

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kerajaan-Kerajaan di Nusantara Kelas IV SDN 47 Tompotikka Palopo

Mutmainna Andi Morang¹, Lilis Suryani², Ahmad Munawir³
Universitas Islam Negeri Palopo, Indonesia

mutmainnaandi2110@gmail.com

Kata Kunci:

Media Pembelajaran,
Video Animasi, IPAS,
Kerajaan-Kerajaan di
Nusantara.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan siswa, mengukur validitas, serta mengukur tingkat kepraktisan dan efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 47 Tompotikka Palopo terhadap materi Kerajaan-Kerajaan di Nusantara. Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 47 Tompotikka Palopo dengan subjek penelitian guru dan 23 siswa dikelas IV. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket dan tes. Sedangkan teknik analisis data meliputi analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai media pembelajaran yang interaktif, proses desain media dilakukan dengan menggunakan *canva*. Media pembelajaran yang dikembangkan telah melalui tahap validasi ahli media, bahasa, dan materi dengan kategori sangat valid. Selanjutnya pengujian kepraktisan oleh guru mendapat skor 97.5% sementara kepraktisan siswa menunjukkan skor sebesar 89.34% yang berarti media ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Analisis efektivitas berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa sebesar 76% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi ini terbukti layak, praktis dan efektif untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran IPAS materi Kerajaan-Kerajaan di Nusantara.

Abstract

Keyword:

Learning Media,
Animation Videos, IPAS,
Kingdoms in the
Archipelago.

This research aims to analyze students' needs, measure validity, and assess the practicality and effectiveness of animation-based video learning media in improving the understanding of fourth-grade students at SDN 47 Tompotikka Palopo regarding the material on Kingdoms in the Archipelago. The type of research used in this study is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects in this study are the fourth-grade students of SDN 47 Tompotikka Palopo, with the research subjects being the teacher and 23 students in the fourth grade. Data collection was conducted thru interviews, questionnaires, and tests. Meanwhile, data analysis techniques included qualitative and quantitative data analysis. The research results indicate that the needs analysis shows that students prefer interactive learning media, and the media design process was carried out using Canva. The developed learning media has undergone validation stages by media, language, and material experts, receiving a very valid category. Next, the practicality test by teachers received a score of 97.5%, while the practicality test by students showed a score of 89.34%, indicating that this media is very suitable for use in teaching. Effectiveness analysis based on pretest and posttest results shows a 76% increase in student understanding, indicating that the animated video learning media is effective in enhancing students' comprehension of the taught material. Thus, the development of animation-based video learning media has proven to be feasible, practical, and effective for application in the IPAS learning process on the Kingdoms of the Archipelago material.

Information Production:

© 2026 by the authors of this article. This work is licensed under an Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA)



PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia memiliki berbagai jenjang, salah satunya pendidikan dasar, pendidikan sekolah dasar memiliki berbagai variasi dalam mengembangkan ilmu pengetahuan yang akan diberikan kepada peserta didik untuk memberikan masa depan yang baik bagi peserta didik maupun sekolah. Agar pendidikan peserta didik bisa tercapai dalam proses pembelajaran, diperlukan adanya media pembelajaran menarik yang akan digunakan dalam lingkup kelas. Media pembelajaran penting untuk keberhasilan belajar. Sebab, dengan media pembelajaran yang tersedia, siswa memiliki kemampuan untuk berpikir secara konkret, yang berarti siswa

memiliki verbalisme yang lebih rendah. Akibatnya, siswa, termasuk guru, memiliki kebebasan untuk memilih dan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar.

Kehadiran media sangat penting dalam proses pembelajaran. Untuk mendukung proses belajar-mengajar di kelas, guru harus menggunakan media pembelajaran yang baik untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Guru harus melakukan ini agar materi pelajaran mudah diserap dan mudah dipahami siswa. Media pembelajaran mempermudah penyampaian pesan dan informasi, sehingga banyak informasi dapat disampaikan dalam waktu yang singkat. Ada banyak cara untuk menjadikan media pembelajaran menarik. Sebagian besar, guru memanfaatkan media pembelajaran yang dapat mengatasi keterbatasan waktu, seperti foto, slide, radio, film, dan video.

Media video animasi pembelajaran adalah jenis media pembelajaran yang terdiri dari kumpulan gambar yang menghasilkan gambar dan dilengkapi dengan audio untuk membuatnya lebih hidup dan menyimpan pesan pembelajaran. Media video animasi menggunakan proyektor layar LCD di depan kelas, media video animasi ini dapat ditayangkan dan dilihat oleh semua siswa. Video animasi materi Kerajaan-Kerajaan di Nusantara, ini dapat membantu guru dalam proses pembelajaran karena masih banyak guru yang belum memanfaatkan media dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara di sekolah SDN 47 Tompotikka bahwa peserta didik mengalami berbagai masalah pada saat proses pembelajaran baik dari segi pemahaman materi dan hasil belajar yang rendah, hal ini terjadi karena media pembelajaran yang kurang bervariasi, kadang guru menggunakan media gambar dari buku yang tampilannya membuat siswa tidak semangat dan cepat jenuh mengikuti pembelajaran. Ketika media yang digunakan mampu mengeluarkan suara atau dapat bergerak, siswa lebih antusias mengikuti pelajaran, sehingga yang tadinya mereka bermain dan bercerita bisa fokus melihat media yang menurut mereka menarik dan rasa ingin tahunya lebih besar.

Dengan menggunakan video animasi pembelajaran, proses pembelajaran akan lebih efektif karena dapat mengatasi batasan waktu dan ruang, membantu menjelaskan konsep yang abstrak, dan membuat guru dan siswa lebih mudah melakukan tugas mereka. Sebagai penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE, diharapkan bahwa hasil belajar peserta didik, terutama dalam pelajaran IPAS, akan ditingkatkan dengan membuat video animasi pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian dan pengembangan (R & D), penelitian dan pengembangan (R&D) adalah serangkaian tindakan atau tahapan yang bertujuan untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada sehingga dapat dipertanggungjawabkan. Dalam proses R & D, penelitian berkontribusi pada merinci proses pengembangan. Penelitian ini menggunakan Model ADDIE dengan lima tahap yaitu, analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Model penelitian ADDIE adalah proses interaktif yang mencakup lingkungan, siswa, guru, dan pendekatan sistem yang efektif. Penelitian dilakukan di SDN 47 Tompotikka dengan subjek penelitian siswa sebanyak 23 orang adapun objek dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran IPAS materi kerajaan-kerajaan di nusantara.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini bertujuan untuk memahami kebutuhan siswa, efektivitas media yang akan dikembangkan, serta karakteristik pembelajaran yang berlangsung di kelas. Peneliti melakukan wawancara untuk mendapatkan informasi mengenai pengalaman dan kebutuhan melalui guru dalam proses pembelajaran. Teknik selanjutnya penyebaran angket dengan pertanyaan tertulis kepada responden. Mengumpulkan data siswa, menilai kelayakan dan kepraktisan media serta mendapatkan umpan balik dari ahli materi dan media mengenai konten dan desain media. Sehingga memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data dari jumlah responden yang lebih besar dalam waktu yang singkat

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang terjadi di sekolah terutama di kelas, baik itu berupa foto, dokumen dan gambar yang bisa dijadikan bukti yang akurat. Dokumentasi di sekolah berupa catatan atau kegiatan mengajar di kelas, data organisasi sekolah, jumlah siswa dan fasilitas tersedia. Tes merupakan bagian dari proses evaluasi dalam pengembangan media pembelajaran. Tes digunakan untuk mengetahui pemahaman belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi, untuk mengukur efektivitas media pembelajaran. Tes terdiri dari pretest (sebelum pembelajaran) dan posttest (setelah pembelajaran) dengan soal pilihan ganda 10 nomor.

Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data hasil validasi dikonversi ke dalam bentuk persentase untuk menentukan kategori kelayakan media. Demikian pula hasil angket kepraktisan dianalisis menggunakan persentase sehingga diketahui tingkat kemudahan penggunaan media menurut guru dan peserta didik. Efektivitas media dianalisis melalui peningkatan hasil

belajar berdasarkan nilai pretest dan posttest sehingga dapat diketahui sejauh mana media video animasi mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran IPAS materi Kerajaan-Kerajaan di Nusantara untuk peserta didik kelas IV SDN 47 Tompotikka Palopo. Produk dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahapan dilaksanakan secara sistematis sehingga menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan guru.

Analisis Kebutuhan

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang memanfaatkan media audiovisual dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan buku teks. Sebagian besar peserta didik merasa lebih mudah memahami materi ketika guru menampilkan gambar bergerak yang disertai suara dan ilustrasi menarik. Guru juga menyampaikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bervariasi mampu meningkatkan perhatian peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif.

Penggunaan video animasi merupakan solusi yang tepat untuk mengatasi rendahnya hasil belajar peserta didik terhadap materi sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara. Media yang mampu menghadirkan visualisasi tokoh, peninggalan sejarah, lokasi kerajaan, serta alur peristiwa sejarah dapat membantu peserta didik membangun pemahaman yang lebih konkret.

Validitas Produk

Setelah media selesai dikembangkan, produk divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Proses validasi bertujuan memastikan bahwa media memenuhi standar isi, tampilan, bahasa, dan penyajian pembelajaran. Skor nilai hasil validasi ahli media 85%, hasil uji validasi ahli materi 90% dan validasi ahli bahasa 90%. Berdasarkan hasil validasi, mediavideo animasi memperoleh kategori sangat valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa isi materi telah sesuai dengan capaian pembelajaran IPAS, bahasa mudah dipahami peserta didik sekolah dasar, serta tampilan media dinilai menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV.

Validator juga memberikan beberapa masukan, seperti penyempurnaan pemilihan warna, penyesuaian ukuran huruf, penyederhanaan narasi, dan penambahan ilustrasi pada beberapa bagian video. Seluruh masukan tersebut digunakan sebagai dasar revisi sehingga kualitas media semakin baik sebelum diterapkan dalam pembelajaran.

Kepraktisan Media

Kepraktisan media dinilai berdasarkan angket yang diberikan kepada guru dan peserta didik setelah media digunakan dalam pembelajaran. Hasil penilaian menunjukkan bahwa guru memberikan kategori sangat praktis, sedangkan peserta didik juga memberikan respons yang sangat positif terhadap penggunaan media. Adapun skor nilai kepraktisan siswa 89.34%, dengan kategori praktis sementara skor nilai kepraktisan guru 97.5% dengan kategori sangat praktis. Guru menyatakan bahwa video animasi mudah digunakan, membantu menjelaskan materi, menghemat waktu pembelajaran, serta meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses belajar mengajar.

Peserta didik mengaku lebih senang mengikuti pembelajaran karena media menampilkan gambar bergerak, warna yang menarik, musik, serta narasi yang mudah dipahami. Kondisi tersebut membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan buku paket.

Efektivitas Media

Efektivitas media diukur melalui pemberian pretest sebelum pembelajaran dan posttest setelah peserta didik belajar menggunakan video animasi. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan nilai belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi. Persentase peningkatan pemahaman mencapai 76%, yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Kerajaan-Kerajaan di Nusantara. Peningkatan tersebut membuktikan bahwa penggunaan media audiovisual tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Keberhasilan tersebut

dipengaruhi oleh karakteristik media yang mampu menggabungkan unsur visual, audio, teks, dan animasi dalam satu kesatuan sehingga materi lebih mudah dipahami peserta didik. Menurut teori pembelajaran multimedia, informasi akan lebih mudah dipahami apabila disampaikan melalui kombinasi gambar dan suara dibandingkan hanya melalui teks. Ketika peserta didik memperoleh informasi melalui dua saluran sekaligus, yaitu visual dan auditori, proses pengolahan informasi dalam memori menjadi lebih efektif sehingga meningkatkan daya ingat dan pemahaman konsep.

Keunggulan media video animasi terlihat dari kemampuannya menjelaskan materi yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Misalnya, lokasi kerajaan, bentuk peninggalan sejarah, kehidupan masyarakat pada masa kerajaan, hingga perjalanan perkembangan kerajaan dapat divisualisasikan secara menarik sehingga peserta didik tidak hanya membayangkan berdasarkan teks di buku.

Selain meningkatkan pemahaman konsep, media video animasi juga meningkatkan motivasi belajar. Peserta didik tampak lebih aktif memperhatikan pembelajaran, lebih banyak bertanya, serta menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan partisipasi peserta didik.

Dari sisi guru, media video animasi memberikan kemudahan dalam menyampaikan materi. Guru tidak perlu menjelaskan seluruh konsep secara verbal karena sebagian besar informasi telah tersaji dalam bentuk visual dan narasi. Dengan demikian, guru dapat lebih fokus membimbing diskusi, memberikan penguatan materi, serta mengevaluasi pemahaman peserta didik.

Hasil penelitian ini juga memperkuat berbagai penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa video animasi dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran yang layak diterapkan pada berbagai mata pelajaran, khususnya IPAS.

Secara keseluruhan, hasil penelitian membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi tidak hanya memenuhi aspek kelayakan produk, tetapi juga mampu memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media serupa perlu terus dilakukan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi digital agar pembelajaran di sekolah dasar semakin inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi Kerajaan-Kerajaan di Nusantara untuk peserta didik kelas IV SDN 47 Tompotikka Palopo dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahapan pengembangan yang meliputi *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* telah dilaksanakan secara sistematis sehingga menghasilkan produk media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai media pembelajaran yang menampilkan unsur visual, audio, dan animasi dibandingkan media konvensional berupa buku teks atau gambar statis. Kondisi tersebut menjadi dasar pengembangan media video animasi yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar sekaligus mempermudah peserta didik memahami materi sejarah kerajaan-kerajaan di Nusantara. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa isi materi telah sesuai dengan capaian pembelajaran, penggunaan bahasa mudah dipahami oleh peserta didik sekolah dasar, serta tampilan media telah memenuhi aspek estetika, keterbacaan, dan kemudahan penggunaan. Setelah dilakukan revisi sesuai masukan para validator, media dinyatakan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa guru maupun peserta didik memberikan respons yang sangat positif terhadap penggunaan media video animasi. Guru menilai media mudah digunakan, mampu membantu proses penyampaian materi, serta meningkatkan efektivitas pembelajaran. Sementara itu, peserta didik merasa lebih antusias mengikuti pembelajaran karena materi disajikan melalui kombinasi gambar bergerak, narasi, ilustrasi, dan audio yang menarik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan yang sangat baik sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif pada mata pelajaran IPAS. Pengujian efektivitas melalui pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi. Peningkatan hasil belajar tersebut membuktikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu peserta didik memahami materi secara lebih

mendalam. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis video animasi dapat dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS materi Kerajaan-Kerajaan di Nusantara

DAFTAR REFERENSI

- Dewi Kartini dan Dinie Anggraeni Dewi, (2021) “Implementasi pancasila dalam pendidikan sekolah dasar,” *Jurnal Kewarganegaraan* 5, no. 1, 113-118.
- Syahra, N., Munawir, A. & K, N. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Budaya Lokal pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 182–191.
- Abdul Haris Pito. (2018). Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan*.
- Cecep Kustandi & Daddy Darmawan. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2018). Al-Qur'an dan Terjemahnya. Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an.
- Lestari, N. D., dkk. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Visual terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Neraca*.
- Ponza, P. J. R., dkk. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*.
- Prasetya, W. A., dkk. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*.
- Ramadhani, S. P., & Rahayu, T. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Kelas IV Sekolah Dasar. *Tarbiyah Wa Ta'lim*.
- Sari, N. I., dkk. (2024). Penerapan Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS di Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Refleksi*
- Julaika, Yusuf, M., & Munawir, A. (2024). *Development Of Interactive Learning Media Based On Word Wall Educational Games On Fractions For Elementary School Students*. *An-Nahdlah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 290-295. <https://doi.org/10.51806/an-nahdlah.v4i2.177>