

## Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Daur Hidup Hewan di Sekolah Dasar

Ina Rofviatun Khasanah<sup>1</sup> Ahmad Syachruraji<sup>2</sup> Lukman Nulhakim<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Kota Serang, Provinsi Banten, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

Email: [inarofvia@gmail.com](mailto:inarofvia@gmail.com)<sup>1</sup> [ahmadsyachruraji@untirta.ac.id](mailto:ahmadsyachruraji@untirta.ac.id)<sup>2</sup>

[lukmannulhakim@untirta.co.id](mailto:lukmannulhakim@untirta.co.id)<sup>3</sup>

### Abstract

*This research aims to: 1) develop animation video-based learning media on animal life cycle in elementary schools, 2) deside the possibility of animation video-based learning media on animal life cycle in elementary schools, 3) find out student respons to animation video-based learning media on animal life cycle in elementary schools. This research uses research and development (R&D) using a 4D models with the step, namely define, desihn, development, disseminates. This learning media go through the stages of material expert validation test, media expert validation tests and product trials. The subjects of this research were students of class V SD Aya Sophia Islamic School as many as 20 students. Based on the the results of the research, the average validation of media experts was 47 with categories "very feasible", material expert validation was 43,7 with categorories "very feasible", user responses were 92,9% with the category "very good". Thus, it can be concluded that animated videos are declared suitable for use as learning media, especially in thematic subjects.*

**Keywords:** Learning Media, Animation Video, Natural Science



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

### PENDAHULUAN

Seiring dengan perubahan zaman, semakin hari semakin canggih dalam segi manapun ketika ingin melakukan segala sesuatu. Dalam hal inipun di dalam dunia pendidikan dengan era perkembangan zaman sangatlah membantu dengan menggunakan metode atau media pembelajaran yang membantu kegiatan pembelajaran berlangsung supaya mudah tercapai. Pendidikan merupakan tonggak penting dalam kemajuan suatu negara, tidak diragukan lagi bahwa suatu negara di dunia pasti menginginkan tercapainya sebuah tujuan pendidikan. Namun, sebagaimana kita ketahui bersama, bahwa kemajuan suatu negara juga akan dipengaruhi oleh faktor pendidikan. Pendidikan adalah hak dan kewajiban warga negara dan harus diwujudkan melalui pendidikan formal, informal, dan nonformal karena pendidikan telah menjadi landasan harapan untuk dapat mendidik secara disengaja, terencana, dan bersyarat untuk tinggal di dalam dan di luar sekolah disesuaikan melalui mekanisme peraturan tertulis yang berlaku. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana yang mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki keyakinan agama, pengendalian diri, kepribadian bakat dan keterampilan yang baik untuk diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan layak dimiliki oleh seluruh warga negara karena memiliki hak yang sama, salah satunya adalah pendidikan formal yang seperti pendidikan dasar di lembaga yang dikelola oleh pemerintah dan pendidikan, serta diselenggarakan secara formal selama enam tahun

mulai dari kelas satu hingga enam SD. Para pelajar di seluruh Indonesia tentunya berharap agar anak Indonesia menjadi individu yang lebih baik berdasarkan UUD 1945. Di dalam proses pelaksanaannya, siswa pendidikan dasar harus menguasai banyak materi atau mata pelajaran wajib yang ada, salah satu dari mata pelajaran wajib dalam segi pendidikan formal yang dimulai dari sekolah dasar sampai pendidikan tertinggi adalah sains. Sains adalah ilmu yang mempelajari tentang berbagai hal yang ada di alam, seperti manusia dan kejadian disekitarnya. Melalui ilmu pengetahuan, manusia mampu mendapatkan cara agar dapat memahami kejadian di alam serta hidup didalamnya.

Dalam proses pembelajaran terutama di Indonesia seringkali mengalami perubahan penggunaan kurikulum seiring dengan perkembangan teknologi. Saat ini kurikulum yang digunakan adalah K-13 dan merupakan pengembangan dari beberapa kurikulum sebelumnya. Dalam kurikulum K-13 mempunyai dasar keilmuan yang terbagi menjadi empat kemampuan inti yang berkaitan dengan sikap diri, karakter diri dan sikap sosial, serta pengetahuan bahan ajar yang harus dikembangkan melalui proses pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan pengajaran saintifik bukan hanya bertumpu pada kemampuan dasar organisasi sebagai kompetensi inti, tetapi juga mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang dapat dijadikan masukan bagi kelompok peminat khususnya tenaga pendidik. Dengan demikian, media pembelajaran mampu memudahkan peserta didik dalam kegiatan belajar serta memperoleh pengetahuan atau informasi didalamnya. Media digunakan oleh guru sebagai salah satu cara dalam membantu penyampaian pesan dalam muatan pelajaran yang terkesan sulit dipahami. penggunaan media pembelajaran dapat membantu dalam menyampaikan informasi yang nantinya mampu merangsang dan membangkitkan rasa keingintahuan anak dalam kegiatan pembelajaran. Pada kurikulum K-13 mengedepankan pola pembelajaran dimana peserta didik harus secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga media pembelajaran perlu dirancang dengan sebaik mungkin untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yakni dengan menyesuaikan kompetensi dan indikator yang ada dengan begitu mereka akan mendapatkan pengalaman tersendiri selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Di Indonesia kini tengah mengalami permasalahan yang menyangkut pada dunia pendidikan yaitu virus Covid-19 yang telah menyebar di beberapa wilayah Indonesia serta mengakibatkan adanya Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). WHO sendiri telah menyatakan bahwa virus ini merupakan pandemi global karena penularannya yang sangat cepat jika daya tahan tubuh seseorang rendah. Sampai saat ini di Indonesia data perkembangan kasus Virus Covid-19 berdasarkan satuan tugas penanganan Covid-19 per tanggal 30 Juni 2022 pada 34 provinsi di Indonesia telah mencapai angka 2.149 pasien kasus positif, 1.282 pasien dinyatakan sembuh, dan 156.731 pasien dinyatakan meninggal dunia. Dengan menurunnya kasus positif Covid-19 di beberapa wilayah Indonesia dan sudah dicabut aturan pembatasan sosial berskala besar (PSBB) oleh pemerintah, meskipun pembelajaran sudah dilakukan secara luring sepenuhnya akan tetapi ada beberapa sekolah yang menggunakan sistem luring dan daring.

Sampai saat ini, rata-rata instansi sekolah baik itu sekolah dasar, menengah, atas, sampai perguruan tinggi sudah menerapkan pembelajaran tatap muka sepenuhnya namun beberapa sekolah masih menggunakan pengajaran daring tetapi tidak sepenuhnya. Karna masih ada pembelajaran jarak jauh ini seringkali menimbulkan permasalahan pada peserta didik. Saat ini masih ada beberapa wilayah di Indonesia pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran secara daring hanya diberikan tugas melalui aplikasi Whatsapp kemudian peserta didik akan menunggu hasil dari pembelajaran yang telah dilakukan sampai kembali ke sekolah. Walaupun demikian, ada beberapa sekolah yang melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui aplikasi Google Meet namun jarang menggunakan media pembelajaran, biasanya hanya berpaku pada buku sehingga pembelajaran terlihat baku karna hanya menjadikan komunikasi menjadi satu arah serta

membuat peserta didik menjadi lebih jenuh dan bosan sehingga tidak dapat mengikuti kegiatan secara maksimal.

Pada dasarnya, dalam proses pembelajaran setiap anak tidak hanya dituntut untuk dapat mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru namun juga dituntut untuk melatih keterampilan-keterampilan lain dengan minat masing-masing individu. Itulah mengapa seorang pendidik perlu berpikir lebih maju untuk dapat mengembangkan dan memanfaatkan teknologi yang ada saat ini guna menunjang pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Suatu keharusan sebagai seorang pendidik dalam membuat atau merancang pembelajaran sebaik mungkin dalam situasi dan kondisi yang tidak terduga seperti saat ini. Maka dari itu penggunaan media dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu upaya dalam menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan dapat memotivasi peserta didik. Media merupakan alat atau sarana komunikasi dalam menyampaikan sumber informasi yang menjadikan kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik dan maksimal, tetapi seringkali dalam kegiatan pembelajaran terjadi kegagalan dalam hal komunikasi. Kegagalan ini biasanya terjadi dikarenakan informasi yang terkait pada pokok pelajaran yang akan disampaikan oleh pendidik atau guru tidak dapat diterima oleh peserta didik secara maksimal dan optimal. Seharusnya seperti dikatakan Hamalik dalam Arsyad (2013: 4) bahwa dengan adanya media, peserta didik akan lebih mudah termotivasi untuk belajar sehingga dapat terlibat aktif saat pembelajaran sedang berlangsung. Pemilihan media dalam pembelajaran memberikan pengaruh yang besar terhadap pencapaian akhir belajar peserta didik. Mahal atau murahnya media yang digunakan tidak dapat dikatakan, namun yang terlebih penting adalah kemarikan media pembelajaran yang membuat peserta didik merasa bahagia dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik akan lebih antusias karena memperkenalkan sesuatu disertai dengan gambar, suara, dan video, yang kemudian peserta didik dapat bersemangat dalam kegiatan pembelajaran, sehingga pengajaran tidak hanya berpusat dengan guru, tetapi juga dengan siswa.

Berdasarkan informasi yang diperoleh melalui kegiatan wawancara di lingkungan SD Aya Sophia Islamic, menurut wali kelas V yakni, Neneng Cahyani S.Pd mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran guru jarang menggunakan media pembelajaran yang interaktif berupa video. Selama proses kegiatan tatap muka, beliau lebih sering menggunakan buku tema dan gambar untuk dijadikan sebuah media. Sedangkan, berdasarkan angket kebutuhan peserta didik dan proses pengamatan di lapangan, dapat dilihat bahwa mereka membutuhkan alat penunjang belajar lainnya selama pembelajaran daring. Sebelum adanya pembelajaran secara daring ini beliau mengatakan bahwa, agar anak tidak jenuh selama mengikuti pembelajaran biasanya beliau menerapkan model pembelajaran outdoor study pada muatan-muatan tertentu yang lebih sering muatan Ilmu Pengetahuan alam. Namun karena saat ini pembelajaran masih dilakukan secara daring dan luring, maka peserta didik mengalami keterbatasan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran seperti muatan yang kurang dipahami dan yang paling penting adalah minimnya penggunaan sumber belajar selain buku. Anak-anak lebih sering diberikan tugas dalam bentuk gambar yang biasanya dibagikan pada grup Whatsapp.

#### **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Penelitian ini menggunakan model 4D yaitu: 1) Define, tahap pendefinisian masalah, 2) Design, tahap pembuatan rancangan awal, 3) Development, tahap mengembangkan atau membuat suatu membuat suatu produk, 4) Dessiminates, tahap penyebaran produk (Thiagarajan, 1974). Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah 1) Wawancara, 2) Kuesioner, 3) Dokumentasi. Dalam angket validasi ahli menggunakan skala likert, sedangkan dalam angket respon siswa

menggunakan skala Guttman. Dalam skala ini akan didapatkan jawaban yang tegas yaitu ya atau tidak, pernah atau tidak pernah, positif atau negatif, dan lain-lain. Skor skala Guttman berbeda dengan skor skala Likert. Pada skala Guttman nilai terendah adalah 0 sedangkan nilai tertinggi adalah 1.

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa prosedur pengembangan Model 4D melalui tahapan Define, Design, Development, dan Disseminate dapat membantu dalam pengembangan produk pembelajaran. Tahap Define adalah tahapan awal yang bertujuan untuk menetapkan kebutuhan dalam pembelajaran. Pada tahap ini, analisis kurikulum dilakukan untuk memahami kebutuhan dan persyaratan kurikulum yang digunakan. Peneliti kemudian menentukan kompetensi dasar dan indikator yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran di SD Aya Sophia Islamic School. Guru kelas V masih belum sepenuhnya memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti video animasi, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang mendapatkan pengalaman nyata dalam pembelajaran. Selain itu, karakteristik siswa juga dianalisis melalui wawancara untuk memastikan media yang dibuat sesuai dengan keadaan siswa yang menjadi subjek penelitian. Analisis tugas dilakukan untuk mengidentifikasi isi materi yang sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran peserta didik. Materi yang akan ditampilkan meliputi daur hidup hewan. Tahap design berikutnya adalah perancangan awal produk, yaitu media pembelajaran berbasis video animasi. Peneliti membuat story board untuk merancang konten video mengenai siklus hidup hewan. Instrumen penilaian juga disusun untuk mengetahui kelayakan media yang dibuat. Pada tahap development, peneliti membuat produk akhir berupa media pembelajaran berbasis video animasi sesuai dengan story board yang telah dibuat sebelumnya. Alat dan bahan yang dibutuhkan meliputi laptop, jaringan internet, aplikasi Kinemaster, dan lainnya. Validasi ahli dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dibuat layak digunakan. Jika masih ada kekurangan, saran dari ahli akan menjadi masukan untuk pembaruan produk.

**Tabel 1. Data Penilaian Validasi Ahli Media**

No	Aspek	Ahli Media 1	Ahli Media 2	Jumlah Skor
1	Kelayakan tampilan (visual)	22	24	46
2	Kelayakan audio	10	12	22
3	Efek video terhadap pembelajaran	14	12	26
Rata-rata		47		

**Tabel 2. Data Penilaian Validasi Ahli Materi**

No	Aspek	Ahli Materi 1	Ahli Materi 2	Ahli Materi 3	Jumlah Skor
1	Kelayakan isi	32	29	29	90
2	Penyajian materi	16	15	14	45
Rata-rata		45			

**Tabel 3. Hasil Respon Siswa**

No	Keterangan	Materi	Tata Bahasa	Tampilan Media	Skor	Nilai Akhir (%)
1	Total skor	75	59	52	186	1860
2	Nilai akhir (%)	93,8	98,3	86,7		92,9

Tahap disseminate (penyebaran) dilakukan setelah melakukan revisi terhadap produk sesuai dengan saran perbaikan dari ahli media dan ahli materi serta telah melewati tahap uji coba produk. Ditahap ini peneliti menyebarkan video melalui YouTube. Tujuannya adalah agar dapat digunakan secara berulang tanpa batasan waktu oleh siapapun yang melihatnya.

## **Pembahasan**

Berdasarkan penelitian awal ditemukan bahwa guru hanya memanfaatkan buku siswa saja dalam menyampaikan materi sehingga siswa cenderung pasif. Kurang interaktif dan kurang mendapat pengalaman nyata. Selain itu walaupun guru pernah membuat video pembelajaran, namun tidak pernah membuat video pembelajaran yang berbasis animasi. Jadi selama ini guru hanya mengandalkan video yang ada pada YouTube saja. Disisi lain, minat belajar siswa cenderung meningkat apabila ditampilkan animasi-animasi pada media pembelajaran karena adanya ketertarikan. Oleh karenanya media pembelajaran berbasis video animasi dengan format akhir MP4 merupakan produk yang dihasilkan dari penelitian ini. Media ini dikembangkan sebagai upaya menciptakan pembelajaran yang inovatif agar tidak tertinggal oleh perkembangan teknologi yang terus maju. Video animasi sebagai media yang dapat membantu guru dalam menyampaikan suatu materi kepada peserta didiknya. Pernyataannya tersebut merupakan manfaat dari media pembelajaran bagi guru yaitu guru akan terbantu dalam menyajikan materi pelajaran secara cermat dan teliti (Suryani, dkk., 2018:15).

Video animasi yang peneliti buat menggunakan aplikasi Procreate, Kinemaster, dan Canva berbasis web. Procreate merupakan aplikasi untuk membuat gambar hewan, tokoh, dll. Ada banyak pilihan menu sesuai dengan apa yang akan peneliti gambar/ilustrasikan. Aplikasi ini memiliki banyak fitur yang dibutuhkan untuk membuat gambar/ilustrasi, seperti color panel, brushes, layers, text, drawing guide, dll. Procreate juga dapat menghasilkan gambar dengan format pdf, png, jpg, dan mp4 untuk animasi. Oleh karenanya peneliti memilih aplikasi Procreate karena dapat menghasilkan animasi yang menarik. Kemudian peneliti memilih Canva berbasis web untuk menampilkan isi materi Ilmu Pengetahuan Alam berisikan siklus daur hidup hewan. Materi-materi tersebut dilengkapi dengan gambar-gambar. Gambar dapat menyampaikan makna dan memperjelas suatu materi (Sudarma, dkk., 2015 dalam Wisada, dkk., 2019:145). Sehingga video dapat memberikan kesan nyata kepada peserta didik (Rusma, 2012:2020 dalam Hardianti dan Asri, 2017:126).

Untuk melengkapi kekurangan yang ada pada Procreate dan Canva berbasis web, peneliti memilih kinemaster untuk menyempurnakan hasil akhir. Dalam aplikasi tersebut peneliti menyatukan video hasil ekspor dari Procreate dan Canva berbasis web. Selain itu pada aplikasi kinemaster peneliti membuat rekaman untuk mengisi suara penjelasan materi yang sudah diekspor dari canva berbasis web dengan format MP4 serta menambahkan back sound. Dalam hal rekaman suara, peneliti memerhatikan keadaan lingkungan sekitar agar kejelasan suara tidak terganggu. Kemudian penambahan back sound bertujuan agar video terhadap pembelajaran. Ahli media 1 jumlah skor pada aspek kelayakan tampilan visual sebesar 22, pada aspek kelayakan audio sebesar 10 dan aspek efek video pembelajaran sebesar 14. Sedangkan pada ahli media 2 diperoleh jumlah skor pada aspek kelayakan tampilan visual sebesar 24, aspek kelayakan audio sebesar 12 dan aspek efek video terhadap pembelajaran sebesar 12. Sehingga didapatkan skor rata-rata kedua validator sebesar 47 dengan kategori "sangat layak". Namun walaupun dikatakan sangat layak, saran perbaikan dari validator tetap peneliti lakukan guna melengkapi kekurangan yang ada. Ahli materi 1 mendapat skor 32 pada aspek kelayakan isi dan mendapat skor 16 pada aspek penyajian materi. Kemudian ahli materi 2 mendapatkan skor 29 pada aspek kelayakan isi dan mendapatkan skor 15 pada aspek penyajian materi. Sedangkan ahli materi 3 mendapat skor 29 pada aspek kelayakan isi dan mendapat skor 4 pada aspek penyajian materi. Sehingga didapatkan rata-rata skor sebesar 45 dengan kategori "sangat layak" (Mardapi, 2008:123).

Penelitian dilakukan dengan menggunakan video animasi yang telah divalidasi dan direvisi, serta platform Zoom dan WhatsApp sebagai media pembelajaran. Peneliti mempersiapkan link Zoom dan YouTube video animasi, serta voice note untuk menjelaskan



materi kepada siswa. Pembelajaran dimulai dengan salam pembuka, apersepsi, dan motivasi untuk siswa. Siswa diajak untuk mengamati video animasi hewan yang mengalami metamorfosis sempurna seperti kupu-kupu, nyamuk, dan katak. Setelah itu, peneliti menjelaskan materi pada video dan melakukan tanya jawab terkait latihan soal. Pembelajaran berlangsung dengan diskusi bersama siswa baik di grup WhatsApp maupun Zoom. Di akhir pembelajaran, peneliti memberikan kesimpulan, kesempatan untuk bertanya, dan menyebarkan angket respons kepada siswa. Hasilnya menunjukkan rata-rata nilai respons siswa sebesar 92,9% dengan kategori "sangat baik", dimana aspek materi meraih skor 93,8%, tata bahasa 98,3%, dan tampilan media 86,7%. Salah satu siswa mendapatkan angket respons secara langsung karena berdekatan dengan rumah peneliti.

Media pembelajaran ini digunakan dengan tujuan untuk mengetahui hasil dari penerapan video pembelajaran. Berdasarkan hasil temuan pada saat peneliti melaksanakan uji coba produk, peneliti tidak merasa kesulitan dalam mempersiapkan siswa untuk belajar. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Pamungkas dan Koeswanti (2021:359) yang memaparkan bahwa video pembelajaran dapat mengubah perilaku siswa karena dapat memotivasi dan menciptakan rasa keberhasilan serta meningkatkan rasa semangat pada diri siswa. Sehingga dalam hal ini peneliti tidak merasa kesulitan untuk mempersiapkan siswa untuk belajar. Baik siswa yang berada pada WhatsApp maupun Zoom, keduanya dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Rusma (2012:220) yang mengatakan bahwa media video dapat mengatasi keterbatasan ruang sehingga pembelajaran dengan menggunakan video tidak hanya dilakukan pada pembelajaran tatap muka saja melainkan dapat dilakukan pada saat pembelajaran daring baik via WhatsApp maupun Zoom.

Kemudian siswa dominan antusias menyimak materi dari awal hingga akhir. Beberapa pernyataan yang dilontarkan oleh peneliti, hampir semuanya aktif menjawab. Hal ini senada dengan penjelasan Suryani, dkk. (2018:54) bahwa kelebihan video pembelajaran salah satunya adalah mampu membantu siswa baik siswa dengan gaya belajar auditif maupun visual keduanya terbantu dalam menyerap materi dengan baik sehingga pembelajaran lebih efektif. Artinya media video dapat menjangkau gaya belajar siswa yang berbeda-beda. Namun disisi kelebihan yang ditemukan saat uji coba berlangsung, peneliti pun menemukan kekurangan diantaranya yaitu untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran, dibutuhkan peralatan yang memadai yaitu minimal tersedianya handphone yang mendukung. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Johari, dkk. (2014:10) yang menyatakan bahwa kekurangan video pembelajaran adalah dapat digunakan jika adanya alat bantu. Kemudian dalam pembuatan video pembelajaran, peneliti memerlukan waktu yang cukup lama serta dibutuhkan keahlian dan kecermatan. Hal ini senada dengan pendapat Suryani, dkk. (2018:54) yang menyatakan bahwa dikarenakan menggabungkan dua elemen yaitu audio dan visual maka dalam pembuatannya membutuhkan waktu yang cukup lama serta dibutuhkan keahlian serta kecermatan saat proses pembuatan. Menurut pembahasan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi di sekolah dasar, maka berdasarkan uji validasi ahli media dan materi, media pembelajaran tersebut sangat layak digunakan serta mendapat respons sangat baik dari pengguna.

## **KESIMPULAN**

Hasil penelitian terhadap media pembelajaran berbasis video animasi di sekolah dasar menunjukkan bahwa pengembangan media ini dilakukan melalui tahapan Define, Design, Development, dan Disseminate. Tahap Define melibatkan analisis kebutuhan dalam proses pembelajaran, seperti analisis kurikulum dan analisis tugas. Tahap Design melibatkan pembuatan rancangan awal video animasi, termasuk story board dan naskah dialog. Tahap Development melibatkan penciptaan produk berupa media pembelajaran berbasis video

animasi berdasarkan story board. Tahap Disseminate merupakan tahap penyebaran media ini ke YouTube. Media pembelajaran ini dinilai sangat layak berdasarkan penilaian validator ahli media dan materi. Respon peserta didik terhadap media ini juga sangat baik, dengan rerata skor sebesar 92,9%. Sehingga, media pembelajaran berbasis video animasi kartun ini dinyatakan sangat layak digunakan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Akbar, S.D., A'yun, I.Q., Satriyanni, F. Y., Widodo, W., Paranimmita, R., & Ferisa, D. (2016). Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Al-idrus, S. Q. M.J., Hikmawati, H., Wahyudi, W. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantu Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XI SMAN 1 Sikur Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Pijar MIPA*, 10(1).
- Al-Tabany, T. I. B. (2017). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Konteksual. Jakarta. Prenada Media.
- Azhar, A. (2008). *Media Pembelajaran*; Edisi revisi. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azhar, A. (2014). *Media Pembelajaran*. rev. Ed. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Demayanti, F., & Soenarto, S. (2018). Pengembangan video pembelajaran bumbu dan rempah pada mata pelajaran pengolahan makanan kontinental. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(1), 91 – 102.
- Garsinia, D., Kusumawati, R., & Wahyuni, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon Pada Materi SPLDV. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Matematika (JRPIPM)*, 3(2), 44-51.
- Habib, M., Hajar, I., & Setiawan, D. (2019) Media Development Of Video Learning Un The Social Discussion Of Social Problems In Social Science (IPS) Lesson
- Hardianti, H., & Asri, W. K. (2017). Keefektifan Penggunaan Media Video dalam Keterampilan Menulis Karangan sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 11 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*. 1(2).
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kadarwati, A., & Mlawi, I. (2017). *Pembelajaran Temamati:(Konsep dan Aplikasi)*. Jawa Timur: CV. Ae Media Grafika.
- Khairani, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. (2019). Studi meta-analisis pengaruh video pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Biolokus:Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi dan Biologi*, 2(1), 158-166.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada Media.
- Lubis, M. A. (2020). *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Prenada Media.
- Mardapi, Djemari. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Nontes*. Yogyakarta: Mitra Cendekia Press.
- Maulana, R., & Muliana, R. (2020). Mengajar Listening Menggunakan Video Kartun dan TPR Untuk Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Informatic Education and Management (JIEM)*, 2(1), 22-40.
- Muhsinin, U., Musyaddad, K., & Azim, F. (2019). Implementasi Pembelajaran Tematik Integratif Berbasis Karakter di SDIT Kota Jambi. *Al-Tadzkiyyah:Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 51-68.

- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64-72.
- of Class IV in Public Elementary School (SDN) 135911 Tanjung Balai Academic Year 2018-2019. *Budapest Internasional Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 2(3), 223-236.
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3).
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9-19.
- Prastowo, A. (2019). Analisis Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Terpadu. Prenada Media.
- Pribadi, Benny A. (2017). Media dan Teknologi dalam Pembelajaran. Jakarta: kencana.
- Purwanto, Y., & Rizki, S. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Pada Materi Himpunan Berbantu Video Pembelajaran. *AKSIOMA: jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 4(1).
- Purwanto. (2013). Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Qorinasari, D. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1 melalui Penggunaan Media Video Animasi pada Peserta Didik Kelas 1 SD Negeri Polokarto 03 Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2020/2021. *JP3(Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik)*, 6(2).
- Rahmah, K., & Irianto, S. (2020). Pengembangan Media Videoscribe Tematik Berbasis Kompetensi abad 21 Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas V SD Negeri Ledug, *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 214-218.
- Rahmayanti, L., & Istianah, F. (2018). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa Kelas VSDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. *Jurnal penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(4).
- Ribawati, E. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Candrasangkala: Jurnal Pendidikan dan Sejarah*, 1(1), 134-145.
- Sartika, Y. (2013). Ragam media Pembelajaran Adaptif untuk Anak Berkebutuhan Khusus. Yogyakarta: Familia.
- Satrianawati, S. (2018). Media dan Sumber Belajar. CV. Budi Utama.
- Siswono, T. Y. E. (2020). Paradigma Penelitian Pendidikan Pengembangan Teori dan Aplikasi Pendidikan Matematika. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Subekti, Ari. Dkk. (2017). Buku Guru Kelas V SD/MI Tema 6 Cita-Citaku. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Subekti, Ari. Dkk. (2017). Buku Siswa Kelas V SD/MI Tema 6 Cita-Citaku. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung:Alfabeta CV.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung:Alfabeta CV
- Sukanta, W., Ahmad, S., & Asiyah, S. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Film Kartun Terhadap Hasil belajar IPS Terpadu (Geografi) Pada Materi Lingkungan Hidup dan Pelestariannya di Kelas VIII SMP Negeri 1 Belitang Kabupaten Oku Timur Tahun Pelajaran 2016/2017. *JURNAL SWARNABHUMI: Jurnal geografi dan Pembelajaran Goegrafi*, 2(1).
- Sumiharsono, M Rudy dan Hasanah, Hibiyatul, (2017). Media Pembelajaran. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi.
- Supardi, S. U., Leonard, L., Suhendri, H., & Rismurediyati, R. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Fisika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(1).



- Suryani, Nunuk., setiawan, Achmad. Dan Putria, Aditin. (2018). Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syahroni, S., & Nurfitriyani, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Komputer dalam Pembelajaran Matematik, Materi Bilangan pada Kelas 3 SD. Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA, 7(3).
- Thiagarajan, S. (1974). Instructional Development for Training Teachers of Exeptional Children. Blomington: Indiana University.
- Tri, S., & Atika, N. H. (2018). Penggunaan dan Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (P2TIK) Sektor Pendidikan 2018. BPS-Statistics Indonesia.
- Virhaz, Ary. (2011). Cara Gampang Bikin Animasi. Jakarta: Mediakita.
- Wisada, P.D., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. Jurnal of Education Technology, 3(3), 140-146.
- Yaumi, Muhammad. (2018). Media dan Teknologi Pembelajaran. Jakrta: Prenadamedia.
- Yendrita, Y., & Syafitri, Y. (2019). Pengaruh Media Video Pembelajaran terhadap hasil Belajar Biologi. BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains, 2(1), 26-32.