



## Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Procreate* Materi Siklus Air Kelas V Sekolah Dasar Negeri 5 Mataram

Mutya Azzahra Putri<sup>1\*</sup>, Mansur Hakim<sup>2</sup>, Muhammad Sobri<sup>3</sup>, Nurwahidah<sup>4</sup>

<sup>1234</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram.

DOI: 10.29303/goescienceed.v6i1.534

### Article Info

Received: 3 November 2024

Revised: 7 Januari 2025

Accepted: 9 Januari 2025

Correspondence:

Phone: +62 831-1533-4295

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan video animasi berbasis *procreate* materi siklus air di kelas V SDN 5 Mataram; (2) mengevaluasi kepraktisan video animasi berbasis *Procreate* sebagai media pembelajaran materi siklus air di kelas V SDN 5 Mataram. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan mengadopsi model ADDIE. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan dokumentasi, dengan melibatkan 23 siswa sebagai subjek penelitian. Hasil validasi ahli media menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 96%, sementara validasi dengan kategori sangat layak dan oleh ahli materi memperoleh nilai 77% dengan kategori layak. Angket kepraktisan yang diisi oleh guru dan siswa menghasilkan skor masing-masing sebesar 96% dan 90% keduanya dikategorikan sangat praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa video animasi berbasis *Procreate* sangat praktis dan valid digunakan sebagai media pembelajaran. Rekomendasi penelitian ini mencakup penerapan media serupa dalam pembelajaran topik lain guna mendukung peningkatan kualitas pendidikan di tingkat dasar.

**Kata kunci:** *Procreate*, Siklus Air, Video Animasi

**Citation:** Putri, M., A., Haki,, M., Sobri, M., & Nurwahidah (2025). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Procreate* Materi Siklus Air Kelas V Sekolah Dasar Negeri 5 Mataram. *Journal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(1), 365-370

### Pendahuluan

Pendidikan berfungsi sebagai salah satu alat untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman dalam kehidupan masyarakat. Proses pembelajaran memainkan peran krusial dalam mencapai tujuan pendidikan secara optimal. Sebagaimana dalam landasan UU No. 20 tahun 2003, Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung efektivitas pembelajaran. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran berbasis ilmu teknologi menjadi suatu pendekatan yang efektif untuk meningkatkan

kualitas pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang dinamis (Kumara, Astawan & Sukma, 2023). Integrasi teknologi dalam media pembelajaran menjadi aspek krusial dalam proses pendidikan. Oleh karena itu, guru sebaiknya menyambut positif perkembangan teknologi ini, mengingat dampak positifnya terhadap percepatan digital dan kemudahan dalam pengembangan beragam jenis media pembelajaran (Haryadi, Prihatin, Oktaviana, dan Herminovita, 2022).

Salah satunya adalah media video animasi. Dalam mengembangkan sebuah video animasi, aplikasi yang digunakan adalah *procreate*. *Procreate* sendiri merupakan aplikasi berbasis iOS untuk membuat gambar, lukisan atau animasi digital yang menyediakan beragam fitur yang dimiliki seperti ukuran layout, animasi assistant dan lainnya (Setiaji, 2023).

Email: [mutvarisky37@gmail.com](mailto:mutvarisky37@gmail.com)

Siklus air adalah pergerakan terus-menerus air dari permukaan bumi ke atmosfer dan kembali lagi ke bumi. pentingnya mengembangkan minat siswa dalam pembelajaran dengan menciptakan media pembelajaran yang mirip dengan kejadian sebenarnya. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran berupa video animasi untuk membantu membangkitkan imajinasi dan pemahaman siswa terhadap materi siklus air (Haryadi, Prihatin, Oktaviana, dan Herminovita, 2022).

Kemudian dari hasil wawancara dan pra observasi yang sudah dilakukan, ditemukan masalah dimana video animasi yang digunakan pada pembelajaran di kelas V SDN 5 Mataram, keterbatasan penggunaan media video animasi dan media video animasi yang digunakan dalam pembelajaran memiliki karakteristik gambar yang kurang menarik minat, suara pengisi karakter tidak didasarkan kepada kebutuhan siswa.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi yang menonjolkan keunggulan melalui perbaikan gerakan animasi dan penambahan karakter. Fokus utama dalam pengembangan video animasi ini adalah memberikan penjelasan yang lebih jelas mengenai "Karakter dan proses daur air," mengintegrasikan Video Berita, serta memperhatikan aspek bahasa Voice Over. Proses pengembangan ini dilakukan sebagai respons terhadap kelemahan yang terdapat pada media sebelumnya dan sebagai upaya memenuhi kebutuhan siswa akan media pembelajaran yang lebih dinamis.

## Metode

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Menurut Sugiyono, definisi Penelitian Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) sering dijelaskan sebagai serangkaian proses atau langkah-langkah yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru atau meningkatkan mutu produk yang telah ada (Putra & Pratama, 2020).

Dalam menunjang kegiatan penelitian, peneliti memilih model ADDIE yang dinilai mempermudah peneliti dalam merancang pembuatan media pembelajaran. Model penelitian ADDIE, yang merupakan singkatan dari lima tahapan proses pengembangan (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi) (Sugiyono, 2015).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari masukan atau pendapat dari validator ahli materi dan ahli media. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil

uji coba media pembelajaran serta angket tanggapan yang diberikan kepada siswa yang bersifat kuantitatif.

## Hasil dan Pembahasan

Hasil dari penelitian berupa produk video animasi berbasis *procreate* Penelitian pengembangan (*Research and Development*) digunakan untuk mengembangkan video animasi berbasis *procreate* dengan menggunakan model penelitian ADDIE. ADDIE memiliki 5 tahapan pada prosedur pengembangannya, yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Hasil pengembangan pada setiap tahapan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

### Analisis (*Analysis*)

#### a. Analisis Kebutuhan

Dalam proses pembelajaran di kelas V SDN 5 Mataram, ditemukan kendala signifikan terkait keterbatasan media pembelajaran berbasis video animasi, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Permasalahan ini muncul karena para pendidik belum menemukan video animasi yang sesuai dengan karakteristik ideal dari media animasi. Terutama pada materi yang kompleks seperti siklus air, video animasi yang tersedia di lapangan cenderung berupa presentasi visual serupa dengan slide PowerPoint berjalan, yang lebih menonjolkan teks daripada visualisasi dinamis. Hal ini sejalan dengan pendapat Indah Mafazatin (2022) video animasi merupakan suatu bentuk media yang mengandung informasi mengenai materi yang divisualisasikan secara efektif melibatkan gambar menarik dan penuh warna, serta banyaknya elemen yang bergerak.

#### b. Analisis Kurikulum

Dalam Hasil analisis kurikulum menunjukkan bahwa di Sekolah Dasar Negeri 5 Mataram tepatnya pada kelas VB, kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka. pada Fase C, Pada Fase C peserta didik diperkenalkan dengan sistem - perangkat unsur yang saling terhubung satu sama lain dan berjalan dengan aturan-aturan tertentu untuk menjalankan fungsi tertentu - khususnya yang berkaitan dengan bagaimana alam dan kehidupan sosial saling berkaitan dalam konteks kebhinekaan. Dengan tujuan pembelajaran yaitu, memahami konsep siklus air. Andrasari (2022) menyatakan bahwa video animasi yang memadukan teks, gambar berwarna, audio, dan animasi menciptakan presentasi audiovisual yang menarik dan interaktif. Media ini sangat mendukung

tercapainya tujuan pembelajaran, yaitu memampukan siswa memahami dan menginterpretasi informasi dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami.

### Desain (*Design*)

Pada tahap ini dilakukan desain atau merancang sebuah gambaran seperti apa video animasi yang dihasilkan. Meliputi Langkah pemilihan materi, mengintegrasikan aplikasi, membuat *storyboard* dan skrip naskah video, setelah itu membuat sketsa gambar animasi ke dalam aplikasi *procreate*. Tahap desain dilakukan memindahkan informasi yang diperoleh pada tahap analisis ke dalam bentuk dokumen berupa naskah video (Ponza, Jampel dan Sudarma, 2018).

#### a. Penentuan Topik

Materi siklus air yang diambil dari Bab 4 dengan topik "Mengapa Permukaan Bumi Berubah-ubah?" dipilih karena memiliki keterkaitan langsung dengan pemahaman tentang perubahan permukaan bumi, yang merupakan salah satu konsep kunci dalam Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V. Hal ini juga sesuai dengan hasil analisis kebutuhan yang ditemukan tentang video animasi yang tidak sesuai karakteristik animasi apalagi menyangkut materi abstrak seperti siklus air. Sejalan dengan pendapat Rahayu (2023) tahapan siklus air terjadi dalam kehidupan manusia ketika kita melihat hujan turun dari langit atau matahari yang menghangatkan lautan, menyaksikan bagian dari siklus air yang kompleks dan tidak ternilai harganya yang menjaga bumi tetap hidup.

#### b. Membuat *Storyboard* dan Skrip Video Animasi

*Storyboard* dirancang untuk memberikan gambaran kasar mengenai produk video animasi yang akan dikembangkan. Proses pertama dimulai dengan sketsa awal terkait setiap adegan dalam video animasi. Sketsa ini digambar secara manual di atas kertas, kemudian di-*tracing* menggunakan aplikasi *Procreate* untuk memberikan detail dan konsistensi visual.

Skrip disusun dengan bahasa semi baku, sopan, dan mudah dipahami, sehingga dapat membantu siswa atau audiens memahami materi dengan lebih baik. Pada skrip ini, ucapan karakter disesuaikan dengan setiap tahapan yang digambarkan dalam *storyboard*, sehingga alur cerita dan materi yang disampaikan menjadi lebih efektif dan tersusun secara logis. Hal ini sejalan dengan pendapat (Indah Mafazatin, 2022) dimana video animasi merupakan bentuk media yang mengandung informasi mengenai materi dan divisualisasikan dengan tampilan yang kreatif dan interaktif.

#### c. Pengintegrasian Platform Animasi

Aplikasi *Procreate* dipilih sebagai platform utama untuk merancang dan mengembangkan video animasi yang berfokus pada materi siklus air. Pemilihan *Procreate* didasarkan pada kelengkapan fitur-fitur yang ditawarkannya, yang memungkinkan pembuatan video animasi dengan kualitas tinggi dan efisiensi dalam proses produksi. Hal ini sesuai dengan pendapat (Setiaji, 2020) dimana *Procreate* menyediakan pilihan yang dapat digunakan untuk pembuatan *sketching*, *inking*, *calligraphy*, dan *airbrushing*. Kemudian keunggulan *Animation Assist* ini juga menjadi pembeda signifikan antara *Procreate* dan aplikasi animasi lainnya.

#### d. Sketsa Produk

Setelah *storyboard* selesai dibuat, proses penggambaran produk dilanjutkan dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia di *Procreate*. Penggambaran dilakukan secara manual menggunakan brush jenis *Studio Pen* untuk memberikan garis yang tegas dan jelas. Setiap objek dalam animasi digambar dengan hati-hati untuk memastikan setiap detailnya sempurna sebelum animasi dilakukan. Pewarnaan dilakukan dengan menggunakan warna-warna cerah dan menarik, yang bertujuan untuk memperjelas visual serta menambah daya tarik bagi audiens.

### Pengembangan (*Development*)

#### a. Mengembangkan Produk

Pengembangan dilanjutkan dengan digitalisasi dan animasi menggunakan *Procreate*. Pada tahap ini, setiap elemen visual yang telah dirancang diubah menjadi animasi bergerak. Proses ini melibatkan penggunaan fitur-fitur unggulan seperti *Animation Assist* untuk menciptakan transisi yang halus antara frame dan memastikan setiap elemen visual berfungsi sesuai dengan rencana awal. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan pengintegrasian teks, audio, dan narasi ke dalam video animasi namun menggunakan bantuan aplikasi *capcut*. Hal ini sesuai dengan pendapat (Andrasari, 2022), yang menyatakan bahwa media video animasi yang efektif harus mampu menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar berwarna, audio, dan animasi dalam satu kesatuan yang harmonis. Integrasi ini bertujuan untuk memberikan daya tarik khusus kepada siswa serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan.

#### b. Validasi Produk

Pada tahap pengembangan dilakukan validasi terhadap video animasi berbasis *procreate* yang dilakukan oleh validator ahli media dan ahli

materi. Dimana hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah video animasi yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi procreate ini layak. Hal ini juga sesuai dengan pendapat (Risti, Siti dan Dyoty, 2023), aspek kelayakan mencakup validitas isi, kesesuaian dengan kurikulum, dan efektivitas dalam mencapai tujuan pembelajaran

• Validasi Ahli Media

Untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan, evaluasi perlu dilakukan guna mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan yang ada. Evaluasi ini bertujuan sebagai dasar untuk perbaikan lebih lanjut, sehingga dihasilkan video animasi berbasis Procreate yang berkualitas dan layak digunakan. Penilaian terhadap video animasi berbasis Procreate ini dilakukan melalui angket validasi yang terdiri dari 15 pernyataan. Setiap pernyataan dinilai menggunakan skala Likert dengan rentang penilaian dari 1 hingga 5, di mana 5 berarti "sangat baik," 4 berarti "baik," 3 berarti "cukup baik," 2 berarti "tidak baik," dan 1 berarti "sangat tidak baik." Hasil validasi ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Validasi ahli media

No	Aspek Indikator	Skor	Persentase
1.	Aspek Visual	29 dari 30	96%
2.	Aspek Audio	18 dari 20	100%
3.	Aspek Kualitas	10 dari 10	100%
4.	Aspek Isi	15 dari 15	100%
5.	Jumlah Skor Maksimal	75 dari 75	75%
6.	Jumlah yang di peroleh	72 dari 75	96%

Berdasarkan hasil validasi, video animasi menunjukkan nilai sangat tinggi dalam indikator-indikator berikut: aspek visual sebesar 96%, aspek audio sebesar 90%, aspek kualitas sebesar 100%, dan aspek isi sebesar 100%. Dengan akumulasi nilai sebesar 96%, media ini termasuk dalam kategori sangat baik.

• Validasi Ahli Materi

Penilaian materi video animasi berbasis Procreate menggunakan instrumen berupa angket validasi ahli materi, yang terdiri dari 20 pernyataan dengan skala penilaian 1-5. Skala penilaian ini mencakup: 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (cukup baik), 2 (kurang baik), dan 1 (sangat tidak baik). Hasil validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.2 Validasi Ahli Materi

No	Aspek Indikator	Skor	Persentase
1.	Aspek Kelayakan Isi	40 dari 55	72%
2.	Aspek Kelayakan Bahasa	28 dari 35	80%
3.	Aspek Kualitas	9 dari 10	90%
4.	Jumlah Skor Maksimal	20 dari 20	100%
5.	Jumlah Skor Maksimal	77 dari 100	77%

Validasi ahli materi menilai kelayakan isi dan bahasa dari video animasi. Hasil validasi menunjukkan nilai indikator sebagai berikut: aspek kelayakan isi sebesar 72%, aspek kelayakan bahasa sebesar 80%, dan aspek kualitas sebesar 90%. Dengan akumulasi nilai kelayakan validasi materi sebesar 77%, video animasi ini masuk dalam kategori layak digunakan dengan saran. Aspek kelayakan isi, dengan nilai 72%, menunjukkan bahwa materi yang disajikan cukup sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran, tetapi masih memerlukan beberapa penyesuaian untuk lebih optimal.

**Implementasi (Implementation)**

Untuk mengetahui, media ini juga dapat digunakan sebagai variasi metode pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan, serta sebagai alat bantu belajar mandiri bagi siswa (Lukman, Hayati, dan Hakim, 2019) maka Implementasi dilaksanakan oleh guru dan siswa dengan menayangkan video animasi yang sudah dikembangkan menggunakan aplikasi *procreate*. Implementasi dilakukan di kelas VB Sekolah Dasar Negeri 5 Mataram. Pada tanggal 6 Agustus 2024 dengan jumlah siswa 23 orang.

a. Kegiatan Awal

Pada tahap awal implementasi, kegiatan apersepsi dilakukan oleh guru untuk mempersiapkan siswa sebelum menyaksikan tayangan video animasi. Guru menyampaikan informasi dasar tentang siklus air, termasuk tahap-tahap seperti penguapan, kondensasi, dan presipitasi, serta bagaimana materi ini akan diperkenalkan melalui video animasi. Dengan memberikan penjelasan awal ini, guru membantu siswa untuk mengaitkan pengetahuan yang sudah ada dengan materi baru yang akan dipelajari, serta menjelaskan tujuan dari video animasi dalam proses pembelajaran.

b. Kegiatan Inti

Kegiatan inti melibatkan penayangan video animasi berbasis Procreate kepada siswa. Pada tahap ini, siswa menyaksikan tayangan yang telah dikembangkan, yang menggambarkan siklus air

dengan cara yang visual dan interaktif. Video animasi yang ditampilkan telah dirancang untuk memvisualisasikan konsep-konsep kompleks dengan cara yang menarik dan mudah dipahami, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selama penayangan video, siswa diharapkan dapat mengamati dan mencerna informasi yang disajikan secara visual.

c. Kegiatan Penutup

Setelah penayangan video animasi, kegiatan penutup dilakukan untuk mengevaluai kepraktisan video animasi sebagai media pembelajaran. Pada tahap ini, angket diberikan kepada siswa untuk diisi. Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan umpan balik mengenai pengalaman siswa dalam menonton video animasi, termasuk seberapa menarik dan mudah dipahami video tersebut. Pertanyaan dalam angket mencakup aspek-aspek seperti kejelasan materi, daya tarik visual, relevansi informasi, serta dampak video terhadap pemahaman materi siklus air.

Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap evaluasi, dilakukan analisis terhadap data yang diperoleh dari angket yang telah diisi oleh siswa. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan video animasi sebagai media pembelajaran, terutama dalam membantu siswa memahami materi siklus air dan meningkatkan pengalaman belajar mereka. Proses evaluasi melibatkan pembagian angket respon yang terdiri dari 15 butir pernyataan kepada 23 siswa kelas VB, serta angket respon guru yang terdiri dari 20 butir pernyataan.

a. Evaluasi Angket Kepraktisan Guru

Berdasarkan hasil angket kepraktisan, diperoleh bahwa aspek materi memperoleh nilai sebesar 90%, sama dengan perolehan aspek animasi yaitu 90% seperti yang terlihat pada tabel berikut :

Nilai tinggi pada aspek materi menunjukkan bahwa konten yang disajikan dalam video animasi dianggap relevan dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Selain itu, nilai tinggi pada aspek video animasi menandakan bahwa guru menghargai kualitas teknis dari media tersebut, termasuk aspek visual dan audio yang mendukung pemahaman siswa.

Tabel 1.3 Angket kepraktisan guru

No	Aspek Indikator	Skor	Persentase
1.	Aspek Materi	18 dari 20	90%
2.	Aspek Video Animasi	18 dari 20	90%
3.	Skor Maksimal	20 dari 20	100%
4.	Skor yang diperoleh	96 dari 100	96%

b. Evaluasi Angket Kepraktisan Siswa

Evaluasi terhadap angket kepraktisan yang diisi oleh siswa juga menunjukkan hasil yang sangat positif. Nilai kepraktisan total yang diperoleh mencapai 90%, dengan rincian aspek materi sebesar 89% dan aspek video animasi sebesar 92%. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi berbasis *procreate* sangat praktis.

Tabel 1.4 Angket kepraktisan siswa

No	Aspek Indikator	Skor	Persentase
1.	Aspek Materi	716 dari 805	80%
2.	Aspek Video Animasi	845 dari 920	92%
3.	Skor Maksimal	1725 dari 1725	100%
4.	Skor yang diperoleh	1539 dari 1725	90%

Hasil ini menunjukkan bahwa siswa merasa video animasi berbasis Procreate sangat bermanfaat dan praktis dalam proses pembelajaran. Nilai tinggi pada aspek video animasi mengindikasikan bahwa siswa menganggap tayangan tersebut menarik dan efektif dalam membantu mereka memahami materi siklus air. Sementara itu, nilai pada aspek materi menunjukkan bahwa konten yang disajikan dalam video animasi dianggap relevan dan mudah dipahami.

Kesimpulan

a. Pengembangan Video Animasi Berbasis Procreate Materi Siklus Air

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa pengembangan media video animasi berbasis Procreate telah berhasil dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Pada tahap analisis, dilakukan analisis kebutuhan dan kurikulum untuk menentukan arah pengembangan yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap desain, ditentukan topik pembelajaran, pembuatan storyboard, skrip video, pengintegrasian platform digital, serta sketsa produk animasi. Tahap pengembangan dilaksanakan dengan pembuatan video animasi menggunakan aplikasi Procreate, didukung dengan penggunaan aplikasi CapCut untuk proses pengeditan.

Penilaian ahli media menunjukkan bahwa aspek visual, audio, dan kualitas keseluruhan video animasi mendapat nilai yang sangat tinggi. Aspek visual mendapatkan nilai 96%, aspek audio 90%, kualitas 100%, dan isi 100%, yang menegaskan bahwa video animasi ini memenuhi standar kualitas teknis yang tinggi. Penilaian ahli

materi menunjukkan nilai kelayakan materi sebesar 77%. Meskipun nilai ini menunjukkan bahwa materi video animasi sudah memenuhi sebagian besar kriteria kelayakan, masih terdapat beberapa area yang memerlukan revisi pada aspek isi dan bahasa untuk lebih sesuai dengan kurikulum dan meningkatkan kejelasan penyampaian informasi.

b. Kepraktisan Guru Dan Siswa

Video animasi berbasis Procreate pada materi siklus air dinyatakan sangat praktis sebagai alat bantu pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media ini memperoleh nilai kepraktisan total sebesar 96% dari guru dan 90% dari siswa. Ini mengindikasikan bahwa video animasi berhasil meningkatkan minat dan pemahaman siswa serta mempermudah proses pengajaran bagi guru.

### Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing 1 bapak Dr. H. Mansur M.Pd, dosen pembimbing 2 bapak Muhammad Sobri, S.Pd, M.Pd, dan ibu Nurwahidah M.Pd selaku dosen penguji atas arahan dan bimbingan pada penulisan karya ilmiah ini sehingga menghasilkan karya ilmiah yang layak. Serta ucapan terima kasih untuk Sekolah Dasar Negeri 5 Mataram, dan semua pihak yang terlibat.

### Daftar Pustaka

- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). Media Pembelajaran.
- Andrasari, N. A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 36-44.
- Angraini, F., Fauzi, A., & Sobri, M. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Sasambo Berorientasi Pada Pemahaman Literasi Budaya Peserta Didik. *Journal of Classroom Action Research*, 6(3), 629-636.
- Hariani, R. V., Affandi, L. H., & Hidayati, V. R. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Dengan Konsep Etnomatematika "Makanan Tradisional Khas Sasak" Pada Materi Bangun Datar Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(3).
- Haryadi, R., Prihatin, I., Oktaviana, D., & Herminovita, H. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Software Powtoon Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 11(1), 11. <https://doi.org/10.30821/axiom.v11i1.10339>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal basicedu*, 5(4), 2384-2394.
- Hayati, N. M., Tahir, M., Erfan, M., & Ermiana, I. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Materi Sistem Pernapasan Kelas V SDN 22 Ampenan. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 5(2), 220-228.
- Indah Mafazatin Nailiah, & Erwin Rahayu Saputra. (2022). Pengembangan Media Ict Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sd. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 6(1), 8-15. <https://doi.org/10.36928/jipd.v6i1.976>
- Isti, L. A., Agustiningasih, A., & Wardoyo, A. A. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 21-28.
- Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 153. <https://doi.org/10.32332/elementary.v5i2.1750>
- Ni Putu Kumara Utami, dkk, 2023. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI BERKEARIFAN LOKAL TRI HITA KARANA PADA MATERI SIKLUS AIR MUATAN IPA KELAS V SEKOLAH DASAR Ni. 09, 5597-5605.
- Putra, L. D., & Pratama, S. Z. A. (2023). Pemanfaatan media dan teknologi digital dalam mengatasi masalah pembelajaran. *Journal Transformation of Mandalika.*, 4(8), 323-329. <https://ojs.cahayamandalika.com/index.php/jtm/article/view/2005/1586>
- Putra, D. D., Okilanda, A., Arisman, A., Lanos, M. E. C., Putri, S. A. R., Fajar, M., Lestari, H., & Wanto, S. (2020). Kupas Tuntas Penelitian Pengembangan Model Borg & Gall. *Wahana Dedikasi : Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 3(1), 46. <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v3i1.5340>
- Rahayu, D. (2023). PROSES TERJADI SIKLUS AIR.
- Risti, A., Halidjah, S., Auliya, D., & Ghasya, V. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Materi Siklus Air Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 74 Pontianak Barat. 06(01), 6440-6447.
- Satria, M. H., Soekamto, H., Sahrina, A., & Utomo, D. H. (2023). Pengembangan media video animasi berbasis audio visual powtoon pada materi siklus air. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(6), 667-681. <https://doi.org/10.17977/um063v3i6p667-681>