



Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 12 Mataram

Mir'atun Hasanah^{1*}, Khairun Nisa¹, Setiani Novitasari¹

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3371>

Article Info:

Received : 28 Agustus 2026
Revised : 20 September 2026
Accepted : 29 September 2026
Published : 06 Oktober 2026

Correspondence:

Mir'atun Hasanah

Phone:

Abstract: The lack of variety in learning media reduces students' interest in learning. This situation calls for engaging learning media, one of which is animaker based animated video media. This study aims to produce a valid and practical animaker based animated video product to improve the IPAS learning outcomes of fifth grade students at SDN 12 Mataram. The research method used was Research & Development (R&D) based on the ADDIE model, consisting of five stages: Analysis (of needs, students, and content), Design (of learning objectives, content, storyboards, and animated video designs), Development (of animaker based animated videos and the creation of validation instruments), Implementation (testing the media in classroom instruction), and Evaluation (formative evaluation at each stage and summative evaluation through validation by media experts, subject matter experts, and feedback from teachers and students). The research subjects were 15 fifth grade students at SDN 12 Mataram, and the research object was the animaker based animated video media. Data collection techniques included questionnaires, validation forms for media and subject matter experts, and response forms for teachers and students. The research results based on media expert validation yielded 84.6%, meeting the "highly valid" criterion and subject matter expert validation yielded 88.3%, also meeting the "highly valid" criterion. Meanwhile, the practicality test for teacher responses yielded a result of 90.9%, meeting the "highly practical" criterion the small group pilot test for student responses yielded 97.6%, meeting the "highly practical" criterion and the large-group pilot test yielded 94.4%, also meeting the "highly practical" criterion. Based on the research results, it was concluded that the Animaker-based animated video learning media developed is deemed suitable for use in terms of validity and practicality to improve the IPAS learning outcomes of fifth grade students at SDN 12 Mataram.

Keywords: Educational Media; Animaker; IPAS; Animated Videos

Citation: Hasanah, M., Nisa, K., & Novitasari, S. (2026). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 12 Mataram. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(4), 6029–6037. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3371>

Pendahuluan

Perkembangan teknologi kini menjadi semakin pesat. Teknologi dapat mempengaruhi banyak hal, salah satunya adalah pembelajaran dan cara penyampaian materi dalam proses belajar mengajar di sekolah. Seiring kemajuan teknologi di era revolusi industri saat ini, seharusnya dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dari segi materi pendidikan dan media yang

menunjang pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Untuk menciptakan suasana belajar tidak lepas dari peran guru sebagai pendidik. Tugas pendidik adalah menyampaikan informasi sebanyak-banyaknya kepada lingkungan aktivitas siswa, yang dapat memberikan pengalaman belajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Salah satu cara yang bisa dilakukan oleh guru

adalah menunjang proses belajar dengan menyediakan media pembelajaran (Setiawan, 2016).

Media pembelajaran adalah sarana penunjang yang membantu kelancaran dalam proses pembelajaran, baik membantu guru menyampaikan materi maupun membantu siswa memahami dan lebih fokus pada materi pembelajaran yang disampaikan. Menurut Yaumi (2018), media pembelajaran adalah segala bentuk perangkat yang sengaja dirancang untuk menyampaikan informasi kepada siswa dalam bentuk pesan dan dapat membangun interaksi. Pendapat lain dari Athifah dkk, (2022) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu guru menyampaikan pembelajaran kepada siswa, sehingga penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar, dapat mendorong dan membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.

Pada pelaksanaan pembelajaran dibutuhkan sebuah sarana atau penerapan inovasi yang mampu menunjang proses pembelajaran, dan salah satunya adalah media interaktif. Setiawan (2023), berpendapat bahwa saat ini siswa sekolah dasar sudah sangat nyaman dengan media interaktif seperti gambar bergerak animasi, dan lain-lain. Untuk meningkatkan semangat belajar siswa, guru harus membuat pembelajaran lebih menarik dan inovatif, sehingga mendorong siswa belajar secara maksimal baik dalam pembelajaran individu maupun pembelajaran didalam kelas.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas V SDN 12 Mataram, peneliti menemukan masalah dalam proses pembelajaran. Adapun permasalahan tersebut yaitu selama ini guru menggunakan model pembelajaran yang kurang bervariasi, saat proses belajar mengajar berlangsung. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mengalami kejenuhan karena proses pembelajaran yang berlangsung cenderung monoton. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran oleh guru belum dilakukan secara optimal. Selama ini, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada media konkret dan media audiovisual berupa video yang bersumber dari YouTube. Padahal pihak sekolah sudah menyiapkan sarana dan prasarana untuk menunjang proses pembelajaran namun kurang dipergunakan. Karena model pembelajaran yang tidak bervariasi itulah membuat hasil belajar kurang memuaskan. Dibuktikan saat observasi berlangsung, siswa melakukan kegiatan lain diluar pembelajaran dan tidak menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh guru pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya ditemukan bahwa lebih dari setengah jumlah siswa kehilangan fokus di tengah pembelajaran, dan sisanya mereka cukup tertarik dengan materi IPAS khususnya

pada materi IPS mengenai kondisi geografis wilayah Indonesia. Karena hal tersebut diperlukan media pembelajaran yang dapat mendorong minat belajar siswa.

Media video animasi menjadi salah satu solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut. Media video animasi dirasa tepat dibandingkan media gambar, karena media video animasi dapat dilihat dan didengar sehingga membuat siswa lebih tertarik dan mudah memahami materi yang disampaikan (Annisa, 2021). Pengembangan media video animasi bukanlah hal yang baru karena sudah banyak dikembangkan sebelumnya, salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Liani (2022), yang berjudul pengembangan media video animasi pada muatan seni budaya dan prakarya kelas IV SDN 39 Mataram. Berdasarkan penelitian tersebut serta adanya permasalahan dari hasil observasi, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul, Pengembangan media video animasi berbasis animaker pada pembelajaran IPAS kelas V SDN 12 Mataram. Perbedaannya, penelitian terdahulu mengembangkan media video animasi berbasis powtoon yang merupakan sebuah aplikasi yang tidak hanya diterapkan pada kegiatan belajar di ruang kelas saja, tetapi dapat digunakan diluar kegiatan belajar mengajar di sekolah karena bisa dikemas dalam bentuk DVD dan diakses melalui perangkat laptop/handphone. Sedangkan peneliti, mengembangkan media video animasi berbasis animaker yang memiliki keunggulan antara lain memiliki gerakan, suara, dan transisi yang memberi kesan menyenangkan dalam suatu materi yang diajarkan, animaker sangat efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran karena menyampaikan informasi pembelajaran yang rumit menjadi mudah dan menyenangkan.

Aplikasi animaker merupakan suatu inovasi yang dirancang untuk digunakan sebagai alternatif produksi media pembelajaran dan mudah digunakan oleh para pendidik saat membuat media pembelajaran karena mudah diakses melalui Internet sehingga sangat bagus jika digunakan di sekolah dasar. Dalam penelitian terdahulu menurut Nisa (2021) yang berjudul Media pembelajaran berbasis animaker pada mata pelajaran IPS di kelas IV MIN 8 Aceh Besar. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi berbasis animaker layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Hal ini didasari dari hasil validasi media oleh dosen PGMI sebagai ahli materi memperoleh persentase 88,8% dengan kategori Sangat Layak, hasil validasi media oleh dosen PGMI sebagai ahli media memperoleh persentase 91,1% dengan kategori Sangat Layak dan hasil validasi oleh guru kelas memperoleh persentase 88,8% dengan kategori Sangat Layak. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran animasi yang

dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPS.

Media pembelajaran yang kurang bervariasi di SDN 12 Mataram serta dilihat dari keberhasilan penelitian terdahulu. Peneliti tertarik memilih menggunakan aplikasi animaker, karena efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran yang rumit menjadi mudah dan menyenangkan. Dan diharapkan mampu meningkatkan semangat siswa dalam proses belajar mengajar, alasan lainnya yaitu belum ditemukan penggunaan media animaker pada penelitian lainnya di Program Studi PGSD Universitas Mataram. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga perlu dilakukan penelitian tentang Pengembangan media video animasi berbasis animaker pada pembelajaran IPAS kelas V SDN 12 Mataram.

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau RnD (Research and Development). Menurut Sugiyono (2020) metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, menghasilkan, dan menguji kelayakan media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE yang meliputi lima tahapan yaitu, Analysis (Analisis), Design (Perencanaan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Penelitian ini dilaksanakan di SDN 12 Mataram. Subjek penelitian ini adalah 15 orang siswa kelas V. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu kuesioner (angket) dan dokumentasi. Instrumen penelitian yaitu angket validasi ahli media dan materi, serta angket respon siswa dan guru. Adapun analisis data dalam penelitian ini menggunakan skala Likert 1 sampai 5 yang meliputi analisis data kevalidan dan kepraktisan.

Tahap analysis (Analisis) adalah tahap utama untuk menganalisis berbagai hal terkait subjek dan objek yang ingin dikembangkan, tahap analisis bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang relevan mengenai kompetensi dalam mengembangkan media video animasi berbasis animaker yang akan dikembangkan.

Pertama analisis kinerja, yaitu analisis yang dilakukan untuk menganalisis masalah yang dihadapi guru dan siswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Hasil yang diperoleh pada analisis ini yaitu media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi. Selain itu, terdapat masalah pada antusias siswa dalam belajar kurang dilihat dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti ditemui siswa melakukan

kegiatan lain diluar pembelajaran dan tidak menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh guru pada saat proses pembelajaran berlangsung. Kedua analisis siswa, tahap ini bertujuan untuk menganalisis kemampuan siswa yang beragam dengan karakteristik yang berbeda seperti sikap, kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan. Hasil analisis siswa dapat dijadikan gambaran dalam proses pengembangan produk yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Ketiga analisis materi, tahap analisis yang dilakukan untuk menganalisis mengenai fakta, konsep, prinsip dan prosedur materi pembelajaran yang akan diajarkan kepada siswa. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagian materi pelajaran yang akan diajarkan kepada siswa sehingga media pembelajaran dapat disusun secara sistematis untuk dikembangkan. Adapun materi yang akan diajarkan yaitu bab 6 topik A pembelajaran IPAS untuk kelas V. Keempat analisis tujuan, tahap analisis yang dilakukan untuk menentukan kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa. Hasil analisis bertujuan supaya pembelajaran yang mengacu pada media pembelajaran dapat dijalankan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Tahap design (Perencanaan) adalah tahap lanjutan setelah tahap analisis selesai dilaksanakan. Tahap desain fokus untuk penentuan materi dan perencanaan struktur media pembelajaran yang akan dikembangkan. Langkah awal yang dilakukan yaitu menyusun rencana pembuatan media video animasi berbasis animaker, kemudian pemilihan materi serta membuat rancangan konsep dari media video animasi berbasis animaker yang didalamnya mencakup desain ukuran, bentuk, warna, gambar, huruf, isi materi, dan sebagainya.

Tahap development (Pengembangan) adalah tahap lanjutan setelah tahap perencanaan. Pada tahap ini dilaksanakan tahap pengembangan produk berupa media pembelajaran video animasi berbasis animaker sesuai dengan rancangan sebelumnya. Media video animasi yang dikembangkan harus sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran sehingga memerlukan pemeriksaan dengan memvalidasi media pembelajaran pada dosen validator ahli media dan validator ahli materi untuk mengetahui media layak di uji coba atau tidak. Setelah pemeriksaan dilaksanakan maka dilakukan perbaikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan sesuai saran dari validator ahli media dan ahli materi.

Tahap implementation (Implementasi) adalah langkah untuk menerapkan media pembelajaran yang sudah dibuat. Tahap ini bertujuan untuk menentukan media yang dikembangkan dalam situasi kelas yang sebenarnya untuk mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan media video animasi berbasis animaker. Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba produk

dengan melaksanakan pembelajaran dengan media video animasi yang sudah lolos validasi ahli media dan ahli materi. Uji coba produk yang dilakukan di kelas V SDN 12 Mataram ada dua yaitu uji coba kelompok kecil yang diujikan pada 6 siswa kelas V SDN 12 Mataram dalam pengujian media video animasi dan uji coba kelompok besar pada 15 orang siswa.

Tahap evaluation (Evaluasi) adalah langkah akhir yang dilakukan pada produk yang telah dikembangkan. Adapun evaluasi yang dilakukan yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk memperbaiki media yang dikembangkan berdasarkan tahapan pengembangan ADDIE. Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan melalui saran dan masukan dari dosen validator ahli media dan ahli materi, serta hasil penilaian angket respon guru dan siswa untuk mengetahui kekurangan media video animasi berbasis Animaker. Hasil evaluasi tersebut digunakan sebagai dasar perbaikan agar media lebih baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Dengan demikian, media video animasi berbasis Animaker diharapkan valid dan praktis serta dapat meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi IPAS.

Hasil dan Diskusi

Analysis (Analisis)

Tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan, siswa dan materi untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan terkait dengan penggunaan media pembelajaran IPAS di sekolah. Analisis pertama, dilakukan melalui observasi langsung dengan guru kelas V SDN 12 Mataram. Berdasarkan masalah yang ada yaitu model pembelajaran yang kurang bervariasi pada pembelajaran IPAS khususnya berbasis video animasi, guru hanya menggunakan bahan ajar berupa buku pegangan guru dan siswa, serta media visual berupa gambar dari internet. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik. Sejalan dengan pendapat Mahesti & Koeswanti (2021) menyatakan bahwa kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran membuat kegiatan belajar menjadi kurang menarik dan monoton.

Hal ini membuat siswa merasa bosan, kurang fokus dan kurang tertarik dalam belajar, dilihat dari kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Media dapat mendorong perhatian, pikiran, perasaan, dan kemauan belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Septiani & Zain (2024) menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran, penggunaan media sangat penting untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian,

perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat menyampaikan materi dengan jelas dan lengkap misalnya seperti media video animasi. Media video animasi merupakan video kartun yang diisi dengan materi pelajaran yang sifatnya menarik dan terkesan lucu dan cocok dengan siswa sekola dasar (Putri dkk, 2020).

Analisis kedua, yaitu analisis siswa kelas VSDN 12 Mataram selama pembelajaran IPAS terdapat beberapa siswa yang fokus mendengarkan penjelasan guru dan ada beberapa yang tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan seperti berbicara dengan teman sebangkunya. Sesuai dengan pendapat Karisma & Ahdhianto. (2023) minat siswa terhadap suatu mata pelajaran menjadi kunci keberhasilan dalam belajar. Saputra dkk. (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sangat dibutuhkan untuk menarik minat siswa agar terlihat aktif dalam proses pembelajaran. Karena siswa merasa jenuh ketika guru hanya menjelaskan materi yang ada di buku tanpa adanya penggunaan media yang dapat menarik minat belajar siswamaka perlu adanya media yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa dan mempermudah siswa agar tidak kesulitan dalam belajar. Sejalan dengan pendapat Wijaya & Nursehah (2024) menyatakan bahwa kesulitan siswa dalam memahami materi dilihat dari dukungan media yang digunakan dalam proses belajar dan bagaimana media berperan dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran berfungsi memperoleh penyajian materi, memperbesar dan memperjelas objek yang sulit diamati secara langsung, serta mempererat hubungan antar konsep abstrak dengan pengalaman nyata siswa (Hamzah dkk, 2022).

Analisis yang ketiga yaitu analisis materi, berdasarkan hasil pengkajian capaian pembelajaran setelah dilakukan proses diskusi bersama wali kelas dan dosen pembimbing, ditemukanlah bahwa materi IPAS yang paling relevan dengan media yang akan dikembangkan adalah materi IPAS kelas V bab 6 "Indonesiaku kaya raya" topik A "Bagaimana bentuk Indonesiaku" kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka. Menurut putra dkk (2023) menyatakan bahwa kurikulum merdeka memberikan kesempatan untuk mengembangkan bahan ajar yang inovatif dan relevan sesuai dengan kebutuhan siswa. Materi ini penting untuk diajarkan dan diperkenalkan kepada siswa agar siswa memahami kondisi geografis indonesia sebagai negara maritim dan agraris serta untuk menumbuhkan rasa bangga, tanggung jawab dan menghargai kebinekaan global serta posisi strategis indonesia.

Hal ini sejalan dengan pendapat Hafsah (2022) materi ini sangat penting diajarkan dan diperkenalkan kepada siswa agar mereka memahami bentuk

geografis Indonesia sebagai negara kepulauan maritim dan agraris melalui penggunaan peta serta identifikasi kekayaan alam sekitar. Berdasarkan analisis tersebut, diperlukan media yang cocok untuk digunakan sesuai dengan kebutuhan, siswa, dan materi. Media yang cocok digunakan dalam pembelajaran IPAS materi Bab 6 Tema A yaitu media pembelajaran video animasi berbasis animaker.

Design (Desain)

Tahap desain meliputi perancangan media yang terdiri dari rancangan konsep pengguna ini dilakukan tahap perancangan media yang meliputi rancangan pendahuluan, konten, dan bagian penutup (Siburian dkk., 2022). Tahap desain yaitu merancang media video animasi berbasis *Animaker* yang telah sesuai dengan aspek kebutuhan, siswa, dan materi.

Rancangan Isi Media

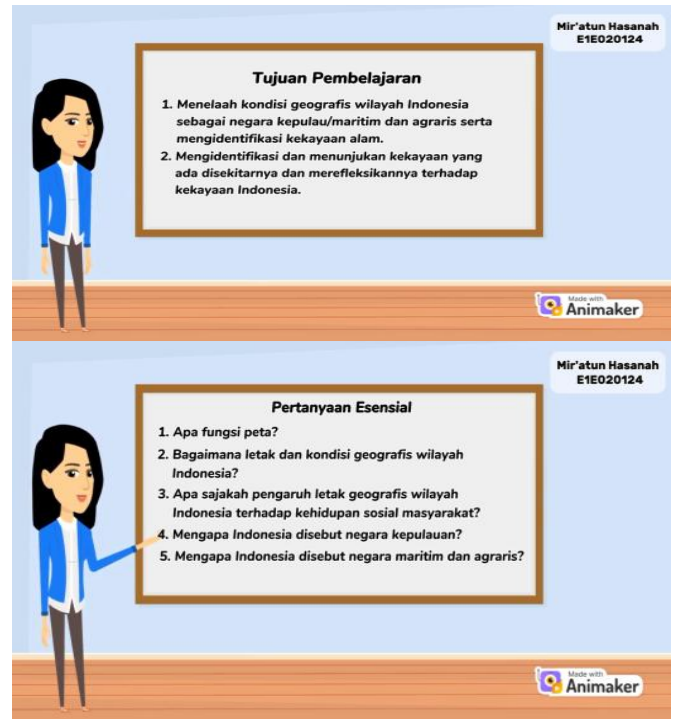
Pertama desain awal, bagian awal media video animasi memuat judul buku, nama penulis, dan ilustrasi beberapa murid yang sedang berkemah di daerah perbukitan. Ilustrasi ini memberikan gambaran terkait isi yang akan dibahas di dalam media video animasi berbasis *Animaker*, dimana membahas mengenai materi IPAS kelas V bab 6 “Indonesiaku kaya raya” topik A “Bagaimana bentuk Indonesiaku”. Slide selanjutnya berisi ilustrasi seorang guru yang berdiri, berpakaian rapi di dalam ruang kelas yang terdapat papan tulis, lemari, buku, meja, kursi dan jam dinding. Berikut desain awal pada gambar 1.



Gambar 1. Desain awal

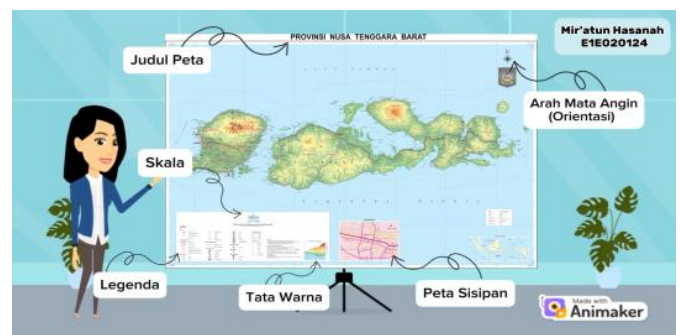
Kedua desain Tujuan dan Pertanyaan Esensial, pada bagian tujuan pembelajaran dirancang spesifik dan terukur untuk menentukan capaian siswa, seperti pengetahuan, keterampilan, dan sikap setelah menonton video animasi. Sedangkan bagian pertanyaan esensial, mendorong pemahaman siswa terkait pembelajaran yang akan disampaikan. Pada bagian ini terdapat pertanyaan mendasar yang mengarahkan fokus pembelajaran dan mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Contohnya seperti “Bagaimana

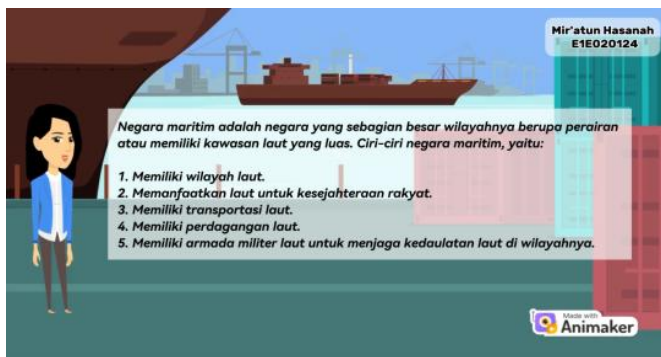
letak dan kondisi geografis wilayah Indonesia?”. Dengan disisipkan pertanyaan seperti ini pada media video animasi, itu akan membangun pemahaman aktif siswa agar pembelajaran lebih bermakna dan kontekstual. Berikut desain tujuan dan pertanyaan esensial pada gambar 2.



Gambar 2. Desain Tujuan dan Pertanyaan Esensial

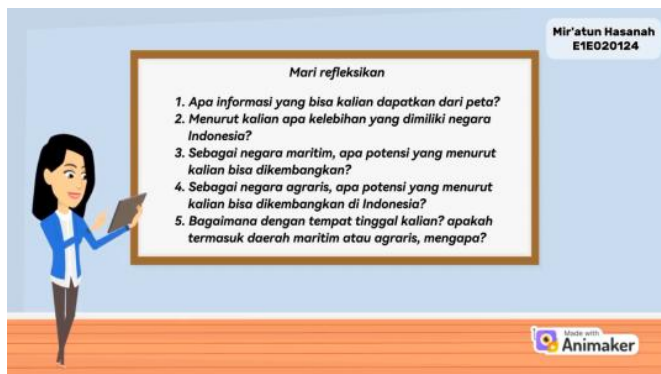
Ketiga desain materi, bagian materi berisi konten pembelajaran IPAS yang berdurasi 7 menit dengan jumlah 16 slide yang terstruktur, menarik dan interaktif agar efektif mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa yaitu menelaah kondisi geografis wilayah Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta mengidentifikasi kekayaan alam, mengidentifikasi dan menunjukan kekayaan yang ada disekitarnya dan merefleksikannya terhadap kekayaan Indonesia. Proses ini memastikan materi relevan, ringkas dan tanpa informasi berlebih sehingga membuat siswa fokus pada materi inti. Berikut desain materi pada gambar 3.





Gambar 3. Desain materi

Keempat desain refleksi, bagian refleksi bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa. Refleksi juga berguna untuk memperkuat hasil belajar dan pengembangan kemampuan siswa secara menyeluruh. Refleksi pelajaran dalam video animasi tersebut berjumlah 3 *slide* berdurasi 3 menit. Bertujuan agar mengulang kembali materi yang telah dipelajari, juga meningkatkan kemampuan berpikir siswa untuk menghubungkan materi dengan pengalaman atau pengetahuan lainnya yang relevan dengan materi pembelajaran yang telah diajarkan. Berikut desain refleksi awal pada gambar 4.



Gambar 4. Desain Refleksi

Kelima desain kesimpulan dan penutup, pada bagian kesimpulan dan salam penutup yang berdurasi 2 menit dengan jumlah 3 *slide*, bagian tersebut mengulang secara singkat materi yang telah ditayangkan oleh media video animasi terkait pembelajaran sebelumnya yaitu mengenai peta, fungsi peta, negara maritim, dan negara agraris. Selanjutnya, guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam dan ucapan terima kasih kepada siswa dengan melakukan gerakan melambaikan tangan. Berikut desain kesimpulan dan penutup pada gambar 5.

Pertama pemilihan font, jenis font yang digunakan pada media video animasi ini sangat bervariasi. Jenis font pada desain depan video menggunakan nurito (ukuran font 21), arial (ukuran font 20) dan freehand (ukuran font 20) untuk judul dan sub

judul, fredoka one (ukuran font 14) untuk bagian nama penulis, nurito (ukuran font 16) untuk bagian desain tujuan dan pertanyaan esensial, open sains (ukuran font 16) dan nurito (ukuran font 16) untuk desain materi. fabulous (ukuran font 16) untuk desain refleksi, serta floarishing (ukuran font 25) untuk bagian desain kesimpulan dan penutup.



Gambar 5. Desain Kesimpulan dan Penutup

Rancangan Tampilan Media Video

Kedua pemilihan gambar, ilustrasi yang digunakan pada video adalah animasi yang memiliki berbagai tema yang disesuaikan dengan pembahasan dimana dalam media video tersebut terdapat tokoh guru, murid, perpustakaan, dan ruang kelas. Alasan utama, pada pembahasan mengenai indonesia kaya raya, *background* dalam *slide* tersebut bentuk dari kekayaan indonesia, berupa gambar pantai, gunung dan daratan yang menyimbolkan negara indonesia. Kedua, *slide* video tersebut dibuat menarik dengan adanya ruang perpustakaan dengan interior di dalamnya.

Ketiga, membahas mengenai peta indonesia, maka *background* yang digunakan pada *slide* tersebut dibuat sesuai dengan isi pembahasan yaitu menunjukkan bentuk dari peta Negara Indonesia dan ditampilkan juga *slide* yang menayangkan bentuk dari peta Provinsi Nusa Tenggara Barat (NTB) serta dijelaskan juga mengenai komponen pada peta.

Keempat, membahas mengenai negara maritim, tampilan tersebut tentu menggambarkan indonesia negara maritim yang sebagian besar wilayahnya adalah perairan dan tentu terdapat transportasi laut juga

melakukan jalur perdagangan laut. Dan kelima, membahas mengenai negara agraris dalam *slide* tersebut juga ditayangkan kegiatan yang berkaitan dengan negara agraris baik di sektor pertanian dan perkebunan juga ditayangkan beberapa gambar yang menjelaskan mengenai hal penting dalam sebuah negara agraris.

Ketiga pemilihan audio media video animasi, proses penambahan audio menggunakan aplikasi *animaker* dan *capcut*. Audio yang digunakan adalah *dubbing* yaitu mengubah suara asli menjadi suara kartun yang menarik lalu disesuaikan dengan penayangan media video animasi. *Backsound* yang digunakan juga dibuat beragam, saat membahas negara maritim maka terdapat tambahan suara ombak pantai untuk memberi kesan nyata pada penayangan media video animasi tersebut. Kemudian pada penayangan peta negara Indonesia, maka diberikan audio yang mencerminkan negara Indonesia seperti suara angklung dll. Hal ini bertujuan agar siswa, tidak mudah bosan atau jenuh saat mendengarkan pembelajaran melalui media video animasi. Keempat pemilihan warna, warna dominan yang digunakan pada media video animasi adalah biru, hijau, putih, dan beberapa warna terang lainnya. Pemilihan warna terang untuk media video animasi ini bertujuan untuk menambah ketertarikan siswa terhadap media video animasi.

Development(Pengembangan)

Tahap pengembangan ini, media video animasi mulai dikembangkan sesuai dengan desain yang telah dirancang pada tahap desain. Gumilar dkk. (2022) menyatakan bahwa tujuan validasi media yaitu untuk mengukur tingkat kevalidan dari media yang telah dikembangkan sebelum digunakan di lapangan. Sedangkan, validasi materi yaitu memiliki tujuan untuk mengukur dan menilai keabsahan materi yang akan dikembangkan.

Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan untuk mengetahui kevalidan media video animasi berbasis *Animaker* yang telah dikembangkan. Produk media yang telah dikembangkan ini divalidasi oleh ahli media yaitu salah satu dosen Prodi PGSD Universitas Mataram. Hasil penilaian dari ahli media terhadap media video animasi berbasis animaker disajikan pada tabel 1.

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa pada aspek tampilan memperoleh persentase sebesar 85,71% dengan kriteria sangat valid, hal ini menunjukkan bahwa tampilan media video animasi sangat menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Kemudian pada aspek audio memperoleh persentase sebesar 90% dengan kriteria sangat valid, ini menunjukkan bahwa aspek audio dalam media video telah memenuhi standar validitas para ahli dan layak

digunakan berdasarkan evaluasi yang dilakukan. Dan pada aspek manfaat memperoleh persentase sebesar 80%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi sangat bermanfaat, baik bagi guru maupun siswa, karena dapat membantu siswa memahami materi dengan baik. Dari ketiga aspek tersebut diperoleh rata-rata persentase 84,6% dengan kriteria sangat valid digunakan tetapi sesuai saran ahli media yaitu mengubah tata letak gambar pada salah satu slide dan memperjelas gambar agar tidak buram dan Mengubah tampilan teori pada salah satu slide menjadi gambar penjelasan.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Persentase	Kriteria
Tampilan	85,71%	Sangat Valid
Audio	90%	Sangat Valid
Manfaat media	80%	Valid
Persentase Keseluruhan		84,6%
Kriteria		Sangat Valid

Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk melihat kesesuaian antara materi yang dicantumkan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran dan akan menjadi referensi kedepannya. Ahli materi adalah salah satu dosen Prodi PGSD Universitas Mataram. Hasil penilaian dari ahli materi terhadap materi IPAS kelas V disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Persentase	Kriteria
Relevansi	86,6%	Sangat Valid
Keakuratan	90%	Sangat Valid
Komunikatif	80%	Valid
Berorientasi pada <i>s Student centered</i>	90%	Sangat Valid
Kebahasaan	90%	Sangat Valid
Keterbacaan	100%	Sangat Valid
Persentase Keseluruhan		88,3%
Kriteria		Sangat Valid

Berdasarkan tabel 2, terlihat bahwa pada aspek relevansi mendapat persentase 86,6% dengan kriteria sangat valid, yang menunjukkan materi terkait erat dengan tujuan pembelajaran. Aspek keakuratan mendapat persentase 90% dengan kriteria sangat valid, hal ini menunjukkan topik yang disampaikan dalam video animasi sesuai dengan topik pembelajaran. Pada aspek komunikatif mendapat persentase 80% dengan kriteria valid, hal ini menunjukkan materi yang disampaikan mudah dimengerti oleh siswa. Hal ini juga mendorong kemampuan siswa dalam menyimpulkan materi yang telah diajarkan, dibuktikan oleh aspek

berorientasi *student centered* yang mendapat persentase 90% dengan kriteria sangat valid. Kemudian pada aspek kebahasaan mendapat persentase 90% dengan kriteria sangat valid, hal ini menunjukkan bahasa yang digunakan dalam video animasi jelas. Selanjutnya aspek keterbacaan, mendapat persentase 100% dengan kriteria sangat valid, yang menunjukkan bahwa materi dalam video animasi mudah dipahami oleh siswa. Dari keenam aspek tersebut diperoleh rata-rata persentase 88,3% dengan kriteria sangat valid digunakan tetapi sesuai saran ahli materi yaitu Sederhanakan bahasa pada beberapa *slide* di bagian materi pada video animasi dan Sederhanakan bahasa pada beberapa *slide* di bagian materi pada video animasi.

Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi ini dilakukan uji coba media video animasi berbasis *Animaker* Pada siswa kelas V SDN 12 Mataram. Tahap implementasi adalah kegiatan penggunaan produk pengembangan pada kegiatan pembelajaran (Siburian dkk., 2022). Pendapat lain dari Hadi & Agustina (2016), mengatakan bahwa tahap implementasi melibatkan pengguna produk pengembangan dalam proses pembelajaran. Uji coba dilakukan dengan 2 (dua) tahapan yaitu tahap pertama 6 orang siswa untuk uji coba kelompok kecil dan tahap kedua 15 orang untuk uji coba kelompok besar. Hasil respon siswa dan guru disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Respon Siswa dan Guru

Hasil	Persentase	Kriteria
Uji coba kelompok kecil	97,6%	Sangat Valid
Uji coba kelompok besar	94,4%	Sangat Valid
Respon Guru	90,9%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 3, dapat diketahui hasil respon siswa pada uji coba kelompok kecil terhadap media video animasi berbasis animaker diperoleh persentase tingkat pencapaian kepraktisan media sebesar 97,6% dengan kriteria sangat praktis dan uji coba kelompok besar mendapat persentase sebesar 94,4% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan uji coba media pada siswa kelas V diperoleh hasil bahwa media video animasi berbasis animasi memenuhi kriteria sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil Penilaian dari guru yang diperoleh persentase tingkat pencapaian kepraktisan media video animasi sebesar 90,9% dengan kriteria sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran serta terdapat kritik dan saran dari guru yaitu media yang digunakan sudah tepat karena dapat meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa, serta medianya sangat inovatif. Selain itu, materi yang disampaikan sudah baik.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan setelah implementasi untuk memperoleh tanggapan pengguna, baik dari siswa maupun guru, melalui kritik, saran, dan pendapat terhadap media video animasi yang dikembangkan. Evaluasi juga mencakup penilaian menyeluruh terhadap hasil uji coba. Sebelum uji kepraktisan dilaksanakan, produk telah diperbaiki berdasarkan hasil validasi. Setelah dinyatakan sangat valid, media video animasi diuji untuk mengetahui tingkat kepraktisannya.

Hasil uji coba kelompok kecil diperoleh persentase sebesar 97,3% dengan kriteria sangat praktis. Selanjutnya kelompok besar menunjukkan persentase kepraktisan sebesar 94,4% dengan kriteria sangat praktis, sedangkan respons guru mencapai 90,9% dengan kriteria sangat praktis. Tidak terdapat saran atau masukan dari guru maupun siswa yang memerlukan perbaikan lebih lanjut. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis video animasi dinyatakan sangat praktis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat Mashuri & Budiyo (2020), yang menyatakan bahwa media video animasi praktis dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran apabila materi yang disampaikan guru dalam media video animasi mudah dipahami oleh siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi berbasis *Animaker* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran IPAS kelas V SDN 12 Mataram.

Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba media video animasi berbasis animaker menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: 1) Persentase kevalidan media video animasi berbasis Animaker dari hasil penilaian ahli media sebesar 84,6% dengan kriteria sangat valid dan hasil penilaian dari ahli materi sebesar 88,3% dengan kriteria sangat valid. 2) Persentase kepraktisan media video animasi berbasis Animaker dari hasil respon siswa pada uji coba kelompok kecil sebesar 97,6% dengan kriteria sangat praktis, dan uji coba kelompok besar 94,4% dengan kriteria sangat praktis, serta hasil respon guru sebesar 90,9% dengan kriteria sangat praktis.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kepada dosen pembimbing dan semua pihak yang telah memberikan arahan, masukan, serta dukungan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

Referensi

- Annisa, L. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Tema 7 Subtema 3 untuk Siswa Kelas IV SDN 104 Pekanbaru (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Athifah, N., Zain, M. I., & Ermiana, I. (2019). Pengembangan media pembelajaran Pop-Up Book pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi pantun. *Journal of Classroom Action Research*, 1(2), 187-195. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i3.2063>
- Gumilar, G., Nugraha, M. F., & Hendrawan, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Ujang Entis untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Materi Kalor Kelas V Sekolah Dasar. *Joyful Learning Journal*, 11(3), 100-107.
- Hadi, H., & Agustina, S. (2016). Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa Kota Menggunakan Model ADDIE. *Jurnal Education*, 11(1), 90-105.
- Hafsah, N. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Dengan Model Pembelajaran Picture And Picture Pada Materi Mengidentifikasi Karakteristik Geografis Indonesia Sebagai Negara Kepulauan/Maritim dan Agraris. *Journal of Social Studies Arts and Humanities (JSSAH)*, 2(1), 061-066. <https://doi.org/10.33751/jssah.v2i1.6093>
- Karisma, C. D., & Ahdhianto, E. (2023). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Matematika Bangun Ruang Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(2), 265-276.
- Kustandi, C., Zianadezdha, A., & Fitri, A.K. (2021). Pemanfaatan Media Visual dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 291-299. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>
- Liani, C. (2022). Pengaruh Video Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Tingkat Pemahaman Materi Pada Mata Pelajaran Ppkn Peserta Didik Kelas Viii Di Smpn 20 Bandar Lampung.
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan media pembelajaran permainan monopoli asean untuk meningkatkan hasil belajar tema 1 selamatkan makhluk hidup pada siswa kelas 6 Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 30-39. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.33586>
- Najiyah, F., Wijaya, S., & Nursehah, U. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Media Roda Pintar terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V SDN Tirtayasa 1. *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora*, 4(3), 1502-1511. <https://doi.org/10.57250/ajsh.v4i3.720>
- Nisa, K. (2021). Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV MIN 8 Aceh Besar. Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Darussalam Banda Aceh.
- Putra, W. D. A., Sari, A. N., Anjani, L., Pauziah, P., & Nadia, P. (2025). Strategi Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kinerja Mengajar Guru Pada Kurikulum Merdeka. *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, 9(02), 91-97. <https://doi.org/10.35706/wkip.v9i02.13411>
- Putri, A. I. V., Kuswandi, D., & Susilaningstih, S. (2020). Pengembangan video edukasi kartun animasi materi siklus air untuk memfasilitasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 377-387. <https://doi.org/10.17977/um038v3i42020p377>
- Ramanda, Y. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Berbasis Google Sites Siswa Kelas Xi Di Sma It Insan Madani Palopo (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Palopo).
- Saputra, D., Makki, M., & Zain, M. I. (2022). Pengembangan Media Berbasis Dongeng Monyet dan Kura-Kura Mata Pelajaran PPKN. *Journal of Classroom Action Research*, 4(2), 75-80. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i1.1692>
- Septiani, M., & Zain, M. I. (2024). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1), 208-215. <https://doi.org/10.29303/jcar.v6i1.7248>
- Setiawan, A. (2016). Kontribusi kepemimpinan transformasional kepala sekolah dan iklim sekolah terhadap efektivitas sekolah. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 13(1), 130-140. <https://doi.org/10.17509/jap.v23i1.5581>
- Setiawan, N. (2023). Pemanfaatan bahan ajar dalam peningkatan motivasi belajar siswa di Madrasah. *Al-Miskawaih: Journal of Science Education*, 2(1), 85-104. <https://doi.org/10.56436/mijose.v2i1.223>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenada Media.