



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research  
Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 14705-14718  
E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246  
Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Media Pembelajaran Video Animasi IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas V Sekolah Dasar

I Komang Budi Ardana<sup>1✉</sup>, Ni Wayan Rati<sup>2</sup>, Basilius Redan Werang<sup>3</sup>  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha  
Email: [budiardana84@gmail.com](mailto:budiardana84@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Kurang memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran mengakibatkan hasil belajar IPA siswa menurun. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi yang teruji validitas dan efektifitasnya. Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah metode kuesioner dan tes. Jenis data pada penelitian ini berupa data kuantitatif dan kualitatif. Subjek uji coba produk hasil penelitian pengembangan meliputi para ahli, guru dan siswa dan objek pada penelitian ini adalah validitas, kepraktisan dan efektivitas media. Dalam penelitian ini teknik analisis yang digunakan adalah analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan media yang dikembangkan valid, praktis dan efektif terhadap hasil belajar IPA dengan hasil uji-t sampel tidak berkorelasi sebesar 0,000 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA sebelum dan sesudah menggunakan media animasi. Implikasi dari penelitian ini adalah siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran dan juga guru terbantu dalam menyampaikan materi.

Kata Kunci: *Pengembangan, Media Pembelajaran, Video, IPA*

## Abstract

Lack of use of learning media in the learning process results in decreased student science learning outcomes. This study aims to develop an animated video learning media that has been tested for its validity and effectiveness. This research includes development research with the ADDIE model. The method of collecting data in this study is the method of questionnaires and tests. The type of data in this study is in the form of quantitative and qualitative data. The subjects of product development research trials included experts, teachers and students and the objects in this study were the validity, practicality and effectiveness of the media. In this study the analysis technique used is qualitative and quantitative analysis. The results showed that the media developed was valid, practical and effective for science learning outcomes with the results of the sample t-test not correlating at 0.000 so it can be concluded that there were significant differences in science learning outcomes before and after using animated media. The implication of this research is that students can be more active in learning and also assist teachers in delivering material.

Keywords: *Development, Learning Media, Video, Science*

## PENDAHULUAN

Kegiatan belajar satuan pendidikan diadakan secara inspiratif, interaktif, menyenangkan, memunculkan tantangan dan memotivasi siswa dengan berperan aktif serta memberikan ruang dalam prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan apa yang menjadi bakat, minat, perkembangan fisik serta psikologis siswa (Faridy et al., 2019; Istianah, 2021). Pada dasarnya proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi antara guru dengan siswa. Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila siswa telah mencapai kompetensi yang diharapkan, karena hal itu merupakan cerminan dari kemampuan siswa dalam menguasai suatu materi. Kegiatan pembelajaran di kelas merupakan inti dari suatu penyelenggaraan pendidikan yang ditandai dengan adanya kegiatan pengelolaan kelas, penggunaan media dan sumber belajar, serta penggunaan model dan strategi pembelajaran (Mahmudah, 2018; Sodik et al., 2019).

Peran aktif siswa dibutuhkan untuk semua mata pelajaran termasuk dalam mata pelajaran IPA. Penyampaian materi tersebut tidak cukup hanya menggunakan buku bahan ajar, tetapi juga memerlukan sumber belajar yang dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep serta melatih keaktifan siswa. Perlunya pemahaman konsep yang sesuai, agar pengetahuan yang diperoleh siswa dapat selalu diingat dengan baik (Irawati et al., 2021; Rumidjan et al., 2017; Rusyda & Sari, 2017). Muatan IPA pada sekolah dasar

memberikan siswa kesempatan untuk mengembangkan rasa ingin tahu terhadap hal alamiah yang dapat membentuk kepribadian siswa dalam mengembangkan pengetahuan (Mulyadinata et al., 2020; Sudana & Wesnawa, 2017).

Perkembangan teknologi di era modern ini membuat guru harus berinovasi mengenai media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran (Dewi & Handayani, 2021; Susilo & Sofiarini, 2020). Guru sebenarnya sudah mulai menggunakan media yang berbentuk digital seperti video misalnya, namun masih belum semuanya menggunakan (Christ et al., 2017; Yuanta, 2020). Pada era modern ini, para guru diharuskan selalu berinovasi mengenai media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran adalah alat bantu, bahan atau teknik yang memungkinkan digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung agar proses interaksi komunikasi antara guru dengan peserta didik dapat berlangsung secara tepat (Ihsana, 2017; Tafonao, 2018).

Penggunaan alat atau pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat bagi siswa, serta membangkitkan motivasi belajar siswa bahkan dapat membawa pengaruh terhadap psikologis pada siswa (Febrita & Ulfah, 2019; Indriyani, 2019; Nurfadhillah et al., 2021). Selain dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, penggunaan atau pemanfaatan media pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran sehingga dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dalam penyampaian pesan dan isi pelajaran tersebut (Rejeki et al., 2020; Suryani, 2016). Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran di kelas memberikan banyak manfaat. Salah satunya yaitu memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Melalui penggunaan media pembelajaran guru juga terbantu dalam menyampaikan sesuatu atau materi pelajaran yang tidak dapat disampaikan melalui komunikasi secara lisan. Sehingga kesulitan siswa dalam memahami konsep dan prinsip tertentu dapat teratasi. Penggunaan media pembelajaran juga dapat menciptakan suasana belajar mengajar menjadi aktif dan tidak membosankan untuk siswa.

Kegiatan belajar mengajar yang kurang aktif dan monoton menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya daya serap dan tingkat pemahaman siswa dalam menerima pelajaran sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, salah satu penyebab hal itu terjadi dikarenakan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar (Putri et al., 2021; Swiyadnya et al., 2021). Terlebih lagi guru hanya menggunakan satu jenis metode saja seperti metode ceramah dimana siswa hanya menjadi pendengar saja. Sehingga

ini menyebabkan siswa akan cepat merasa bosan. Oleh karena itu, guru sangat dituntut untuk membekali dirinya dengan pengetahuan dan keterampilan dalam menentukan strategi dalam mengajar. Salah satunya dengan menggunakan media seperti media video animasi. Video animasi merupakan suatu video yang didalamnya memuat visualisasi animasi yang dapat dipadukan dengan topik ataupun materi yang dapat menarik minat siswa untuk belajar.

Di tengah kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), faktanya pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah dasar masih kurang dalam pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Guru hanya berpaku pada buku siswa saja tanpa menggunakan media yang mendukung dan guru cenderung hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa terutama pada pembelajaran IPA. Hal ini terlihat pada UTS yang sebagian besar belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilaksanakan dengan guru di SD Negeri 2 Tuwed, ditemukannya beberapa permasalahan, yaitu pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran masih sangat terbatas terutama pada mata pelajaran IPA. Guru hanya menggunakan bahan ajar dari buku saja sehingga siswa menjadi kurang aktif, pembelajaran menjadi tidak menyenangkan dan siswa mudah bosan, kegiatan belajar mengajar tidak menarik atau bersifat monoton karena kurangnya variasi dalam mengajar sehingga siswa tidak termotivasi untuk belajar dan siswa sulit memahami materi yang diberikan oleh guru sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran IPA yang menuntut siswa untuk berfikir secara luas dalam memahami suatu konsep yang diberikan oleh guru, dan kurangnya inovasi dan kreativitas guru dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran.

Berdasarkan paparan masalah yang ditemukan, perlu dikembangkan media pembelajaran video animasi yang mampu menjadi solusi permasalahan belajar siswa. Sudah seharusnya guru memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi kepada siswa agar pembelajaran dapat berjalan dengan optimal. Sehingga diperlukannya pengembangan media pembelajaran yang akan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang didalamnya merupakan muatan pembelajaran IPA kelas V SD pada materi daur hidup hewan. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian (Efendi et al., 2020; Jannah, 2018; Putri et al., 2021). Berdasarkan ketiga penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran sangatlah layak untuk mengembangkan media berupa video pembelajaran dan sudah dibuktikan validitasnya. Ketiga penelitian tersebut sangat relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan mengenai

pengembangan media video pembelajaran daur hidup hewan pada kelas V SD. Sehingga hasil penelitian tersebut dijadikan dasar dalam penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi daur hidup hewan untuk kelas V SD yang belum pernah dikembangkan oleh peneliti lainnya.

Salah satu *platform* yang dapat digunakan dalam membuat video animasi yaitu *powtoon*. *Powtoon* memiliki kelebihan yaitu memiliki berbagai animasi antara lain animasi tulisan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup. *Powtoon* ini juga dapat mengkombinasikan gambar dan musik sesuai dengan kebutuhan sehingga dalam penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan hal tersebut akan membuat siswa tidak bosan atau jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Pengembangan video animasi ini sangat cocok diterapkan di sekolah dasar karena karakteristik anak sekolah dasar lebih cenderung tertarik pada animasi dan gambar-gambar. Sehingga dalam pengembangan video tersebut nantinya terdapat animasi serta gambar yang menarik sehingga dapat menciptakan suasana yang menyenangkan, siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran dan dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran video animasi pada materi daur hidup hewan, menguji validitas media pembelajaran video animasi pada materi daur hidup hewan, menguji kepraktisan media pembelajaran video animasi pada materi daur hidup hewan, dan untuk menguji efektivitas media pembelajaran video animasi pada materi daur hidup hewan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V sekolah dasar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development of Production, Implementation or Delivery*. Model ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu tahap analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*develop*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*) (Fitriyani, 2019; Implementasinya & Teknik, n.d.; Mahardhika, 2015). Pengembangan produk bahan ajar menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu (1) *analysis* (kegiatan menganalisis kebutuhan), (2) *design* (merancang produk), (3) *development* (mengembangkan media video pembelajaran yang telah dirancang), (4) *implementation* (uji coba produk yang sudah valid), dan (5) *evaluation* (uji efektivitas terhadap media pembelajaran). Sehingga, dapat dihasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif

terhadap hasil belajar IPA. Subjek uji coba produk hasil penelitian pengembangan meliputi para ahli, guru dan siswa dan validitas, kepraktisan dan efektivitas sebagai objek penelitian. Pada penelitian ini jenis data yang digunakan dibagi menjadi dua yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif didapat melalui masukan, kritik dan saran yang disajikan dalam bentuk kata-kata yang didapatkan dari hasil *review* oleh para ahli, guru dan siswa. Sedangkan data kuantitatif didapat melalui *review* yang dilakukan oleh ahli, guru dan siswa yang diperoleh dari angket atau kuesioner dalam bentuk skor atau nilai. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuesioner dan tes.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Rancang Bangun Media Video Pembelajaran Animasi

Rancang bangun video pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi *powtoon* dimana video pembelajaran ini dirancang berdasarkan kebutuhan belajar siswa. Materi yang dibahas pada video pembelajaran ini yaitu materi daur hidup hewan kelas V dengan durasi video 9 menit. Adapun beberapa contoh gambar media pembelajaran video animasi disajikan pada Gambar 1, Gambar 2, dan Gambar 3.



Gambar 1. Tayangan Opening



Gambar 2. Pemaparan Materi





Gambar 3. Tayangan *Closing*

### B. Validasi Media Pembelajaran Video Animasi

Validitas media pembelajaran video animasi dilaksanakan dengan melakukan pengujian produk kepada ahli untuk mengetahui tingkat validitas media pembelajaran. Pada penelitian ini pengujian media pembelajaran dilakukan oleh dua orang ahli yang terdiri dari satu orang ahli materi dan satu orang ahli media pembelajaran. Adapun rekapitulasi hasil penilaian validitas perangkat pembelajaran disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Validitas Media Pembelajaran

| No. | Subjek                   | Persentase Validitas             |             |
|-----|--------------------------|----------------------------------|-------------|
|     |                          | Media Pembelajaran Video Animasi | Kualifikasi |
| 1   | Ahli Materi Pembelajaran | 4,6                              | Sangat Baik |
| 2   | Ahli Media Pembelajaran  | 4,75                             | Sangat Baik |

### C. Kepraktisan Media Pembelajaran Video Animasi

Uji kepraktisan dilakukan oleh guru wali kelas V selaku praktisi dan 12 siswa kelas V selaku pengguna media yang terdiri dari tiga orang siswa sebagai uji perorangan dan sembilan siswa sebagai uji kelompok kecil. Hasil uji kepraktisan media pembelajaran video animasi oleh guru/praktisi memperoleh hasil penilaian dengan kualifikasi sangat baik, yaitu memperoleh rata-rata skor 5, dengan kualifikasi sangat baik. Apabila dikonversi skala lima skor ini berada pada rentang 4,22 – 5 dengan kualifikasi sangat baik. Dan untuk uji perorangan yang dilakukan oleh 3 orang siswa kelas V memperoleh hasil rata-rata sebesar 4,76. Apabila dikonversi skala lima skor ini berada pada rentang 4,22 – 5 dengan kualifikasi sangat baik.

Sedangkan uji kelompok kecil yang dilakukan oleh 9 orang siswa kelas V memperoleh skor rata-rata sebesar 4,86. Apabila dikonversi skala lima skor ini berada pada rentang dengan kualifikasi sangat valid.

#### D. Efektivitas Media Pembelajaran Video Animasi

Hasil analisis deskriptif data uji efektivitas media pengembangan, hasil uji prasyarat dan hasil uji hipotesis disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Analisis Deskriptif

| No | Statistik             | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> |
|----|-----------------------|----------------|-----------------|
| 1  | Mean/Rata-rata hitung | 66,33          | 86,27           |
| 2  | Median                | 66             | 86              |
| 3  | Varians               | 63.24          | 37.21           |
| 4  | Std Deviasi           | 7.95           | 6.10            |
| 5  | Nilai Minimum         | 53             | 73              |
| 6  | Nilai Maksimum        | 80             | 93              |

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data

|          | <i>Kolmogorov-Smirnov<sup>a</sup></i> |    |      | <i>Shapiro-Wilk</i> |    |      |
|----------|---------------------------------------|----|------|---------------------|----|------|
|          | Statistic                             | df | Sig. | Statistic           | Df | Sig. |
| Pretest  | .199                                  | 15 | .113 | .923                | 15 | .211 |
| Posttest | .216                                  | 15 | .058 | .865                | 15 | .029 |

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Varians

| Test of Homogeneity of Variances |                  |     |     |      |
|----------------------------------|------------------|-----|-----|------|
| Hasil Belajar                    | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|                                  | 1.289            | 1   | 28  | .266 |

Berdasarkan Tabel 3 dan Tabel 4 kedua data dinyatakan normal dan homogen sehingga dapat dilanjutkan ke uji hipotesis, yaitu uji Independent Sample T- Test/Uji-t Sampel tidak Berkorelasi. Adapun hasil uji hipotesis disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji T *Paired Samples Test*

|        |                      | Paired Differences |                |                 | T         | df      | Sig. (2-tailed) |   |
|--------|----------------------|--------------------|----------------|-----------------|-----------|---------|-----------------|---|
|        |                      | Mean               | Std. Deviation | Std. Error Mean |           |         |                 | 95% Confidence Interval of the Difference |
|        |                      |                    |                |                 | Lower     | Upper   |                 |   |
| Pair 1 | Pretest-<br>Posttest | -19.93333          | 6.89168        | 1.77942         | -23.74982 | -11.202 | 14              | .000                                      |

Berdasarkan hasil analisis uji-t sampel tidak berkorelasi, diperoleh nilai signifikan (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Hasil ini menunjukkan besar signifikansi lebih kecil dari 0,05 atau  $<0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan kata lain bahwa "Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA siswa kelas V sebelum belajar dengan menggunakan media pembelajaran video animasi dan setelah belajar menggunakan media pembelajaran video animasi ". Dengan demikian, media pembelajaran video animasi dapat dikatakan efektif.

#### Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah media pembelajaran video animasi pada pembelajaran IPA materi daur hidup hewan kelas V SD Negeri 2 Tuwed. Media pembelajaran video animasi ini dilengkapi dengan komponen pendukung seperti gambar-gambar berwarna serta animasi untuk menarik perhatian siswa. Proses pengembangan produk bahan ajar dalam penelitian ini mengikuti model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE digunakan karena model ini memiliki tahapan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik.

Ditinjau dari aspek materi diketahui bahwa materi yang terdapat pada media pembelajaran ini termasuk dalam kriteria sangat valid dari struktur materi yang disajikan serta kelayakan materi yang disajikan. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu bahwa untuk menentukan kelayakan isi materi, hal yang perlu diperhatikan yaitu kesesuaian uraian materi dengan standar kompetensi (SK) dan kompetensi Dasar (KD) yang terdapat dalam mata pelajaran yang bersangkutan serta keakuratan materi dan materi pendukung pembelajaran

(Kinanti & Sudirman, 2017; Widiana & Wardani, 2017; Yaumi, 2017). Materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini sesuai dengan pembelajaran IPA materi daur hidup hewan kelas V SD dan dikemas dengan memadukan gambar-gambar, teks dan animasi yang berkaitan dengan materi daur hidup hewan kelas V sehingga media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dan membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik adalah media yang mampu menggabungkan antara teks, gambar, suara, musik, animasi gambar dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran (Kusumawati & Mustadi, 2021; Nata & Putra, 2021).

Ditinjau dari aspek media pembelajaran juga diketahui bahwa media pembelajaran video animasi ini termasuk dalam kriteria sangat valid dari segi kualitas gambar, kejelasan suara, kemenarikan animasi, kesesuaian komposisi warna serta keidealan durasi media pembelajaran yang disajikan. Media pembelajaran video animasi ini kualitas gambar (visual) yang disajikan memiliki resolusi 1080p atau full HD yang termasuk kategori resolusi tinggi dengan durasi video 9 menit. Suara (audio) yang disajikan dalam video pembelajaran ini juga dapat didengar dengan jelas sehingga siswa dapat menyimak media pembelajaran dengan baik dan jelas serta animasi yang ditampilkan menarik. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menjelaskan bahwa durasi video pembelajaran yang ideal berkisar 5 sampai 20 menit (Farista & Ali, 2018; Sonia et al., 2021; Susanti et al., 2018).

Kepraktisan media pembelajaran video animasi ini dapat dilihat dari kemudahan penggunaannya. Media pembelajaran video animasi ini dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, video pembelajaran juga dapat digunakan berulang-ulang jika siswa belum mencapai pemahaman dalam proses pembelajaran, dapat mengilustrasikan konsep yang bersifat abstrak dengan animasi-animasi yang menarik dan bermakna, dapat diakses melalui sosial media dengan aplikasi *youtube* melalui gawai maupun laptop, menampilkan soal evaluasi untuk mengasah pemahaman siswa, dan memberikan motivasi belajar kepada siswa. Hasil uji efektivitas media pembelajaran video animasi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dikatakan efektif berdasarkan hasil uji *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 2 Tuwed sebelum menggunakan media pembelajaran video animasi dan setelah menggunakan media pembelajaran video animasi. Selain itu keefektifan media pembelajaran video animasi ini juga dapat dilihat dari siswa lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran saat menggunakan media pembelajaran video animasi ini. Berdasarkan hal

tersebut media pembelajaran video animasi layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

#### SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran video animasi yang dengan menggunakan model pengembangan ADDIE telah menghasilkan produk yang valid, praktis dan efektif dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran sebagai upaya untuk memudahkan siswa dalam memahami materi, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Disarankan untuk dapat menggunakan media pembelajaran video animasi dengan baik sehingga proses pembelajaran lebih inovatif, memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, dan disarankan untuk melakukan studi lanjutan terhadap media pembelajaran video animasi ini serta melakukan pengembangan produk sejenis pada materi, muatan, dan jenjang yang berbeda. Kemudian hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam melakukan penelitian sejenis.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Christ, T., Arya, P., & Chiu, M. M. (2017). Video Use In Teacher Education: An International Survey Of Practices. *Teaching and Teacher Education*, 63, 22–35. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2016.12.005>
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1229>
- Efendi, Y. A., Adi, E. P., & Sulthoni, S. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics pada Mata Pelajaran IPA Di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran (JINOTEP): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 97–102. <http://dx.doi.org/10.17977/um031v6i22020p097>
- Farista, R., & Ali, I. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran. *Pengembangan Video Pembelajaran*, 1–6.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 104–114.

- Ihsana, E. K. (2017). Belajar dan Pembelajaran: Konsep Dasar, Metode, dan Aplikasi Nilai-nilai Spiritualitas dalam Proses Pembelajaran. *Pustaka Pelajar*.
- Implementasinya, D. A. N., & Teknik, D. (n.d.). *Desain pembelajaran model addie dan implementasinya dengan teknik jigsaw*. 87–102.
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 17–26.
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44–48. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202>
- Istianah, F. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe pada Pelajaran IPA dalam Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV SD*.
- Jannah, M. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Digestive System untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2).
- Junaidi, J., Ariani, T., & Arini, W. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Word Square terhadap Hasil Belajar Fisika. *SPEJ (Science and Physic Education Journal)*, 2(2), 72–81. <https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.726>
- Kinanti, L. P., & Sudirman, S. (2017). Analisis Kelayakan Isi Materi dari Komponen Materi Pendukung Pembelajaran dalam Buku Teks Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI SMA Negeri di Kota Bandung. *Sosietas*, 7(1). <https://doi.org/10.17509/sosietas.v7i1.10347>
- Kusumawati, L. D., & Mustadi, A. (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 31–51. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n1.p31--51>
- Mahardhika, G. P. (2015). Digital Game Based Learning dengan Model ADDIE untuk Pembelajaran Doa Sehari-hari. *Teknoin*, 21(2).
- Mahmudah, M. (2018). Pengelolaan Kelas: Upaya Mengukur Keberhasilan Proses Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 6(1), 53–70. <https://doi.org/10.24090/jk.v6i1.1696>
- Mulyadinata, I. P. L., Wiyasa, I. K. N., & Suniasih, N. W. (2020). Peran Model Pembelajaran Group Investigation Berbasis Media Lingkungan Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 102–111. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.27182>
- Nata, I. K. W., & Putra, D. B. K. N. S. (2021). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 227–237. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32726>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media

- Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA*, 3(2), 243–255.
- Putri, M., Kuntarto, E., & Alirmansyah, A. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Daring di Era Pandemi (Studi Kasus pada Siswa kelas III Sekolah Dasar). *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(1), 91–108. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i1a8.2021>
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>
- Rumidjan, R., Sumanto, S., & Badawi, A. (2017). Pengembangan Media Kartu Kata untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas 1 SD. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 26(1), 62–68. <http://dx.doi.org/10.17977/um009v26i12017p062>
- Rusyda, N. A., & Sari, D. S. (2017). Pengaruh Penerapan Model Contextual Teaching and Learning terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP pada Materi Garis dan Sudut. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 1(1), 150–162. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33603/jnpm.v1i1.243>
- Sodik, M., Sahal, Y. F. D., & Herlina, N. H. (2019). Pengaruh Kinerja Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Alquran Hadis. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, [SL]*, 7(1), 97–112. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.359>
- Sonia, G., Syahrudin, H., & Basri, M. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Kewirausahaan untuk Mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Tanjung Pura Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 10(9). <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v10i9.49573>
- Sudana, I. P. A., & Wesnawa, I. G. A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(1), 1–8. <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v10i9.49573>
- Suryani, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis IT. *Sejarah Dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 10(2), 186–196. <https://dx.doi.org/10.17977/um020v10i22016p186>
- Susanti, E., Harta, R., Karyana, A., & Halimah, M. (2018). Desain Video Pembelajaran yang Efektif pada Pendidikan Jarak Jauh: Studi di Universitas Terbuka. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 3(2), 167–185. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v3i2.929>

- Susilo, A. A., & Sofiarini, A. (2020). Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(2), 79–93.
- Swiyadnya, I. M. G., Wibawa, I. M. C., & Sudiandika, I. K. A. (2021). Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantuan LKPD Terhadap Hasil Belajar Muatan Pelajaran IPA. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(2), 203–210. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i2.36111>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Widiana, G. T., & Wardani, I. K. (2017). Efektifitas Suplemen Bahan Ajar IPA Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 3(1), 41–55.
- Yaumi, M. (2017). *Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran: Disesuaikan dengan Kurikulum 2013*. Kencana. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.6463>
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91–100. <https://dx.doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>