihan jawaban, yaitu Ya, Kadang-kadang, dan Tidak. Hasil identifikasi kebutuhan peserta didik disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan

Indikator	Persentase	Kategori
Kesulitan memahami materi Sistem Organ Tubuh Manusia	85%	Sangat Dibutuhkan
Penggunaan media pembelajaran seperti gambar	86%	Sangat Dibutuhkan
Media yang digunakan guru membantu memahami materi IPA	88%	Sangat Dibutuhkan
Ketertarikan belajar jika menggunakan gambar, animasi, atau video	93%	Sangat Dibutuhkan
Kebutuhan media yang menjelaskan proses kerja organ secara lebih jelas	94%	Sangat Dibutuhkan
Kemudahan memahami materi melalui gambar bergerak atau animasi	84%	Sangat Dibutuhkan
Video pembelajaran membuat pembelajaran IPA lebih menarik	93%	Sangat Dibutuhkan
Keinginan menggunakan video animasi sebagai sumber belajar	95%	Sangat Dibutuhkan
Video membantu memahami materi IPA yang sulit dipelajari secara langsung	95%	Sangat Dibutuhkan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, terlihat bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik, mudah digunakan, dan mampu membantu memvisualisasikan materi Sistem Organ Tubuh Manusia. Peserta didik juga menunjukkan ketertarikan terhadap penggunaan gambar bergerak, animasi, dan video pembelajaran. Temuan tersebut menjadi dasar dalam merancang media video animasi yang memadukan unsur gambar, animasi, teks, dan audio narasi agar konsep yang bersifat abstrak dapat disajikan secara lebih konkret.

Tahap selanjutnya adalah *Design*. Pada tahap ini dilakukan perancangan media berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan materi yang akan dikembangkan. Perancangan dilakukan dengan menyusun flowchart dan storyboard sebagai acuan dalam menentukan urutan materi, isi, tampilan, dan penyajian video. Materi yang dikembangkan meliputi Sistem Pencernaan Manusia, Sistem Pernapasan Manusia, dan Sistem Peredaran Darah Manusia.

Pada tahap *Development*, rancangan yang telah dibuat kemudian diwujudkan menjadi media

pembelajaran video animasi. Produk yang dihasilkan terdiri atas tiga video dengan durasi masing-masing sekitar 3–5 menit. Pembuatan animasi menggunakan aplikasi Flow, sedangkan CapCut digunakan untuk menggabungkan scene, melakukan penyuntingan, serta menambahkan teks, audio narasi, dan transisi. Media juga didukung dengan Canva yang dilengkapi tautan video dan kode QR menuju *Quizizz* sebagai media evaluasi.

Media yang telah dikembangkan kemudian divalidasi untuk mengetahui kelayakan produk sebelum dilakukan uji coba. Validasi melibatkan ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli media. Ahli materi menilai kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran, konsep IPA, bahasa, ilustrasi, dan penyajian materi. Ahli pembelajaran menilai kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik serta kemampuannya mendukung proses pembelajaran. Sementara itu, ahli media menilai aspek tampilan, desain, teks, gambar, animasi, audio, warna, dan aspek teknis media.

Tabel 2. Hasil Validasi Media Video Animasi

Validator	Persentase	Kategori
-----------	------------	----------

Ahli Materi	98%	Sangat Valid
Ahli Pembelajaran	96%	Sangat Valid
Ahli Media	88%	Sangat Valid

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase 98% dari ahli materi, 96% dari ahli pembelajaran, dan 88% dari ahli media. Ketiga hasil tersebut berada pada kategori sangat valid. Meskipun demikian, media tetap dilakukan perbaikan berdasarkan saran para validator. Perbaikan yang dilakukan antara lain menambahkan rangkuman atau kesimpulan pada akhir video, memberikan pertanyaan pemantik dan kegiatan refleksi, menambahkan identitas media, serta memperjelas teks, penunjuk organ, komposisi, jenis dan ukuran huruf, serta penggunaan warna. Perbaikan tersebut dilakukan agar media tidak hanya memenuhi aspek kelayakan isi, tetapi juga lebih jelas dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah melalui validasi dan revisi, media kemudian diuji coba untuk mengetahui tingkat kepraktisannya. Uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil

melibatkan 9 peserta didik yang dipilih berdasarkan rekomendasi guru dengan mempertimbangkan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Uji coba ini dilakukan pada 6 Juni 2026 menggunakan angket kepraktisan yang terdiri atas 10 pertanyaan dengan skala Likert. Hasil uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat praktis dan tidak memerlukan revisi.

Selanjutnya, uji coba kelompok besar dilakukan kepada 27 peserta didik kelas VII pada 15 Juni 2026. Uji coba ini bertujuan mengetahui respon peserta didik terhadap media setelah melalui tahap validasi dan uji coba kelompok kecil. Hasil uji coba kelompok besar memperoleh persentase sebesar 97% dengan kategori sangat praktis. Selain respon peserta didik, guru mata pelajaran IPA juga memberikan penilaian terhadap media. Hasil penilaian guru memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media video animasi dapat digunakan dengan mudah dan memperoleh respon yang sangat baik dari peserta didik maupun guru.

Tabel 3. Hasil Kepraktisan Media Video Animasi

Responden	Presentasi	Kategori
Kelompok kecil (9 peserta didik)	90%	Sangat Praktis
Kelompok besar (27 peserta didik)	97%	Sangat Praktis
Guru mata Pelajaran IPA	100%	Sangat Praktis

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi yang dikembangkan telah memenuhi aspek validitas dan kepraktisan. Hasil tersebut tidak terlepas dari kebutuhan peserta didik yang ditemukan pada tahap analisis, yaitu kesulitan memahami materi Sistem Organ Tubuh Manusia yang bersifat abstrak ketika hanya disajikan melalui buku dan gambar statis. Penggunaan animasi memungkinkan struktur dan proses kerja organ ditampilkan secara lebih dinamis sehingga materi dapat disajikan dengan visualisasi yang lebih jelas. Respon yang tinggi dari peserta didik dan guru juga menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik kelas VII. Dengan demikian, media pembelajaran video animasi pada materi Sistem Organ Tubuh Manusia dinyatakan valid dan praktis serta

dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran IPA bagi peserta didik kelas VII SMP DDI Babussalam Kassi Kabupaten Jeneponto.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, media pembelajaran video animasi pada materi Sistem Organ Tubuh Manusia untuk peserta didik kelas VII SMP DDI Babussalam Kassi Kabupaten Jeneponto telah berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang dilaksanakan sampai tahap *Analysis* , *Design* , dan *Development* . Media yang dihasilkan terdiri atas tiga video animasi, yaitu Sistem Pencernaan Manusia, Sistem Pernapasan Manusia, dan Sistem Peredaran Darah Manusia. Hasil validasi dan uji coba menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan praktis. Dengan demikian, video animasi dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pendukung dalam pembelajaran IPA, khususnya untuk membantu peserta didik memahami materi Sistem Organ Tubuh Manusia yang bersifat abstrak.

Media pembelajaran video animasi yang telah dikembangkan disarankan dapat dimanfaatkan guru sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran IPA. Penggunaan media dapat disesuaikan dengan kondisi dan fasilitas yang tersedia di sekolah agar penyampaian materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Bagi peneliti selanjutnya, pengembangan media dapat dilanjutkan pada tahap *Implementation* dan *Evaluation* serta dilakukan pengujian efektivitas untuk mengetahui pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar peserta didik. Pengembangan berikutnya juga dapat memperhatikan peningkatan unsur interaktivitas, visualisasi, dan evaluasi agar media lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Branch. (2009). *Instructional Design : The ADDIE Approach*. Springer

Jurnal :

Arif, A. (2019). *PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN IPA MATERI GAYA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR*. 329–335.
Haliza, M. dan. (2021). *Research & Learning in Faculty of Education Analisis Perkembangan Ilmu*

Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. 3.

- Mahayani, O., Bagus, I., Arnyana, P., & Gading, I. K. (2023). *Media Flipbook pada Materi Sistem Organ Tubuh Manusia untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 9(2), 259–268.
- Permata, G., & Hapsari, P. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(4), 2384–2394.
- Rahmawati, F., Idam, R., & Atmojo, W. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(6), 6271–6279.
- Rapi, M., Rasyid, M. R., Hamsah, M., Rapi, M., Rasyid, M. R., & Hamsah, M. (2025). *AL-AFKAR : Journal for Islamic Studies Kawasan Teknologi Pembelajaran Studi & Praktik Etis Dalam Teknologi Pembelajaran*. 6(4), 376–390. <https://doi.org/10.31943/afkarjournal.v6i4.774>.
- Ritzhaupt, & K. H., Prokes, C., Amri, K. Al, Dash, M., Gould, M. R., & Kimmons, R. (2023). *AECT Definition for Educational Technology*. <https://www.aect.org/aect/about/aect-definition>
- Sae, H. L., & Radia, E. H. (2023). *Media Video Animasi Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD*. 2(2), 65–73. <https://doi.org/10.56916/ijess.v2i2.474>
- Supriyono. (2022). *PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD*. II, 43–48.
- Wardani, P. & A. (2021). (2021). *Media Pembelajaran Video Animasi Muatan IPA Materi Siklus Makhluq Hidup Kelas IV*

SD. 2, 336–348.

Widianti, Y. (2023). *PENGUNAAN
MEDIA PEMBELAJARAN
VIDEO ANIMASI INTERAKTIF
TERHADAP*. 3, 61–71.