



Pengembangan Media Animasi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas III pada Materi Siklus Hidup

Silvia Nurshobah Nasution^{1*}, Ali Ismail¹, Sidqia Nurfadilah¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2755>

Article Info:

Received : 17 Juni 2026
Revised : 27 Juni 2026
Accepted : 20 Juli 2026
Published : 01 Agustus 2026

Correspondence:

Silvia Nurshobah Nasution

Phone:

Abstract: The teaching of Natural Sciences in grade III elementary schools, particularly the Life Cycle topic, has predominantly relied on lecture-based delivery supported only by static illustrations in textbooks. As a result, students often struggle to grasp the sequential stages of metamorphosis and the abstract nature of living organisms' growth processes. To address this gap, the present study aimed to design an animated video medium for the Life Cycle topic, assess its feasibility, and evaluate its effectiveness in enhancing students' conceptual understanding. A research and development approach was employed, guided by the six-stage ASSURE model and supported by a one-group Pretest-Posttest pre-experimental design to determine the medium's effectiveness. Participants consisted of 29 third-grade students from Cikubang State Elementary School in Sumedang Regency, alongside one content expert, one media expert, and two teachers serving as validators. Data were gathered through interviews, expert validation questionnaires, student response questionnaires, and pretest-posttest instruments, which were subsequently analyzed using descriptive statistics, the Shapiro-Wilk normality test, the paired samples t-test, and the N-Gain test. Findings revealed that the developed animated medium was rated highly feasible, earning validation scores of 83.7% from the content expert, 83% from the media expert, and 79.69% from student responses. In terms of effectiveness, students' conceptual understanding improved markedly, with mean scores rising from 29.66 in the Pretest to 78.28 in the Posttest, accompanied by a statistically significant t-test result ($p < 0.05$, sig. = 0.000) and an N-Gain value of 0.67, classified as moderate and reasonably effective. These findings confirm that the animated video medium is both feasible and effective in strengthening third-grade students' conceptual understanding of the Life Cycle material.

Keywords: Animation Media; Conceptual Understanding; Life Cycle; Elementary School

Citation: Nasution, S. N., Ismail, A., & Nurfadilah, S. (2026). Pengembangan Media Animasi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas III pada Materi Siklus Hidup. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(3), 4334-4340. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2755>

Pendahuluan

Pendidikan berperan penting dalam bentuk generasi yang memiliki pemahaman konsep yang mendalam, terutama pada mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Salah satu materi yang perlu dipahami siswa kelas III adalah materi Siklus Hidup, yang mencakup rangkaian perubahan bentuk dan tahapan kehidupan pada hewan maupun tumbuhan. Materi ini

menuntut pemahaman yang utuh agar siswa mampu mengaitkan konsep yang dipelajari dengan fenomena di lingkungan sekitarnya. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menghadirkan proses tersebut secara nyata dan mudah dicerna.

Kenyataannya pembelajaran IPAS di beberapa Sekolah Dasar masih berpusat pada metode ceramah dan pemanfaatan buku teks sebagai sumber utama.

Email: silvian.10@upi.edu

Pendekatan konvensional seperti ini akan membuat siswa kurang antusias dan mengalami kesulitan memahami konsep abstrak, seperti proses metamorfosis hewan dari telur hingga dewasa maupun pertumbuhan tumbuhan dari biji hingga berubah. (Kartini, 2024) menegaskan bahwa penggunaan media gambar dan video animasi mampu meningkatkan pemahaman siswa dibandingkan hanya mengandalkan yang ada di buku. Ketidadaan visualisasi pada pembelajaran menjadikan siswa hanya membayangkan proses metamorfosis tanpa dapat menyaksikan pergerakannya secara langsung, sehingga pemahaman yang terbentuk cenderung sulit diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Sejumlah kajian terdahulu menegaskan bahwa pemanfaatan media visual berbasis animasi memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep IPA siswa Sekolah Dasar. (Prastowo, 2024) mengungkapkan bahwa pembelajaran sains berbasis animasi mampu menghadirkan variasi belajar yang lebih kaya sehingga mencegah penurunan pemahaman konsep akibat metode yang monoton. (Rahmawati dkk., 2022) Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran IPA yang masih mengandalkan penjelasan secara verbal serta penggunaan gambar statis menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami proses perubahan yang terjadi pada materi Siklus Hidup. Sejalan dengan hal itu, (Deta dkk., 2025) menemukan bahwa penggunaan media animasi berkontribusi nyata terhadap peningkatan hasil belajar IPA di Sekolah Dasar. Studi-studi ini memperkuat asumsi bahwa media visual diperlukan untuk menjembatani kesenjangan antara materi abstrak dan kemampuan berpikir konkret siswa kelas III.

Media animasi pembelajaran dapat dipahami sebagai media visual yang memadukan unsur gambar bergerak, teks, dan audio, sehingga mampu menghadirkan kesan hidup dalam menyampaikan pesan pembelajaran (Harefa & Hayati, 2021). Berbeda dengan media cetak, animasi menyusun objek-objek seperti hewan, tumbuhan, atau animasi dalam urutan waktu tertentu, sehingga pesan pembelajaran tersampaikan secara bertahap dan sistematis. Kelebihan inilah yang membuat animasi tidak hanya membantu memvisualisasikan konsep abstrak, tetapi juga meningkatkan retensi informasi melalui pengulangan dan interaktivitas. Kesenjangan yang terjadi antara kondisi ideal pembelajaran yang interaktif dengan kondisi nyata yang masih konvensional ini banyak dipengaruhi keterbatasan waktu dan sumber daya guru dalam menyiapkan media visual yang variatif. (Kuntarti dkk., 2021) mengungkapkan bahwa video animasi dapat menjadi alternatif yang fleksibel karena dapat diakses melalui berbagai perangkat digital, sehingga mendukung pembelajaran yang lebih mandiri. Meski demikian, pengembangan media animasi yang secara

husus dirancang untuk karakteristik siswa kelas III pada materi Siklus Hidup masih terbatas, sehingga banyak media yang tersedia belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan kognitif siswa pada usia tersebut.

Hasil pengamatan awal di SDN Cikubang menunjukkan bahwa siswa kelas III mengalami kesulitan dalam memahami tahapan metamorfosis dan pertumbuhan makhluk hidup. Kesulitan ini muncul karena pembelajaran masih mengandalkan metode ceramah dan buku teks sebagai satu-satunya sumber visual, sehingga siswa kerap kesulitan membedakan fase-fase seperti larva dan pupa, dan pemahaman konsep yang terbentuk menjadi cenderung dangkal. Studi-studi dahulu memang telah membuktikan bahwa media responsif seperti video animasi, flipbook digital, maupun media berbasis *Articulate Storyline* efektif meningkatkan pemahaman siswa pada materi daur hidup hewan. Akan tetapi, media-media tersebut umumnya dirancang secara umum dan belum banyak yang secara khusus disesuaikan dengan karakteristik kognitif siswa kelas III pada materi Siklus Hidup. Kebaharuan penelitian ini terletak pada pengembangan media animasi yang dirancang khusus untuk menampilkan setiap tahap Siklus Hidup secara dinamis, disusun sesuai karakteristik siswa kelas III dengan penekanan pada visualisasi yang sederhana namun responsif, sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah dicerna dan mendorong keterlibatan aktif siswa.

Materi Siklus Hidup di kelas III menuntut siswa memahami rangkaian perubahan bentuk dan tahapan kehidupan makhluk hidup secara berurutan, sehingga yang sulit ditangkap hanya melalui gambar diam atau penjelasan dari guru. Media animasi berperan penting di sini karena mampu menampilkan proses metamorfosis dan pertumbuhan secara gerak, sehingga siswa dapat mengamati setiap tahapan secara nyata dan bisa membayangkan sendiri. Kemampuan inilah yang menjadikan animasi relevan untuk membangun pemahaman konsep, karena siswa tidak sekedar menghafal urutan fase, tetapi juga menafsirkan, membandingkan, dan menjelaskan perubahan yang terjadi pada setiap tahap. Namun, kenyataannya di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran masih berpusat pada ceramah dan buku teks sebagai satu-satunya sumber sehingga siswa cenderung hanya melihat ilustrasi statis tanpa dapat menyaksikan gerakan metamorfosis secara langsung. Kondisi ini memperkuat urgensi pengembangan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan proses tersebut secara dinamis. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengembangkan media animasi pada materi Siklus Hidup bagi siswa kelas III, (2) Mengetahui tingkat kelayakan media animasi yang dikembangkan, dan (3) Mengetahui

keefektifan media animasi tersebut dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas III pada materi Siklus Hidup.

Metode

Peneliti ini menerapkan metode *Research and Development (R&D)* yang difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berupa video animasi sekaligus menguji kelayakan dan efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran. Untuk mengetahui efektivitas media yang dikembangkan, digunakan desain *Pre-Eksperimen One Group Pretest-Posttest*, yang membandingkan tingkat pemahaman konsep siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Proses pengembangan media mengikuti model ASSURE, yang terdiri atas enam tahap, yaitu *Analyze Learner Characteristic* (Menganalisis karakteristik siswa), *State Objective* (Merumuskan Tujuan Pembelajaran), *Select Method, Media, And Learning Materials* (Memilih Metode, Media Dan Bahan Ajar), *Utilize Materials* (Memanfaatkan Partisipasi Peserta Didik), *Require Learner Participation* (Membutuhkan Partisipasi Siswa), serta *Evaluate And Revise* (Mengevaluasi Dan Merevisi Media). (Benny & AM, 2011)

Subjek penelitian ini melibatkan 29 peserta didik kelas III SDN Cikubang, yang dilibatkan baik pada tahap uji coba dan validasi media maupun pada tahap uji efektivitas dengan desain *Pre-Eksperimen One Grup Pretest-Posttest*. Selain peserta didik, subjek penelitian juga melibatkan validator media, yaitu dosen sebagai ahli materi dan dua orang guru sebagai validator pendamping materi, serta dosen sebagai ahli media dan dua orang sebagai validator pendamping media. Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Cikubang, Kecamatan Pamulihan, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat, pada rentang waktu April hingga Mei 2026. empat teknik, yaitu wawancara awal kepada wali kelas III untuk mengidentifikasi karakteristik peserta didik dan kondisi pembelajaran (Jailani, 2023), angket validasi ahli materi dan ahli media menggunakan skala penilaian 1 (sangat kurang) hingga 4 (sangat baik), angket respon peserta didik menggunakan skala likert, serta tes pemahaman konsep berupa soal pilihan ganda yang terdiri atas 10 butir *Pretest* dan 10 butir soal *Posttest*. Seluruh instrumen tes telah melalui uji validitas tingkat kesukaran dan daya beda sebelum digunakan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif untuk mendeskripsikan data sebagaimana adanya (Sugiyono, 2022). Data hasil angket validasi ahli dan respon siswa dianalisis menggunakan rumus persentase skor, kemudian dikategorikan ke dalam empat kriteria kelayakan, yaitu 0%-25% (Tidak layak), 26%-50% (Cukup layak), 51%-75% (Layak) dan 76%-100% (Sangat

layak). Data hasil *Pretest* dan *Posttest* terlebih dahulu diuji normalitas nya menggunakan *uji Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50, kemudian dilanjutkan dengan *uji Paired Samples T-Test* untuk mengetahui perbedaan rata-rata sebelum dan sesudah penggunaan media. Selanjutnya, uji *N-Gain* digunakan untuk mengukur besarnya peningkatan pemahaman konsep, dengan kategori $g > 0,7$ (Tinggi), $0,3 \leq g \leq 0,7$ (Sedang), dan $g < 0,3$ (Rendah), serta tafsiran efektivitas berkisar dari tidak efektif ($< 40\%$) hingga efektif ($\geq 76\%$).

Hasil dan Diskusi

Hasil penelitian disusun berdasarkan tiga rumusan masalah yang telah diterapkan, yaitu pengembangan media animasi, kelayakan media, dan keefektifan media dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas III pada materi Siklus Hidup.

Desain Pengembangan Media Animasi

Tahap analisis karakteristik siswa dilaksanakan melalui wawancara dengan wali kelas III pada 6 April 2026, yang mengungkapkan bahwa siswa berada pada fase transisi menuju operasional konkret dengan gaya belajar yang beragam, meliputi visual, auditory, dan kinestetik. Guru turut menyampaikan bahwa materi Siklus Hidup tergolong sulit dipahami karena memuat proses yang tidak dapat diamati secara langsung seperti metamorfosis. Berdasarkan temuan tersebut, dirumuskan tiga tujuan pembelajaran yaitu mengidentifikasi tahapan siklus hidup, membedakan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna, serta menggambarkan siklus hidup makhluk hidup. Metode pembelajaran yang dipilih adalah pendekatan *Deep Learning* yang dipadukan dengan penugasan, diskusi dan tanya jawab. Sedangkan media yang dikembangkan berupa video animasi menggunakan aplikasi *Canva* untuk perancangan visual dan *CapCut* untuk penyuntingan, kemudian didistribusikan melalui *Platform YouTube*. Sebelum diterapkan kepada peserta didik, media terlebih dahulu divalidasi oleh materi dan media, diujicobakan melalui kegiatan tanya jawab dan diskusi kelompok, kemudian direvisi berdasarkan masukan yang diperoleh.

Tingkat Kelayakan Media Animasi

Kelayakan media dinilai melalui tiga sumber data, yaitu validasi ahli materi, validasi ahli media dan respon siswa. Tabel 1 menyajikan hasil validasi ahli materi. Berdasarkan tabel 1, ahli materi memberikan penilaian dengan persentase total sebesar 83,7% yang berada pada kategori sangat layak. Aspek keterbacaan dan strategi pembelajaran memperoleh persentase tertinggi (91,6%), sedangkan aspek umum memperoleh persentase terendah (64,6%) namun tetap berada pada

rentang layak. Tabel 2 menyajikan hasil validasi ahli media.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Skor Diperoleh	Persentase (%)	Interpretasi
Umum	31	64,6	
Pembelajaran	20	83,3	
Materi	72	87,8	
Kebahasaan	20	83,3	
Keterbacaan	11	91,6	
Strategi Pembelajaran	11	91,6	
Total	165	83,7	Sangat Layak

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Skor Diperoleh	Persentase (%)	Interpretasi
Desain Visual	119	82,6	
Audio	9	75,0	
Penggunaan Media	22	91,6	
Reusabilitas	10	83,3	
Total	160	83,0	Sangat Layak

Hasil validasi ahli media pada tabel 2. Memperllihatkan bahwa media memperoleh persentase kelayakan sebesar 83% dengan kategori sangat layak. Penilaian tertinggi terdapat pada aspek penggunaan media dengan persentase 91,6%, sedangkan aspek audio

memperoleh persentase 75%. Walaupun menjadi aspek dengan nilai terendah, hasil penilaian tersebut masih berada pada kategori layak, sehingga media yang dikembangkan dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Respon Siswa

Aspek	Jumlah Pertanyaan	Skor Perolehan	Persentase (%)
Penyajian Materi Pembelajaran	3	277	79,60
Penyajian Tampilan	2	178	76,72
Aspek Manfaat	2	192	82,76
Rata-rata			79,69

Rekapitulasi hasil respon siswa sebanyak 29 siswa pada tabel 3. Memperllihatkan rata-rata persentase sebesar 79,69% yang termasuk kategori sangat layak. Temuan ini menunjukkan bahwa media video animasi dinilai menarik, mudah dipahami, dan bermanfaat bagi siswa dalam mempelajari materi Siklus Hidup.

Tingkat Efektivitas Media Animasi

Efektivitas media diukur dengan membandingkan nilai *Pretest* dan *Posttest* sebanyak 29 siswa. Tabel 4 menyajikan *statistik deskriptif Pretest* dan *Posttest*.

Tabel 4. Hasil *Pretest* dan *Posttest* pemahaman konsep

Variabel	N	Minimum	Maksimum	Rata-rata	Simpangan Baku
Pretest	29	0	60	29.66	17.005
Posttest	29	50	100	78.28	13.112

Tabel 4 menunjukkan peningkatan rata-rata nilai pemahaman konsep siswa dari 29,66 pada *Pretest* menjadi 78,28 pada *Posttest* atau meningkat sebesar 48,62. Untuk memastikan bahwa peningkatan tersebut bermakna secara statistik dilakukan uji normalitas, uji

beda rata-rata, dan uji *N-Gain*, yang hasilnya disajikan pada tabel 5, tabel 6, dan tabel 7 berikut.

Nilai signifikasi *Pretest* (0,191) dan *Posttest* (0,109) pada tabel 5 sama-sama melebihi 0,05 sehingga data *Pretest* maupun *Posttest* dinyatakan berdistribusi

normal dan analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji para metrik.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Data	Statistik	df	Sig.
Pretest	0,951	29	0,191
Posttest	0,941	29	0,109

Hasil pada tabel 6, menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), sehingga terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara nilai *Pretest* dan *Posttest*. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media video animasi memberikan pengaruh nyata terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa.

Tabel 7. Hasil Uji N-Gain

	N	Minimum	Maksimum	Rata-rata	Kategori
N-Gain Skor	29	0,17	1,00	0,67	Sedang
N-Gain Persen	29	16,67	100,00	67,30	Cukup Efektif

Pengembangan media video animasi dengan model ASSURE dalam penelitian ini menghasilkan produk yang dirancang secara sistematis dan disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III. Hasil analisis karakteristik siswa menunjukkan bahwa siswa kelas III memiliki kecenderungan gaya belajar visual, auditory, dan kinestetik. Temuan tersebut sejalan dengan pendapat (Lamba, 2025) yang menyatakan bahwa siswa Sekolah Dasar lebih mudah memahami materi apabila dikaitkan dengan pengalaman yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi ini semakin memperkuat permasalahan yang telah diuraikan pada bagian pendahuluan, yaitu proses pembelajaran IPAS yang masih menggunakan metode ceramah dan penggunaan gambar dari buku sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami perubahan yang bersifat dinamis, khususnya pada materi Siklus Hidup (Rahmawati dkk., 2022). Pemilihan model *Deep Learning* sebagai pendekatan pembelajaran sejalan dengan pandangan (Fatmawaty, 2024) bahwa pembelajaran mendalam mendorong peserta didik memaknai konsep, bukan sekedar menghafal informasi, media video animasi yang dihasilkan turut mencerminkan karakteristik media animasi yang dikemukakan (Andrasari dkk., 2022) yaitu rangkaian gambar yang diolah menjadi gerakan disertai audio sehingga tampak hidup dan komunikatif, serta selaras dengan pandangan (Harefa & Hayati, 2021) bahwa media animasi dapat berfungsi sebagai perangkat ajar yang fleksibel dan dapat digunakan sewaktu-waktu. Pelibatan siswa melalui tanya jawab dan diskusi kelompok pada tahap *Require Learner Participation* dan sejalan dengan (Labibah, 2025) bahwa lingkungan belajar partisipasi dapat menumbuhkan motivasi dan

Tabel 6. Hasil Uji *Paired Samples T-T*

Uji	Variabel	Sig. (2-tailed)
<i>Paired Samples T-Test</i>	<i>Pretest Dan Posttest</i> Pemahaman Konsep	0,000

Berdasarkan tabel 7, rata-rata N-Gain skor sebesar 0,67 berada pada kategori sedang, sedangkan rata-rata N-Gain persen sebesar 67,30% tergolong Cukup Efektif. Dengan demikian, media video animasi yang dikembangkan terbukti cukup efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS pada materi Siklus Hidup di kelas III.

keterampilan sosial siswa. Sementara itu, proses revisi berdasarkan masukan ahli pada tahap akhir menjadi bagian penting untuk menghasilkan media yang berkualitas, sebagaimana ditegaskan (Rizqullah dkk., 2025). Secara keseluruhan, temuan ini konsisten dengan (Deta dkk., 2025) yang menunjukkan bahwa media animasi yang dirancang secara terencana dan disesuaikan dengan karakteristik penggunaannya mampu mengingatkan pemahaman konsep secara nyata.

Tingginya persentase validasi ahli materi (83,7%) dan ahli media (83%) menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan telah memenuhi aspek isi, kebahasaan, keterbacaan, desain visual, dan kemudahan penggunaan. Skor tinggi pada aspek materi (87,8%) mengindikasikan bahwa konten yang disajikan akurat sesuai dengan Capaian Pembelajaran kurikulum merdeka, sementara skor tinggi pada aspek penggunaan media (91,6%) menandakan bahwa mudah digunakan oleh guru maupun siswa. Temuan ini sejalan dengan (Nandita dkk., 2025) yang menegaskan bahwa media pembelajaran yang selaras dengan kebutuhan siswa akan menghasilkan proses belajar yang lebih efektif dan efisien. Skor terendah pada aspek audio (75%) yang termasuk dalam kategori layak. Meskipun nilainya lebih rendah dibandingkan aspek penilaian lainnya, aspek tersebut tetap memenuhi standar kelayakan sehingga media tidak memerlukan revisi pada bagian audio. Rata-rata respon siswa sebesar 79,69% turut memperkuat bahwa media dinilai menarik dan bermanfaat, sehingga secara keseluruhan media video animasi ini dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas III. Hasil uji *Paired Samples T-Test* dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) membuktikan bahwa

terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara *Pretest* dan *Posttest*, yang berarti media video animasi memberikan pengaruh nyata terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa. Temuan ini sejalan dengan (Samawi, 2023) yang menyatakan bahwa media animasi efektif meningkatkan motivasi belajar dan penguasaan konsep, khususnya pada materi Siklus Hidup, serta sejalan dengan temuan (Anggy dkk., 2021) yang menunjukkan bahwa media video animasi berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman dan keterlibatan siswa pada materi siklus hidup hewan. Perbedaan signifikan antara *Pretest* dan *Posttest* ini juga dapat ditelaah melalui teori pemahaman konsep. Menurut (Denti, 2024) merupakan kemampuan menangkap, menyerap, dan memaknai suatu pokok bahasan melalui pengalaman yang dapat diamati secara langsung. Video animasi menghadirkan pengalaman visual yang dapat diulang, dengan demikian, siswa tidak hanya fokus pada kegiatan menghafal materi, namun mampu meningkatkan pemahaman yang bermakna mengenai setiap tahapan dalam proses Siklus Hidup.

Meskipun uji beda rata-rata menunjukkan hasil yang signifikan, nilai *N-Gain* sebesar 0,67 masih tergolong kategori sedang dengan tingkat efektivitas cukup efektif. Variasi nilai *N-Gain* antar siswa yang berkisar antara 0,17 hingga 1,00 dapat dipengaruhi oleh perbedaan gaya belajar siswa sebagaimana dijelaskan (Lamba, 2025), serta durasi intervensi yang relatif singkat karena media hanya diterapkan dalam satu kali pertemuan. Salah satu keunggulan video sebagai media pembelajaran terletak pada kemampuannya untuk diputar ulang sesuai kebutuhan, sehingga penerapannya secara berulang berpotensi menghasilkan peningkatan pemahaman yang lebih optimal dibandingkan satu sesi saja. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian tindakan kelas (Antachania Dela & Uswatun, 2025). Adanya peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas III dari rata-rata 65,4 menjadi 82,6 setelah penerapan video animasi, dengan selisih besaran peningkatan yang disebabkan oleh perbedaan desain penelitian, jumlah sesi pembelajaran, dan karakteristik subjek. Peningkatan pemahaman konsep yang terjadi juga sejalan dengan indikator pemahaman konsep IPA menurut (Kadek dkk., 2022), yang mencakup kemampuan menafsirkan, memberi contoh, mengklasifikasikan, meringkas, membandingkan, dan menjelaskan. Kemampuan-kemampuan tersebut terlatih melalui penyajian ilustrasi metamorfosis pada media video animasi yang dikembangkan, sehingga membantu siswa memahami konsep Siklus Hidup secara utuh. Berdasarkan hasil analisis statistik tersebut, penggunaan media video animasi pada materi Siklus Hidup terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas III, dan diperkuat oleh hasil *N-Gain* yang menunjukkan peningkatan pada kategori sedang dengan tingkat

efektivitas cukup efektif. Dengan demikian, media video animasi yang dikembangkan dinilai layak sekaligus cukup efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS pada materi Siklus Hidup di kelas III.

Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan media video animasi materi siklus hidup yang dikembangkan melalui enam tahap model ASSURE. Media yang dihasilkan telah disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III sehingga tersaji secara menarik, komunikatif, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Berdasarkan validasi ahli materi (83,7%), ahli media (83%) dan respon siswa (79,69%), media dinyatakan sangat layak digunakan. Keefektifannya pun terbukti melalui perbedaan signifikan antara *Pretest* dan *Posttest* (sig. 0,000) serta nilai *N-Gain* 0,67 kategori sedang dan cukup efektif. Dengan demikian, media video animasi mampu mengonkretkan konsep abstrak IPAS sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan simpulan tersebut, siswa disarankan memanfaatkan media ini secara mandiri, baik di sekolah maupun di rumah, untuk memperdalam pemahaman. Guru disarankan menjadikan media animasi ini sebagai alternatif pembelajaran pada materi abstrak agar tujuan pembelajaran tercapai lebih efektif. Sekolah diharapkan menyediakan fasilitas pendukung dan mendorong guru mengembangkan media inovatif berbasis teknologi. Orang tua disarankan mendampingi anak dalam belajar menggunakan media ini di rumah. Peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan media animasi pada materi IPAS lain dengan cakupan responden lebih luas dan desain penelitian yang lebih komprehensif guna memperoleh hasil yang lebih kuat dan dapat diterapkan pada konteks yang lebih luas.

Ucapan Terimakasih

Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan selama proses penelitian dan penulisan artikel ini. Terima kasih juga kepada pihak SDN Cikubang, khususnya kepala sekolah, guru kelas III, dan seluruh siswa yang telah bersedia menjadi subjek penelitian dan dukungan selama proses pengambilan data berlangsung. Ucapan terima kasih juga kepada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia kampus Sumedang, atas fasilitas dan dukungan akademik yang diberikan selama penelitian ini berlangsung. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan media pembelajaran IPAS, khususnya pada materi Siklus Hidup di Sekolah Dasar.

Referensi

- andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., Yanto, A., & Majalengka, U. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis. *Andrasari*, 76–83.
- Anggy, P. Giri, Tia, S. L., & Purwanugraha. (2021). *Jurnal Basicedu*. 5(1), 446–452.
- Antachania Dela, & Uswatun, H. (2025). Video Animasi Sebagai Media Inovatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Pembelajaran Ipa. 3(2), 52–59.
- Benny, A., & Am, P. (2011). Model Assure Untuk Mendesain Pembelajaran Sukses.
- Denti, A. (2024). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Pendekatan Kontekstual Menggunakan Liveworksheets Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik Pada Materi Keanekaragaman Hayati Kelas Viii Smpn 2 Batang Hari Lampung Timur.
- Deta, H., Imelda, U. T., & Darwanto. (2025). Analisis Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. 3, 22–33.
- Fatmawaty. (2024). Deep Learning : Sebuah Pendekatan Untuk Pembelajaran Bermakna.
- Harefa, N. A. J., & Hayati, E. (2021). Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Dan Teknologi Informasi.
- Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif. 1, 1–9.
- Kadek, N., Susanti, E., & Baiq, N. K. (2022). Analisis Tingkat Pemahaman Konsep Ipa Siswa Kelas V.
- Kartini, K. M. (2024). Media Gambar Dan Video Animasi Dalam Pembelajaran Ski Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. 1(2), 334–343.
- Kuntarti, S. E., Suwandi, & Asropah. (2021). Media Video Animasi Berbasis Kepedulian Lingkungan Sekolah Dasar Di Kota Semarang (Animated Video Media Of Children Based On Environmental Concerns On Dongeng Learning For First Class Private School Students In Semarang City) Pendahuluan Kegiatan Belaja.
- Labibah, K. (2025). Dampak Pendekatan Pembelajaran Kolaboratif Terhadap Keterampilan Sosial Siswa : Studi Pustaka. 72–81.
- Lamba, S. T. (2025). Analisis Gaya Belajar Peserta Didik Dalam Meningkatkan Efektivitas Proses Pembelajaran Di Kelas Iii Sdn 1 Palu Kecamatan Palu Timur Kelurahan Lolu Utara Skripsi.
- Nandita, P. C., Fena, M., Marwah, D. A., & Rani, S. (2025). Berasa : Media Interaktif Untuk Mendukung Pemahaman Sinonim – Antonim Pada Bahasa Indonesia Kelas 3 Sd. 3(September).
- Prastowo, A. (2024). Implementation Of Science Learning Based On Animated. 13(1), 55–67.
- Rahmawati, T. A., Arifin, Z., Supardi, I., & Hariyono, E. (2022). *Jurnal Basicedu*. 6(1), 1232–1242.
- Rizqullah, M. I., Mahardika, A. I., Alkaf, N., & Saputra, B. (2025). Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi Sistem Koordinasi Manusia Kelas Ix Dengan Metode Tutorial. 5(2), 138–150.
- Samawi, S. (N. D.). (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas Iv Sdn 09 Mattekko.
- Sugiyono, P. D. 2022. (2022). Metode Penelitin Kuantitatif Kualitatif Dan R&D.