



Pengembangan Video Animasi Berbasis Animaker pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V SD Negeri Mardiharjo

Ardi Nugraha^{1*}, Yuni Krisnawati¹, Sujarwo¹

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas PGRI Silampari, Lubuk Linggau, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.2990>

Article Info:

Received : 18 Juli 2026
Revised : 12 Agustus 2026
Accepted : 19 Agustus 2026
Published : 22 September 2026

Correspondence:

Ardi Nugraha

Phone:

Abstract: The use of appropriate learning media is important to support students' understanding of IPAS learning materials, particularly for Grade V students. However, learning activities at SD Negeri Mardiharjo still require learning media that can present IPAS materials in a more engaging and understandable way. This study aims to develop an Animaker-based animated video for Grade V IPAS (Natural and Social Sciences) instruction at SD Negeri Mardiharjo that meets the criteria of validity, practicality, and effectiveness. This study employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. The subjects of the study were Grade V students at SD Negeri Mardiharjo. Data collection techniques included questionnaires and tests. Data analysis involved tests of validity, practicality, and effectiveness. The validation analysis results showed scores of 0.95 from the language expert, 0.90 from the media expert, and 0.88 from the subject matter expert. Practicality testing, conducted through trials with teachers and students, yielded a "highly practical" result with an average score of 93%. Effectiveness was determined based on pretest and posttest scores, resulting in an N-Gain score of 0.65, which falls into the medium category. Thus, the Animaker-based animated video is deemed valid, practical, and sufficiently effective for use in Grade V IPAS instruction at SD Negeri Mardiharjo.

Keywords: Animaker; Video Animation; IPAS; Elementary School; Learning Media.

Citation: Nugraha, A., Krisnawati, Y., & Sujarwo. (2026). Pengembangan Video Animasi Berbasis Animaker Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V SD Negeri Mardiharjo . *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(4), 5670-5675. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.2990>

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan yang memungkinkan terjadinya perubahan perilaku ke arah yang lebih positif. Guru berperan dalam mengatur dan mengelola lingkungan belajar agar mampu mendukung tercapainya perubahan tersebut. Pembelajaran juga dapat dimaknai sebagai upaya sadar yang dilakukan pendidik untuk memfasilitasi peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan minat, kebutuhan, dan karakteristiknya. Menurut (Rosnawati dkk.,2021) dalam konteks ini, pendidik bertindak sebagai fasilitator yang menyediakan sarana, menciptakan kondisi belajar yang kondusif, serta mendorong berkembangnya

kemampuan belajar peserta didik secara optimal. Menurut (Utami dkk.,2025) ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran esensial di tingkat Sekolah Dasar (SD) yang bertujuan untuk membekali siswa dengan pemahaman dasar tentang fenomena alam serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di SD Negeri Mardiharjo pada tanggal 30 Oktober 2025, diketahui bahwa pembelajaran telah menerapkan Kurikulum Merdeka. Guru menggunakan buku, media gambar, dan video dari YouTube sebagai pendukung pembelajaran. Namun, media yang digunakan masih bersifat umum dan belum

dikembangkan sesuai dengan kebutuhan materi maupun karakteristik siswa. Padahal fasilitas sekolah memiliki sarana yang memadai, seperti ruang kelas yang layak, perpustakaan, dan perangkat media pembelajaran sudah tersedia dapat mendukung proses belajar mengajar. Pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga sebagian siswa kurang fokus selama proses belajar. Dampaknya, hasil belajar siswa belum optimal. Dari 23 siswa kelas V, hanya 13 siswa (54,55%) yang mencapai KKTP 75, sedangkan 10 siswa (45,45%) belum mencapai ketuntasan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu memvisualisasikan konsep IPAS secara konkret. Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan adalah video animasi. Video animasi memiliki keunggulan dalam menghadirkan visual yang dinamis, suara, gambar bergerak, dan alur cerita yang dapat meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar siswa. Kebutuhan terhadap media bagi jenjang sekolah dasar sangat tinggi, sedangkan ketersediaan media video animasi yang menarik bagi siswa dan sesuai dengan pembelajaran masih kurang dikembangkan (Ariandhini & Anugraheni, 2022). Animaker memiliki fitur-fitur yang sudah disediakan, seperti animasi tulisan tangan, efek transisi, ikon-ikon, animasi kartun, latar belakang musik, dan lain-lain. Sehingga memudahkan untuk membuat video animasi. Animaker juga dapat mengedit video, mengedit transisi seperti adegan, tulisan, latar belakang, menambahkan efek pop up, dan mengedit animasi karakter (Robinson 2023).

Fajarwati & Irianto (2021:5) menjelaskan bahwa animasi melalui aplikasi Animaker dapat menjadi pilihan sekaligus inovasi baru dalam pembuatan video pembelajaran. Kehadiran media ini diharapkan mampu membantu guru menyampaikan materi dan menghadirkan proses belajar yang lebih bervariasi, sehingga dapat mendukung peningkatan kualitas belajar peserta didik. Hasil belajar siswa dapat meningkat karena adanya antusias dan respon pada siswa terhadap proses pembelajaran menggunakan media.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi berbasis Animaker dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. (Kusumawardani dkk., 2022) menyatakan bahwa media video animasi berbasis animaker memberikan peningkatan hasil belajar dengan kategori sedang. Penelitian selanjutnya Suharti dkk. (2023) mengembangkan video pembelajaran berbasis Animaker pada mata pelajaran IPA kelas IV SD yang memperoleh validasi ahli materi sebesar 95,2%, respon guru sebesar 97,5%, dan respon siswa sebesar 88,64% dengan kategori sangat layak dan sangat praktis. Selain

itu, penelitian Lia dkk. (2023) juga melaporkan bahwa pengembangan video animasi berbasis animaker menggunakan model ADDIE mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar karena media yang dikembangkan lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami.

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pengembangan video animasi berbasis animaker yang secara khusus membahas materi Bumi Berubah, seperti gempa bumi, gunung meletus, dan tsunami, dengan penyajian yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V SD Negeri Mardiharjo. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkuat hasil penelitian terdahulu mengenai penggunaan Animaker sebagai media pembelajaran, tetapi juga memberikan produk yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan kondisi pembelajaran IPAS di sekolah tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini mengenai pengembangan video animasi berbasis animaker pada pembelajaran IPAS materi Bumi Berubah di kelas V SD Negeri Mardiharjo belum pernah dilakukan. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan mengembangkan video animasi berbasis animaker yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS siswa kelas V SD Negeri Mardiharjo.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian atau *Research and Development* (RnD) dengan menggunakan model ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan sistematis, yaitu: analisis (*Analysis*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Kelima fase ini menjadi acuan bagi pengembang pembelajaran untuk merancang proses belajar yang lebih efektif serta menghasilkan capaian yang maksimal. (Slamet, 2022). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Mardiharjo pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian siswa kelas yang berjumlah 23 orang.

Pada tahap *analysis*, dilakukan analisis kompetensi pada capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) kurikulum merdeka mata pelajaran IPAS kelas V. selanjutnya analisis karakteristik siswa dilakukan wawancara dengan guru kelas V untuk mengetahui kemampuan awal, kebutuhan, serta karakteristik siswa. Analisis materi. Tahap *design* mencakup penyusunan tujuan pembelajaran, penyusunan materi, penyusunan *storyboard* kemudian video animasi dibuat menggunakan aplikasi animaker yang memuat pembukaan, pertanyaan pematik, tujuan pembelajaran, penyajian materi, evaluasi, penutup, dan profil pengembang.

Tahap *Development*, produk yang dikembangkan di uji kevalidannya kepada tiga para ahli yaitu ahli bahasa, ahli media dan ahli materi. Penilaian ini

dilakukan sebelum video animasi digunakan dalam uji coba lapangan terbatas yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan/kevalidan media tersebut. Kemudian setelah uji kevalidan maka akan dilakukan uji coba *one to one*, *small group*, dan uji coba lapangan. Untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan. Selanjutnya tahap *Implementation*, pada tahap ini merupakan langkah dalam menerapkan video animasi berbasis animaker di SD Negeri Mardiharjo dikelas V, Tahap dilakukan dengan cara peneliti memperlihatkan video animasi yang telah dikembangkan kepada siswa. Uji coba dilakukan secara langsung di kelas. Tahap *evaluation*, dilakukan secara formatif pada setiap tahapan pengembangan dan secara sumatif setelah implementasi. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil dan Diskusi

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa video animasi berbasis animaker pada pembelajaran IPAS siswa kelas V yang valid, praktis, dan efektif. Hasil analisis video animasi berbasis animaker sebagai berikut:

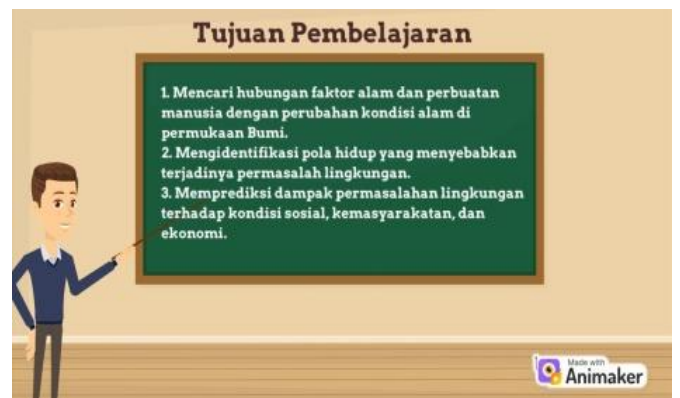
Tahap *Analyze*, dilakukan dengan analisis kompetensi, karakteristik siswa, dan materi. Hasil analisis bahwa pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri Mardiharjo masih didominasi penggunaan buku teks sehingga siswa cenderung kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, siswa lebih menyukai media pembelajaran yang memadukan gambar bergerak, animasi, dan suara dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan buku. Tahap *design*, dilakukan dengan menyusun rancangan video animasi, mulai dari penentuan materi, penyusunan storyboard, pembuatan karakter, penyusunan narasi, hingga penyusunan instrument penelitian. Berikut tampilan desain video animasi berbasis animaker.



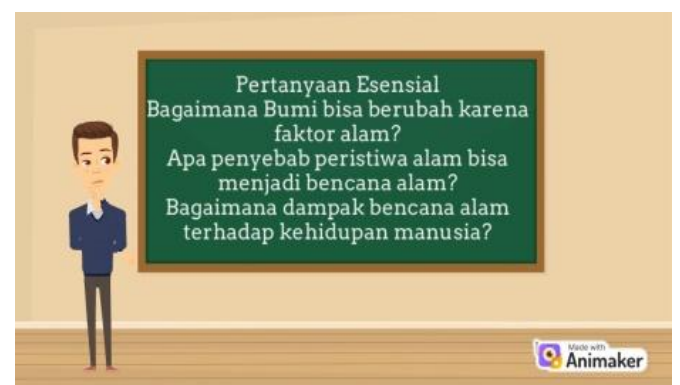
Gambar 1. Tampilan Awal Video



Gambar 2. Tampilan Judul Materi



Gambar 3. Tampilan Tujuan Pembelajaran

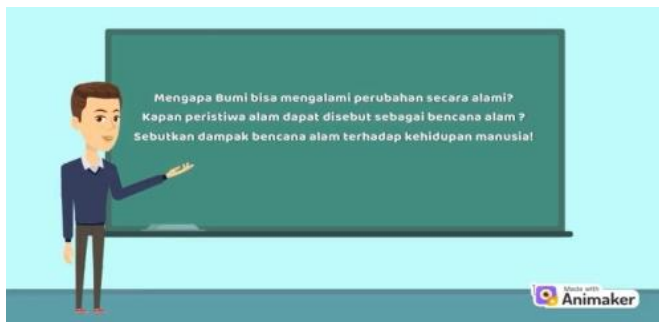


Gambar 4. Tampilan Pertanyaan Esensial





Gambar 5. Tampilan Pembahasan Materi



Gambar 6. Tampilan Soal



Gambar 7. Tampilan Profil Pengembang

Tahap *Development* Tahap ini, produk yang dikembangkan di uji kevalidannya kepada tiga para ahli yaitu ahli bahasa, ahli media dan ahli materi. Penilaian ini dilakukan sebelum video animasi digunakan dalam uji coba lapangan terbatas yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan/kevalidan media tersebut. Kemudian setelah uji kevalidan maka akan dilakukan uji coba *one to one*, *small group*, dan uji coba lapangan.

Selanjutnya tahap *Implementation*, pada tahap ini merupakan langkah dalam menerapkan video animasi berbasis animaker di SD Negeri Mardiharjo dikelas V, Tahap dilakukan dengan cara peneliti memperlihatkan video animasi yang telah dikembangkan kepada siswa. Uji coba dilakukan secara langsung di kelas. Tahap *evaluation*, yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang

digunakan untuk penyempurnaan dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran secara luas.

Hasil Analisis Kevalidan

Validasi video animasi berbasis animaker dilakukan oleh tiga validator terdiri dari ahli bahas, media, materi pada bulan april 2026. Hasil penilaian menunjukkan bahwa 96% untuk aspek bahasa, 90% untuk aspek media, dan 88% untuk aspek materi dengan rata-rata keseluruhan 91% sehingga termasuk kategori sangat valid.

Tabel 1. Hasil Analisis Kevalidan

Validator	Presentase	Kriteria
Ahli Bahasa	96%	Sangat Valid
Ahli Media	90%	Sangat Valid
Ahli Materi	88%	Sangat Valid

Dari hasil tabel 1 tersebut Video animasi ini dapat dinyatakan valid karena sudah layak dalam segi penggunaan bahasa yang baik, baku, dan mudah dipahami sesuai dengan kaidah bahasa indonesia. Layak secara media karena tampilan video animasi, gambar, teks, suara, serta kemudahan dalam menggunakan video, dan sudah diperbaiki sesuai dengan saran dari validator media. Secara materi sudah layak bahwa dalam video animasi ini materi sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan serta diperbaiki sesuai dengan saran dari validator materi.

Hasil Analisis Kepraktisan

Selanjutnya melakukan uji coba kepraktisan dalam menggunakan video animasi berbasis animaker guru, uji *one to one*, dan uji *small group*. Berikut adalah rekapitulasi hasil angket respon guru, siswa melalui uji coba *one to one*, dan uji coba *small group*, disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Hasil Analisis Kepraktisan

Validator	Skor maksimal	Jumlah skor	Presentase
Guru	50	47	94%
One-to-one	30	27	90%
Small group	60	57	95%
Rata-rata			93%
Kategori			Sangat praktis

Berdasarkan hasil tabel 2 bahwa video animasi berbasis animaker mendapatkan hasil respon baik dari guru dan siswa. Mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. ombinasi animasi, gambar, teks, dan suara membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran sehingga guru lebih mudah menyampaikan materi.

Hasil Analisis Keefektifan

Keefektifan video animasi berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* dengan nilai *pretest* sebesar 42,17 meningkat menjadi 79,57 pada *posttest*. Hasil analisis menunjukkan nilai *N-Gain* sebesar 0,65 dengan kategori sedang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Analisis Keefektifan

Keterangan	Pretest	Posttest
Jumlah	970	1.830
Rata-rata	42,17	79,57
<i>N-gain Score</i>		0,65
Kriteia		Sedang

Uji coba keefektifan dilakukan terhadap 23 siswa kelas V SD Negeri Mardiharjo untuk mengetahui efektivitas penggunaan video animasi berbasis animaker dalam pembelajaran IPAS. *Pre-test* diberikan sebelum siswa menggunakan media pembelajaran, sedangkan *post-test* diberikan setelah proses pembelajaran selesai. Hasil *pre-test* menunjukkan rata-rata nilai sebesar 42,17. Nilai tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih belum memahami materi secara optimal sehingga hasil belajar yang diperoleh masih tergolong rendah.

Setelah pembelajaran menggunakan video animasi berbasis animaker, rata-rata nilai *post-test* meningkat menjadi 79,57. Berdasarkan hasil perhitungan *N-Gain* diperoleh skor sebesar 0,65 yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa video animasi berbasis animaker efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media mampu membantu siswa memahami materi IPAS dengan lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran.

Keefektifan media ini didukung oleh penyajian materi yang memadukan gambar bergerak, teks, narasi, ilustrasi, dan audio sehingga siswa lebih mudah memahami konsep-konsep IPAS yang sulit dipahami. Tampilan video yang menarik mampu meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut

membuat siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran dan lebih mudah mengingat materi yang telah dipelajari. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rakhman, dkk.2024) menyatakan bahwa Video animasi yang menarik, dengan kombinasi visual dan audio yang interaktif, mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa. Hal ini membuat siswa lebih fokus dan antusias dalam menyimak materi yang disampaikan, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

Menurut Rakhman, dkk. (2024:39) menyatakan bahwa video animasi mempermudah guru dalam menjelaskan konsep-konsep yang sulit dipahami melalui metode pembelajaran konvensional. Dengan visualisasi yang mendetail, siswa dapat melihat ilustrasi konsep yang abstrak atau rumit, seperti proses alam, hubungan sebab-akibat, atau cerita fiksi.

Namun dari 23 siswa, yang mencapai ketuntasan 21 siswa, sedangkan 2 siswa belum tuntas karena susah fokus selama proses pembelajaran sehingga belum memahami materi secara optimal. Kondisi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan sudah efektif untuk diterapkan, keberhasilan belajar tetap dipengaruhi oleh faktor internal yang berasal dari masing-masing siswa tersebut. Hal tersebut didukung oleh penelitian Aprianti,dkk 2023) yang menjelaskan bahwa video animasi mampu meningkatkan minat belajar siswa karena penyajiannya lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Peningkatan minat dan perhatian tetap dipengaruhi oleh karakteristik masing-masing siswa. Siswa yang memiliki konsentrasi belajar rendah cenderung belum dapat memanfaatkan media video secara maksimal sehingga hasil belajarnya belum optimal.

Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan video animasi berbasis animaker dengan materi bumi berubah pada pembelajaran siswa kelas V SD dengan menggunakan model ADDIE. Hasil Penelitian menunjukan bahwa video animasi berbasis animaker memenuhi kriteria sangat valid berdasarkan penilaian ahli bahasa, ahli media, dan ahli media. Media memperoleh kategori sangat praktis berdasarkan hasil uji coba guru, one-to-one, dan small group, sehingga hasil dampak membantu dalam proses pembelajaran. Hasil uji keefektifan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai *N-gain* pada kategori sedang, yang mengindikasikan bahwa video animasi berbasis Animaker mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPAS, khususnya topik bumi berubah. Dengan demikian, video animasi berbasis animaker dinyatakan valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas PGRI Silampari, dosen pembimbing, para validator ahli, kepala sekolah, guru kelas V, siswa kelas V SD Negeri yang telah membantu dan memberikan dukungannya. Atas izin, bimbingan, waktu, dan partisipasinya selama penelitian berlangsung hingga selesai.

Referensi

- Aprianti, R., Rakhmat, C., & Indihadi, D. (2023). Pengaruh penggunaan video animasi terhadap minat belajar siswa pada tema organ gerakan hewan di kelas V sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 398–407. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5315>
- Ariandhini, E., & Anugraheni, I. (2022). Pengembangan media video animasi berbasis Animaker untuk meningkatkan hasil belajar materi puisi mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 3 SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(3), 242–252. <https://doi.org/10.31539/joeai.v3i2.1550>
- Fajarwati, M. I., & Irianto, S. (2021). Pengembangan media Animaker materi keliling dan luas bangun datar menggunakan kalkulator di kelas IV SD UMP. *eL-Muhbib: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(1), 1–11.
- Kusumawardani, D., Pramadi, A., & Maspupah, M. (2022). Peningkatan hasil belajar siswa menggunakan video animasi audiovisual berbasis Animaker pada materi sistem gerak manusia. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 110–115.
- Lia, L. K. A., Atikah, C., & Nulhakim, L. (2023). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Animaker untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 386–400.
- Rakhman, P. A., Pribadi, R. A., Fahrul, M., & Al Hakim, M. R. (2024). Pemanfaatan video animasi sebagai media pembelajaran di SDN Karundang. *Jurnal Genta Mulia*, 16(1), 34–40.
- Robinson, E. (2023). Pemanfaatan aplikasi Animaker dalam pembuatan media pembelajaran. *ORAHUA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 18–23. <https://doi.org/10.70404/orahua.v1i01.40>
- Slamet, F. A. (2022). Model Penelitian pengembangan (R n D). Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalojogo Malang.
- Suharti, S., Makki, M., & Wardani, K. S. K. (2023). Pengembangan video pembelajaran berbasis Animaker pada mata pelajaran IPA kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(2), 498–504. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i2.1038>
- Utami, A. S., Astin, H., Pratiwi, S., Negara, M. C., & Melany, S. D. (2025). Tantangan guru sekolah dasar dalam mengajar IPA terutama dalam keterbatasan sarana dan kompetensi guru. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2).
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). Teori-teori belajar dan pembelajaran. Penerbit Adab.