Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X **(Printed)**
5 (2) 2025, Page: 12674-12681

Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Hewan Kelas IV SD Negeri 026 Khairiah Mandah

Emelia[1], Fitriyeni[2]
[1,2]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau
Corresponding Author: Emelia, e-mail: emelia@student.uir.ac.id

Published: July , 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media video animasi dan mengetahui validasi media video animasi. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Sumber data primer dalam penelitian ini meliputi guru, siswa, dan validator, sedangkan sumber data sekunder mencakup artikel, jurnal serta situs internet yang relevan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan panduan lembar wawancara dan angket menggunakan angket validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media, respon guru dan siswa. Analisis data dilakukan secara kualitatif berdasarkan saran dan komentar, sedangkan secara kuantitatif melalui perolehan skor validitas serta respon guru dan siswa. Hasil validasi media video animasi menunjukkan kategori sangat valid. Hal ini ditinjau berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dengan persentase 96,25%, ahli bahasa 97,5%, dan ahli media 87,5%. Selain itu, respon guru terhadap media video animasi memperoleh persentase 96,43% dan respon siswa memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat baik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, IPAS, ADDIE

ABSTRACT

This study aims to determine the process of developing animated video media and to validate animated video media. The method used is development research with a qualitative and quantitative approach. The primary data sources in this study include teachers, students, and validators, while secondary data sources include articles, journals, and relevant websites. Data collection techniques were conducted through interviews using a guided interview sheet and questionnaires, including expert material validation questionnaires, language expert questionnaires, media expert questionnaires, and teacher and student responses. Data analysis was performed qualitatively based on suggestions and comments, while quantitative analysis was conducted through validity score acquisition and teacher and student responses. The results of the animated video media validation showed a highly valid category. This was reviewed based on the validation results from subject matter experts with a percentage of 96.25%, language experts with 97.5%, and media experts with 87.5%. Additionally, teacher responses to the animated video media obtained a percentage of 96.43%, and student responses obtained a percentage of 100% with a very good category.

Keywords: Learning Media, Animated Videos, IPAS, ADDIE

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan ilmu pengetahuan yang terus berkembang membawa dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Hal ini tercermin dalam upaya reformasi sistem pendidikan dan pembelajaran. Sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, pendidikan nasional harus terus berkembang dan berinovasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Menurut Bambang Wirisita (dalam jurnal Novi Yona Sidratul Munti dkk, 2020), teknologi informasi merupakan sistem yang terdiri dari

perangkat keras (hardware), perangkat lunak (software), dan pengguna (user) yang digunakan untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan mengkomunikasikan data secara efektif dan bermakna.

Pendidikan memainkan peran strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Oleh karena itu, lembaga pendidikan harus selalu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perhatian besar diberikan pada pengembangan dan kemajuan pendidikan untuk meningkatkan mutu dan kualitasnya. Pendidikan berkualitas akan menghasilkan lulusan yang berkualitas pula, sehingga mendorong masyarakat untuk memperhatikan perkembangan pendidikan (Mardhiyah et al., 2021). Pendidikan merupakan upaya sadar untuk mewariskan budaya dan nilai-nilai dari satu generasi ke generasi berikutnya. Pendidikan memainkan peran penting dalam membentuk generasi penerus sebagai sosok panutan yang mengembangkan pengajaran dari generasi sebelumnya. Karena sifatnya yang kompleks dan berhubungan dengan manusia, pendidikan tidak dapat dijelaskan secara lengkap dan memiliki keterkaitan dengan ilmu pendidikan. Ilmu pendidikan merupakan kelanjutan dari pendidikan yang lebih berfokus pada teori dan pemikiran ilmiah. Keduanya memiliki hubungan yang erat dalam praktik dan teori, sehingga saling berkolaborasi dalam proses kehidupan manusia (Abd Rahman Bp dkk, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibuk Mami Umrah dianti S.Pd Guru Kelas IV SDN 026 Khairiah Mandah, memperoleh informasi bahwa bahan ajar yang digunakan hanya buku, sehingga siswa kurang tertarik dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Kurangnya media pembelajaran membuat guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, dan literasi belum berjalan dengan baik. Siswa juga kesulitan memahami materi IPAS, seperti percobaan materi tentang hewan, Selain itu kurangnya media pembelajaran. Guru telah mencoba menggunakan media gambar dari internet, namun masih belum maksimal. Kurangnya kemampuan guru dalam memanfaatkan fasilitas seperti proyektor, laptop. Hasilnya, siswa tidak mencapai kriteria ketuntasan karena rendah minat belajar.

Berdasarkan permasalan yang di sampaikan oleh Ibuk Mami Umrah dianti S.Pd Guru Kelas IV SDN 026 Khairiah mandah, penulis memberikan solusi untuk mengembangkan media digital yaitu media video pembelajaran animasi dimana perkambangan teknologi informasi dan kumunikasi (TIK) telah membawa dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Salah satu inovasi yang muncul adalah penggunaan video animasi sebagai medi pembelajaran. Media video animasi memiliki sejumlah keunggulan dibandingkan dengan film dokumenter tradisional. Video animasi cenderung lebih bervariasi dan lebih diminati oleh berbagai kalangan. Dalam konteks pembelajaran, penggunaan video animasi dapat menyajikan materi dengan cara yang menarik, sehingga peserta didik menjadi lebih termotivasi dan lebih fokus dalam mengikuti pelajaran, serta lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Selain itu, media pembelajaran berupa video animasi dapat meningkatkan kualitas proses belajar, menjadikan suasana kelas tidak monoton dan konvensional, melainkan lebih menyenangkan, kreatif, dan beragam. dimana video animasi juga dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. Sejalan dengan pendapat Aqip (dalam jrnal Farida dkk: 2022), penggunaan video sebagai media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, antara lain :1). Membuat proses pembelajaran lebih jelas, menarik, dan interaktif. 2). Meningkatkan efisiensi waktu dan tenaga. 3). Meningkatkan kualitas belajar. 4). Memungkinkan pembelajaran dilakukan di mana dan kapan saja. 5). Menumbuhkan sikap positif terhadap proses dan materi belajar. 6). Meningkatkan peran guru menjadi lebih positif dan produktif. Sejalam dengan hasil penelitian yang di lakukan oleh, (Marta Ninik Purwantini dkk: 2023) dengan judul pengembangan video animasi pada mata pelajaran ipa dalam materi manusia dan lingkungan di kelas v sdn 09 semadai. Menunjukan hasil yang sangat positif delam pengembangan media pembelajaran. dengan kategori layak;) Siswa tertarik dan dapat memahami materi yang disampaikan melalui media video animasi pembelajaran yang didesain secara menarik dan atraktif;) media video animasi pembelajaran IPA terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan memicu respon yang positif dari siswa.

Berdasarkan uraian permasalan di atas maka penilus tertarik untuk mengangkat judul penelitian yakni **"Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Hewan Kelas IV SD Negeri 026 Khairiah Mandah."**

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan. Menurut Sugiyono (dalam Ibrahim Maulana Syahid dkk, 2024), model ADDIE diadopsi sebagai kerangka kerja yang terdiri dari lima langkah utama. Peneliti menerapkan model ADDIE dalam penelitian ini, yang mencakup lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Namun, dalam konteks penelitian ini, peneliti hanya melaksanakan tiga tahapan, yaitu analisis, desain, dan pengembangan. Hal ini disebabkan oleh situasi dan kondisi saat ini yang tidak memungkinkan peneliti untuk melaksanakan kegiatan penelitian di lapangan atau di sekolah yang menjadi objek penelitian.

Data primer dalam penelitian ini meliputi data dari 6 validator yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Kemudian respon guru dan siswa kelas IV. Sedangkan data sekunder didapatkan dari sumber artikel, jurnal serta situs internet yang relevan dengan penelitian ini.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui wawancara dan angket. Instrumen yang digunakan mencakup lembar wawancara, angket validasi dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, serta angket respon guru dan siswa. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Analisis data secara kualitatif diperoleh melalui komentar dan saran dari para validator, sedangkan analisis kuantitatif didasarkan pada perolehan skor validasi dari para ahli, serta hasil respon guru dan siswa.

Uji validasi dan respon guru terhadap media video animasi yang dikembangkan akan diukur menggunakan skala likert. Adapun rumus yang digunakan peneliti untuk mengolah data uji validasi sebagai berikut:

$$\boldsymbol{p = \frac{£x}{N} \times 100\%}$$

Keterangan:
P : Persentase validitas
∑X : Jumlah keseluruhan jawaban responden dari seluruh item
N : Jumlah keseluruhan skor ideal

Berdasarkan hasil nilai kevalidan yang telah diperoleh, peneliti kemudian menetapkan kriteria kevalidan produk yang disajikan secara rinci pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Produk

Persentasi Pencapaian (%)	Kreteria
20-40	Sangat Tidak Valid
40-60	Tidak Valid
60-80	Valid
80-100	Sangat Valid

(Sumber: Delila Khoiriyah Mashuri (2020) dimodifikasi oleh peneliti).

Dalam penelitian ini proses validasi dinyatakan selesai apabila memperoleh nilai rata-rata 80% - 100% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya rumus yang digunakan dalam pengukuran respon guru dalam penelitian ini diadopsi dari (Asih & Muslim, 2023) berikut:

$$\boldsymbol{x = \frac{\Sigma xi}{N} \times 100\%}$$

Keterangan:
Σxi : jumlah skor yang diperoleh
N : jumlah skor maksimal

Pengukuran angket respon siswa menggunakan skala guttman dengan ketentuan bahwa setiap pernyataan diberi dua pilihan jawaban, yaitu "Ya" dan "Tidak", di mana skor tertinggi adalah 1 untuk jawaban "Ya" dan skor terendah adalah 0 untuk jawaban "Tidak". Adapun rumus yang digunakan dalam pengukuran respon siswa dalam penelitian ini diadopsi dari (Asih & Muslim, 2023):

$$\mathbf{P = \frac{F}{N}\ x\ 100\%}$$

Keterangan:
P : persentase
F : jumlah skor hasil pengumpulan data
N : skor maksimal

Setelah dilakukan perhitungan terhadap angket respons guru dan siswa, maka tingkat persentasenya dapat dikonfirmasi atau diinterpretasikan berdasarkan kriteria penilaian yang tercantum pada Tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Kriteria Respon Guru dan Siswa

Persentasi Pencapaian (%)	Kreteria
20-40	Kurang
40-60	Cukup
60-80	Baik
80-100	Sangat Baik

(Sumber: (Rahmi et al., 2019).

Hasil angket respon guru dan siswa dinyatakan selesai apabila penilaian terhadap media video animasi menunjukkan rata-rata persentase sebesar 80% –100%, yang termasuk dalam kategori sangat baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, maka akan diuraikan secara rinci dalam pembahasan ini. Penelitian pengembangan ini berfokus pada pembuatan media video animasi untuk materi hewan di kelas IV sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu produk berupa media video animasi yang valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Diharapkan media ini dapat menjadi alternatif pendukung pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar serta pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE sebagai pendekatan dalam merancang dan mengembangkan media video animasi untuk materi hewan. Model ADDIE merupakan kerangka kerja yang digunakan dalam pengembangan pembelajaran, yang bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang sistematis dan terstruktur. Menurut Latip (2022) model ini terdiri dari lima tahapan utama, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Tahap Analysis dilakukan untuk menganalisis kondisi dan kebutuhan pembelajaran, sehingga dapat ditentukan jenis media yang sesuai untuk dikembangkan. Tahap Design merupakan proses perancangan awal produk media yang akan dibuat. Selanjutnya, tahap Development mencakup proses pengembangan, penyempurnaan, serta uji kelayakan awal terhadap produk yang telah dirancang. Tahap Implementation dilakukan dengan melaksanakan uji coba produk secara langsung kepada pengguna, sedangkan tahap Evaluation bertujuan untuk menilai kualitas, efektivitas, serta kesesuaian media terhadap tujuan pembelajaran. Menurut Nurhidayati (dalam Arifah & Tsauri, 2024) model ADDIE memiliki keunggulan dalam struktur tahapan yang sistematis serta adanya proses evaluasi di setiap tahap, yang memungkinkan pengembang untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan pada produk akhir.

Tahap analisis dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dan memahami berbagai aspek yang perlu dikembangkan dalam pembuatan media video animasi, sehingga sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa. Menurut Krisna et al., (2024) tahap analisis merupakan tahap awal yang harus dilakukan oleh peneliti untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada di lapangan serta memperoleh gambaran mengenai solusi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Melalui tahap analisis tersebut, peneliti memperoleh informasi yang dapat digunakan untuk mengarahkan pengembangan media video animasi agar lebih optimal dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

Tahap desain merupakan tahap perancangan dan pembuatan media video animasi. Menurut Herlina & Saputra (2022) pada tahap desain, rancangan yang dibuat adalah desain produk, materi,

dan media pembelajaran. Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari tahap analisis, peneliti kemudian melanjutkan ke proses perancangan media video animasi. Proses pembuatan media video animasi dalam penelitian ini melibatkan langkah-langkah berikut ini: 1) Peneliti menentukan aplikasi yang akan digunakan yaitu aplikasi Canva; 2) Peneliti menentukan gagasan yang sesuai dengan kompetensi dasar; 3) Merancang animasi yang nantinya akan ditampilkan atau disajikan dalam media; 4) Selanjutnya peneliti merancang latar belakang yang sesuai dengan tema materi hewan kelas IV sekolah dasar; 5) Membuat jabaran materi yang berisikan informasi penting yang dijelaskan dalam media; 6) Pengaplikasian seluruh desain ke dalam aplikasi Canva untuk menghasilkan video animasi yang lengkap.

Media video animasi yang telah selesai dibuat akan dilanjutkan ke tahap pengembangan yang mencakup validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, serta melakukan respon guru dan siswa mengenai video animasi yang telah dibuat. Dengan melakukan validasi, peneliti dapat mengetahui kekurangan ataupun kesalahan dari media video animasi yang telah dibuat, sehingga memungkinkan peneliti untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan media berdasarkan komentar dan saran dari para validator. Adapun 6 validator yang akan melakukan validasi terhadap media video animasi dalam penelitian ini yaitu: 1) Bapak Yeyendra, S.Pd., M.Pd (Dosen Biologi Universitas Islam Riau); 2) Ibu Mifta Tarsia, S.Psi., Gr (Guru SDN 026 Khairiah Mandah); 3) Bapak Latif, S.Pd., M.Pd (Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Riau); 4) Ibu Dailiah, A.Ma.Pd (Guru SDN 026 Khairiah Mandah); 5) Bapak Akhmal Suyono, S.Pd., M.Pd (Dosen Pendidikan Akuntansi Universitas Islam Riau); 6) Ibu Dr. Suripah, M.Pd (Dosen Pendidikan Matematika Universitas Islam Riau).

Adapun hasil validasi yang diperoleh yaitu: 1) Validasi oleh ahli materi menunjukkan nilai rata-rata sebesar 96,25% dengan kategori sangat valid. 2) Validasi oleh ahli bahasa memperoleh nilai rata-rata 97,5% dengan kategori sangat valid. 3) Validasi oleh ahli media menunjukkan nilai rata-rata sebesar 87,5% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media pada tahap validasi pertama telah memenuhi kriteria yang ditetapkan oleh peneliti, sehingga tidak diperlukan validasi tahap kedua. Setelah seluruh hasil validasi media video animasi direkapitulasi, peneliti memperoleh rata-rata keseluruhan yang disajikan pada Tabel 3 berikut ini:

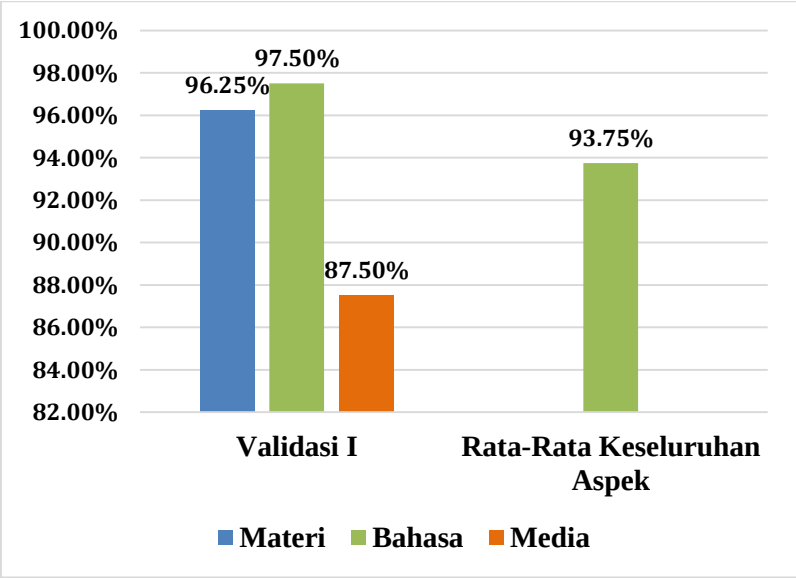
Tabel 3. Hasil Keseluruhan Validasi Media Video Animasi

Aspek yang Dinilai	**Validasi I**	
	Rata-Rata	**Kategori**
Materi	96,25%	Sangat Valid
Bahasa	97,5%	Sangat Valid
Media	87,5%	Sangat Valid
Rata-Rata Keseluruhan Aspek	**93,75%**	**Sangat Valid**

(Sumber: Data olahan peneliti).

Tabel 3 di atas menunjukkan hasil validasi dari seluruh aspek dalam media video animasi, yaitu aspek materi, bahasa, dan media yang diperoleh dari 6 validator ahli. Berdasarkan data tersebut, proses validasi media video animasi dalam penelitian ini hanya dilakukan hingga tahap validasi pertama, karena hasil yang diperoleh telah memenuhi kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti, sehingga tidak diperlukan validasi tahap kedua. Rata-rata keseluruhan dari hasil validasi semua aspek memperoleh nilai persentase 93,75% dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan telah memenuhi kriteria yang ditetapkan dan dinyatakan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggrayni et al., (2023), penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media video animasi sangat efektif digunakan dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD. Video animasi mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi, dan membantu pemahaman materi khususnya materi yang bersifat teoritis dan kurang diminati siswa seperti IPAS.

Berikut disajikan grafik yang menggambarkan hasil penilaian terhadap seluruh aspek media video animasi:



Gambar 1. Grafik Hasil Penilaian Media Video Animasi

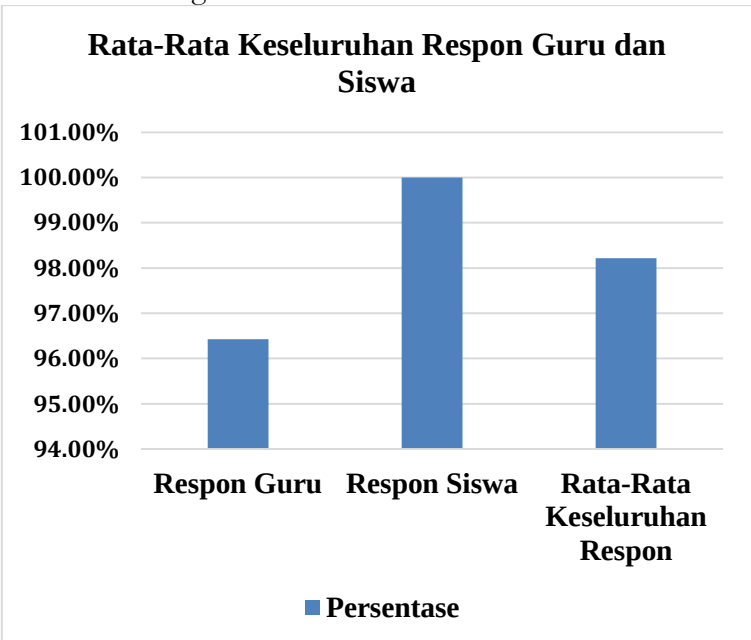
Tahap selanjutnya dari media video animasi ini adalah mengetahui respon dari guru dan siswa. Respon guru menunjukkan nilai rata-rata sebesar 96,43% dengan kategori sangat baik. Sementara itu, respon siswa menunjukkan nilai rata-rata sebesar 100% dengan kategori sangat baik. Tabel 4 berikut menyajikan data hasil rata-rata respon guru dan siswa terhadap media video animasi yang telah dikembangkan:

Tabel 4. Hasil Respon Guru dan Siswa Kelas IV SDN 026 Khairiah Mandah

No.	Hasil Respon	Persentase	Kategori
1.	Guru	96,43%	Sangat Baik
2.	Siswa	100%	Sangat Baik
Rata-Rata		**98,22%**	**Sangat Baik**

(Sumber: Data olahan peneliti).

Tabel 4 menunjukkan hasil dari respon guru dan siswa memperoleh rata-rata 98,22% dengan kategori sangat baik. Berikut ini disajikan hasil rata-rata keseluruhan respon guru dan siswa terhadap media video animasi dalam bentuk grafik:



Gambar 2. Grafik Hasil Penilaian Keseluruhan Respon Guru dan Siswa

Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi mendapatkan respon baik dari guru dan siswa. Menurut Ahmad et al., (2020) respon yang baik dari siswa terhadap pembelajaran, akan

membuat siswa lebih tertarik dan senang untuk mengikuti kegiatan pembelajaran selanjutnya. Berdasarkan uraian yang disampaikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa media video animasi yang telah dikembangkan oleh peneliti terbukti layak digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan ini didasarkan pada hasil penilaian dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Selain itu, media video animasi ini memperoleh respon positif dari guru dan siswa.

Hasil penelitian yang diperoleh sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Isti et al., (2020) yaitu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi pada materi sifat-sifat cahaya untuk siswa kelas IV SD. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media video animasi yang dibuat memiliki tingkat validitas sangat tinggi dengan persentase 86,5% dan dikategorikan sangat layak. Media ini dinyatakan efektif karena mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang sulit dipahami melalui metode konvensional, serta mendapat respons positif dari peserta didik. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Anggrayni et al., (2023) yaitu hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat valid dengan skor rata-rata 84,72%, sangat praktis berdasarkan penilaian guru dan siswa dengan rata-rata 93,12%, serta sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan persentase ketuntasan mencapai 88,89%. Oleh karena itu, media video animasi ini layak digunakan dalam pembelajaran dan dapat membantu siswa dalam memahami materi secara lebih menarik dan interaktif.

Media video animasi yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki beberapa kelebihan, yaitu dapat digunakan secara berulang kali dan dilengkapi dengan kuis edukatif yang dibuat melalui website Wordwall. Namun demikian, media ini juga memiliki kekurangan, yakni cakupan materinya masih terbatas karena hanya membahas topik mengenai hewan untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut ini:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media video animasi yang berfokus pada materi hewan untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Pengembangan media video animasi ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Namun, dalam penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahap Development (pengembangan) karena keterbatasan wawasan dan pengalaman peneliti. Dalam proses pengembangannya, peneliti terlebih dahulu menentukan aplikasi yang akan digunakan, yaitu Canva. Tahapan pembuatan media dimulai dengan menentukan gagasan sesuai dengan kompetensi dasar, dilanjutkan dengan merancang animasi yang bertujuan untuk menjadikan materi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Selanjutnya, peneliti mendesain latar belakang yang relevan dengan tema materi hewan, lalu menyusun jabaran materi yang mencakup informasi penting yang akan disampaikan dalam video. Proses ini diakhiri dengan pengaplikasian seluruh desain ke dalam aplikasi Canva untuk menghasilkan video animasi yang utuh. Media video animasi yang telah selesai dibuat akan melalui tahap validasi yang melibatkan 6 validator ahli, terdiri dari 2 ahli materi, 2 ahli bahasa, dan 2 ahli media. Setelah media dinyatakan valid berdasarkan hasil validasi, selanjutnya melaksanakan respon guru dan siswa yang melibatkan 1 guru kelas IV dan 6 siswa kelas IV. Berdasarkan hasil validasi dari para ahli serta respon baik dari guru dan siswa, media video animasi yang telah dikembangkan dinyatakan telah memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran.
2. Media video animasi yang telah dikembangkan dalam penelitian ini dinyatakan sangat valid dan layak digunakan. Hal ini berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Penilaian pada aspek materi memperoleh nilai rata-rata 96,25%, aspek bahasa memperoleh 97,5%, dan aspek media memperoleh 87,5%. Ketiga aspek tersebut termasuk kedalam kategori sangat valid. Sementara itu untuk respon guru memperoleh rata-rata 96,43% dan respon siswa memperoleh rata-rata 100%, keduanya termasuk dalam kategori sangat baik. Secara keseluruhan, hasil validasi media video animasi memperoleh rata-rata 93,75%. Kemudian untuk respon guru dan siswa memperoleh rata-rata 98,22%.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, M., Nasution, D. P., & Harahap, T. (2020). Respon Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Menengah Pertama Dengan Pendekatan Open-Ended. Jurnal Education and Development, 8(2), 320–327. https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1633

Anggrayni, M., Ratnawati, & Fransiska, D. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Capcut Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 6(1), 169–179. https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.496

Arifah, Z. N., & Tsauri, A. (2024). Menghidupkan Bahasa Indonesia di Kelas Digital: Inovasi Bahan Ajar dengan LMS Edukati dan Model ADDIE (Vol. 00, Issue 1). PT. Revormasi Jangkar Philosophia.

Asih, R. M., & Muslim, A. H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal pada Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 4 di Kelas V SD Negeri 1 Dukuhwaluh. Jurnal Jendela Pendidikan, 3(03), 330–341. https://doi.org/10.57008/jjp.v3i03.557

Farida, C., Destiniar, D., & Fuadiah, N. F. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi penyajian data. Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika, 2(1), 53-66. http://dx.doi.org/10.31980/plusminus.v2i1.1521

Herlina, P., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media Power Point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 6(2), 1800–1809. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2207

Isti, L. A., Agustiningsih, & Wardoyo, A. A. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar, 4(1), 21–28. https://doi.org/10.26740/eds.v4n1.p21-28

Krisna, A. W., Rokhmawati, R. I., & Az-zahra, H. M. (2024). Pengembangan E-Modul Interaktif Menggunakan Model ADDIE Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X Jurusan TKJ di SMKN 7 Malang. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer, 8(4), 1–17.

Latip, A. (2022). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi Sains. DIKSAINS : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains, 2(2), 102–108. https://doi.org/10.33369/diksains.2.2.102-108

Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chittta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. Lectura: Jurnal Pendidikan, 12(1), 29–40.

Purwantini, M. N., Rokhiyah, I., & Astuti, I. (2023). Pengembangan Video Animasi Pada Mata Pelajaran IPA dalam Materi Manusia dan Lingkungan di Kelas V SDN 09 Semadai. VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 14(2), 222–231. https://doi.org/10.31932/ve.v14i2.2246

Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. International Journal of Elementary Education, 3(2), 178. https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524

Siti, K., & Nurizzati, Y. (2018). Dampak Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di Man 2 Kuningan. Edueksos : Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi, 7(2), 161–176. https://doi.org/10.24235/edueksos.v7i2.3370