

**ARTIKEL**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPAS BERBASIS VIDEO  
ANIMASI DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**



**Oleh:  
AWALUDIN  
190102075**

Artikel ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan S.1

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)  
UNIVERSITAS HAMZANWADI  
2023**

LEMBAR PENGESAHAN  
ARTIKEL TUGAS AKHIR

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPAS BERBASIS VIDEO  
ANIMASI DI KELAS IV SEKOLAH DASAR



AWALUDIN  
190102075

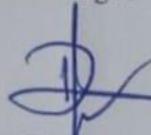
Menyetujui,

Pembimbing I



Mijhamuddin Alwi, M.Pd.  
NIDN. 0812017801

Pembimbing II



Dina Fadliah, M.Pd.  
NIDN. 0829038401

# **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPAS BERBASIS VIDEO ANIMASI DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Awaludin

**Program Studi PGSD – UNIVERSITAS HAMZANWADI JL. TGKH  
Muhammmad Zainuddin Abdul Majid, No. 132 Pancor, LOTIM-NTB 83612**

## **ABSTRAK**

**Awaludin (2023)** judul: Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Video Animasi Di Kelas IV Sekolah Dasar

Penelitian pengembangan ini bertujuan: (1) untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan video animasi sebagai media pembelajaran IPAS tingkat SD/MI, (2) untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan pada video animasi sebagai media pembelajaran IPAS tingkat SD/MI, dan (3) untuk mengetahui respon siswa terhadap video animasi sebagai media pembelajaran IPAS Tingkat SD/MI.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan metode Borg and Gall. Subjek penelitian ini serta siswa kelas IV. Sumber data diperoleh dari guru dan siswa kelas IV SD Negeri 3 Suryawangi. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, lembar validasi, dan angket berupa lembar validasi dan angket respon siswa. Dalam penelitian ini data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif.

Hasil pengembangan ini berupa media pembelajaran video animasi pada materi bagian-bagian tumbuhan kelas IV SD Negeri 3 Suryawangi. Media video layak digunakan berdasarkan persentase dari ahli media yaitu 93,33% berada pada kategori “valid”, kemudian persentase dari ahli materi yaitu 96% berada pada kategori “valid”. Kelayakan media video dilihat dari lembar angket respon siswa berada pada kategori “sangat baik” yaitu dengan persentase 96,66% pada ujicoba skala kecil dan dengan persentase 97,4% pada ujicoba skala besar.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran, vidio animasi

## ABSTRACT

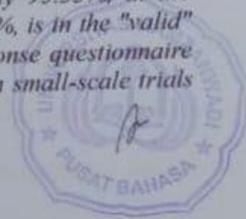
**Awaludin (2023)** Title: *Development Of Science Learning Media Based On Animation Video In Class IV Elementary Schools*

*This development research aims: (1) to find out the steps for developing an animated video as a medium for learning science at the SD/MI level, (2) to find out the feasibility and attractiveness of animated video as a medium for learning science at the SD/MI level, and (3) to find out students' responses to animated videos as a medium for learning science at the SD/MI level.*

*The type of research used is development research using the Borg and Gall method. The subject of this research is class IV students. Sources of data were obtained from teachers and fourth grade students at SD Negeri 3 Suryawangi. Data collection techniques used interviews, validation sheets, and questionnaires in the form of validation sheets and student response questionnaires. In this study the data were analyzed qualitatively and quantitatively.*

*The result of this development is in the form of an animated video learning media on material for class IV plant parts at SD Negeri 3 Suryawangi. Video media is suitable for use based on the percentage of media experts, namely 93.33%, in the "valid" category, then the percentage of material experts, namely 96%, is in the "valid" category. The feasibility of video media seen from the student response questionnaire sheet is in the "very good" category, with a percentage of 96.66% in small-scale trials and with a percentage of 97.4% in large-scale trials.*

**Keywords:** *Learning media, animated videos*



## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003). Hal ini berarti bahwa pendidikan merupakan suatu kegiatan sadar yang sengaja dilakukan untuk menggali potensi diri serta mendapatkan ilmu pengetahuan. Kegiatan yang memiliki tujuan untuk menggali potensi diri siswa dan menambah pengetahuan siswa sehingga menjadi manusia yang lebih berkarakter dan berkualitas dalam kehidupan. Tujuan pendidikan mengharuskan siswa menjadi pribadi yang kreatif. Kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan produktif merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skill*). Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami perkembangan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dari hari ke hari menjadi semakin canggih, secara langsung maupun tidak langsung memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap beberapa aspek dalam kehidupan manusia. Salah satu aspek kehidupan manusia yang mendapatkan pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah aspek pendidikan (Cahyani, 2021:2).

Kurikulum merdeka belajar adalah kebijakan pengembangan yang dikeluarkan Kemdikbudristekdikti untuk pembelajaran siswa di sekolah. Kebijakan merdeka belajar menjadi langkah untuk mentransformasi pendidikan demi terwujudnya Sumber Daya Manusia (SDM) Unggul Indonesia yang memiliki Profil

Pelajar Pancasila. Kurikulum ini juga dikenal dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar siswa memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Dalam kurikulum merdeka belajar, guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat siswa (Muthoharoh, 2023;126-129).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat (Kemendikbudristek, 2022:172).

Dalam pembelajaran IPAS guru diperlukannya sebuah media pembelajaran untuk menunjang kelangsungan dalam pembelajaran dan dapat mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru, serta dapat melibatkan siswa untuk turut aktif dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Oleh karena itu guru hendaknya berupaya mewujudkan proses pembelajaran pada materi IPAS yang kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan sehingga dalam suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif. Hal ini akan tercapai apabila pemilihan media pembelajaran yang tepat karena dengan adanya dapat menambah kualitas pembelajaran yang nantinya akan membuat siswa dengan cepat menyerap materi yang diberikan guru. Sumber belajar (media ajar) bisa dipahami sebagai perangkat, bahan (materi), peralatan, pengaturan, dan orang dimana pembelajar dapat berinteraksi dengannya

yang bertujuan untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja. Sumber belajar adalah sumber-sumber yang mendukung belajar termasuk sistem penunjang, materi dan lingkungan pembelajaran. Berdasarkan definisi sumber belajar salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Rendana, 2018:3)

Media video animasi merupakan media yang dapat membantu mempermudah penyampaian informasi/pesan kepada siswa melalui video/film kartun yang bergerak. Karakteristik yang terdapat pada video animasi ini adalah bentuknya yang menarik dan sifatnya yang informatif. Menarik dalam artian bahwa media animasi ini mempunyai tampilan yang indah baik dari segi tulisan, warna, maupun bentuk gambarnya. Sedangkan sifatnya yang informatif karena isi video yang dapat dijadikan informasi sekaligus pengetahuan baru bagi siswa. Jadi video animasi tersebut dapat dijadikan sebagai alternatif baru yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, efisien dan menyenangkan. Video animasi pembelajaran yang akan dikembangkan didasarkan pada tujuan pembelajaran yaitu memiliki unsur gerak dan animasi sehingga mampu menarik perhatian siswa lebih lama. Selain itu juga hal lain yang menjadi pertimbangan dalam pemilihan media video animasi ini yaitu dilihat dari respondennya siswa sekolah dasar yang lebih menyukai hal-hal yang bersifat menarik dan lucu yang disesuaikan dengan karakter siswa sekolah dasar. Jadi, media yang digunakan harus tepat sasaran dan efektif sehingga materi yang dijelaskan dapat dimengerti. Tujuan dari pengembangan video animasi adalah agar siswa lebih menyukai dan lebih paham materi yang dipelajari (Suriyani, 2021:4)

Berdasarkan data hasil observasi yang diperoleh dilapangan di SD Negeri 3 Suryawangi yang dilakukan pada tanggal 1 Agustus sampai tanggal 2 Desember 2022 hasil belajar siswa kelas IV ditemukan beberapa masalah dalam proses pembelajaran IPAS di kelas IV, diantaranya minat membaca siswa yang rendah menjadikan pemahaman siswa terhadap materi menjadi kurang, siswa menjadi kurang tertarik dengan materi yang banyak mengandung bacaan atau teori. Selain itu ketersediaan media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS untuk mempermudah pemahaman dan mengingat siswa yang terdapat di sekolah masih kurang mendukung karena tidak semua materi ada medianya. Dalam mata pelajaran IPAS ada beberapa materi bagian-bagian tumbuhan yang dirasa oleh siswa sulit untuk dipahami karena kurangnya media pembelajaran yang tersedia di sekolah, guru hanya menggunakan media pembelajaran tetapi media tersebut kurang menarik dan inovatif seperti media gambar yang ada di sekolah misalnya gambar bagian-bagian tumbuhan, gambar proses fotosintesis yang terdapat di buku paket siswa. Model pembelajaran yang dilaksanakan guru dalam pembelajaran IPAS sudah bervariasi, tetapi belum menunjukkan adanya perkembangan yang signifikan dari hasil belajar siswa. Guru sering menggunakan metode diskusi selain itu guru juga menerapkan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Pada proses pembelajaran masih ada beberapa siswa yang kurang memperhatikan guru dan kurang fokus dalam proses pembelajaran. Siswa lebih cenderung bermain dikelas dan mengganggu siswa yang lain pada saat proses belajar mengajar berlangsung karena masih kurangnya minat serta motivasi siswa untuk belajar yang disebabkan metode serta media pembelajaran yang digunakan kurang menarik sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal. Dari hasil belajar siswa sangat rendah

dilihat dari hasil ujian tengah semester yang dilakukan pada bulan oktober 2022 menunjukkan keseluruhan siswa kelas IV SD Negeri 3 Suryawangi yang mengikuti ujian tengah semester hanya 30 persen yang lulus sedangkan 70 persen tidak lulus dari standar KKM yang ditetapkan yaitu nilai 70. Persentase ketuntasan belajar tersebut diperoleh dari penilaian hasil belajar kelas IV SD Negeri 3 Suryawangi pada mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan mengkaji permasalahan melalui penelitian pengembangan (*research & development*) yang berjudul pengembangan media pelajaran IPAS berbasis video animasi di sekolah dasar dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa. Dilihat dari ketersediaan sarana dan prasarana yang ada seperti LCD, komputer atau laptop serta kemudahan bagi guru dalam mengoperasikan, peneliti merasa bahwa pengembangan media video animasi ini dapat dilakukan di SD negeri 3 Suryawangi. Video animasi pembelajaran yang akan dikembangkan didasarkan pada tujuan pembelajaran yaitu memiliki unsur gerak dan animasi sehingga mampu menarik perhatian siswa lebih lama. Selain itu juga hal lain yang menjadi pertimbangan dalam pemilihan media video animasi ini yaitu dilihat dari respondennya siswa sekolah dasar yang notabeneanya lebih menyukai hal-hal yang bersifat menarik dan lucu yang disesuaikan dengan karakter siswa Sekolah Dasar.

## **METODE DAN HASIL PENELITIAN**

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan atau yang dikenal dengan Research and Development (R&D). Sugiyono (2015:297) mengemukakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Menurut

Sukmadinata (2017:72) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk yang harapannya akan efektif untuk digunakan berdasarkan kebutuhan pendidikan yang banyak berkembang pada saat ini.

Pengembangan produk media pembelajaran pada penelitian ini berupa media video animasi pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Sasaran produk ini di peruntukkan untuk kelas IV SD. Adapun model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan yang diadaptasi dari model Pengembangan Borg and Gall, yang dimana model pengembangan ini menggunakan 7 tahapan yaitu (1) potensi dan masalah (analisis kebutuhan), (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain (5) revisi desain, (6) uji coba skala kecil dan skala besar, dan (7) revisi produk.

**a. Validasi ahli**

Data hasil penilaian terhadap kelayakan produk pengembangan media pembelajaran dianalisis secara deskriptif. Penentuan tingkat kevalidan dan revisi produk seperti pada tabel 1.

Table 1 tingkat kevalidan dan revisi produk

<b>Persentase (%)</b>	<b>Kriteria Valid</b>
76-100	Valid (tanpa revisi)
56-75	Cukup valid (tanpa revisi)

40-55	Kurang valid (revisi)
0-39	Tidak valid (revisi)

Sumber: Listiawan, (2016:19)

Rumus yang digunakan peneliti untuk mengolah data diadopsi dari Lestari et al, (2020:104) sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{jumlah semua skor kriteria tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

100 % : Konstanta

#### b. Analisis respon siswa

Data hasil respon siswa terhadap kelayakan produk pengembangan media pembelajaran dianalisis secara deskriptif. Penentuan tingkat kevalidan dan revisi produk seperti pada table 2.

Table 2 analisis respon siswa

<b>Respon siswa</b>	<b>Persentase (%)</b>
Sangat baik	76-100
Baik	56-75
Kurang baik	40-55
Sangat kurang baik	0-39

$$\text{Persentase Angket} = \frac{x}{A} \times 100\%$$

Keterangan:

X = Jumlah Skor

A= Skor Ideal

Pengembangan media video ini dilakukan melalui serangkaian proses diantaranya sebagai berikut:

### **1. Potensi dan Masalah (analisis kebutuhan)**

Hasil analisis kebutuhan yang menjadi acuan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi kartun ini diperoleh berdasarkan analisis kebutuhan siswa, analisis kebutuhan guru, dan analisis lingkungan belajar. Analisis dilakukan untuk mendapatkan informasi dalam mengembangkan media video animasi yaitu:

#### **a. Analisis pendidik (guru)**

Penelitian ini dikembangkan dari masalah yang muncul pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru dalam menyampaikan materi pelajaran dikelas hanya menerangkan materi melalui media konvensional, sehingga pembelajaran yang dilaksanakan kurang maksimal. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru kelas IV SD Negeri 3 Suryawangi, peneliti memperoleh informasi bahwasanya guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, seharusnya guru bisa menghadirkan sebuah media pembelajaran yang kreatif dan menarik perhatian siswa untuk belajar. Maka dari itu peneliti berupaya menghadirkan alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut, solusi yang dirasa efektif yaitu mengembangkan media video pembelajaran.

Dalam mengembangkan media video ini, peneliti menghadirkan tampilan-tampilan yang menarik serta menghadirkan animasi kartun didalamnya.

b. Analisis kebutuhan siswa

Pada tahap analisis ini peneliti melakukan wawancara kepada guru untuk memperoleh informasi terkait karakteristik siswa dan hasil belajar yang diperoleh siswa. Selain itu peneliti juga melakukan wawancara kepada siswa untuk memperoleh informasi gambaran dalam membuat media video pembelajaran berbasis animasi kartun yang sesuai dengan apa yang diinginkan oleh siswa. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru kelas IV di SD Negeri 3 Suryawangi, peneliti memperoleh informasi bahwa karakteristik siswa kelas IV SD Negeri 3 Suryawangi berada ditahap operasional konkrit, yaitu masa dimana aktivitas anak terfokus pada objek-objek yang nyata atau pada berbagai kejadian yang pernah dialaminya

c. Analisis lingkungan belajar

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah SD Negeri 3 Suryawangi peneliti memperoleh informasi bahwasanya di SD Negeri 3 Suryawangi sudah dilengkapi dengan berbagai sarana dan prasarana yang memadai seperti sudah adanya infokus dan terkait daya listriknya sudah cukup kuat untuk mendukung proses belajar mengajar. Namun masih minimnya guru dalam memanfaatkan sarana dan prasarana tersebut untuk penggunaan media pembelajaran di kelas. Maka dari itu peneliti berupaya memberikan solusi menghadirkan alternatif untuk

memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada dengan mengembangkan media video pembelajaran.

## **2. Pengumpulan data**

### **a. Menyiapkan materi**

Setelah analisis kebutuhan lengkap dan jelas maka tahap selanjutnya yaitu mengumpulkan data dari sumber referensi yang menunjang pengembangan media video. Sumber referensi untuk pengembangan media didapat dari sumber yang relevan dengan media pembelajaran sedangkan untuk materi didapat dari buku guru dan buku siswa IPAS fase B kelas IV, BAB I tumbuhan sumber kehidupan di bumi topik A bagian-bagian tumbuhan tumbuhan.

### **b. Merumuskan TP dan CP yang akan dipelajari**

Analisis yang dilakukan adalah analisis terkait capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang mengacu pada kurikulum merdeka. Analisis ini akan menjadi dasar materi dalam pengembangan media video animasi. Hal ini mencakup:

#### **1) Capaian pembelajaran**

Peserta didik dapat mengidentifikasi masalah yang berkaitan pelestarian sumber daya alam dilingkungan sekitarnya dan kaitannya dengan upaya pelestarian makhluk hidup

#### **2) Tujuan pembelajaran**

a) Peserta didik dapat mengidentifikasi bagian-bagian tumbuh-tumbuhan.

- b) Peserta didik dapat mendeskripsikan fungsi dari bagian-bagian tumbuhan.
- c) Peserta didik dapat mengaitkan fungsi bagian tubuh dengan kebutuhan tumbuhan untuk tumbuh

c. Membuat instrumen penilaian

Instrumen penilaian sebagai alat ukur digunakan untuk mengetahui apakah produk yang dihasilkan layak atau tidak. Instrumen yang digunakan antara lain adalah:

1) Lembar validasi

Lembar validasi adalah derajat yang menunjukkan dimana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur. Dalam penelitian ini dibuat lembar validasi untuk ahli media, dan ahli materi.

2) Respon siswa

Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui tanggapan mengenai produk yang sudah diujicobakan dilapangan atau disekolah. Lembar angket respon siswa diberikan kepada siswa setelah melaksanakan kegiatan Pembelajaran

### **3. Desain produk**

a. Menyusun Garis Besar Isi Media (GBIM)

GBIM merupakan petunjuk yang dijadikan pedoman dalam menulis naskah. GBIM dibuat dengan mengacu pada tahap analisis kebutuhan. GBIM berisi capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran dan gambaran dari

desain/tampilan serta bagian dalam video yang disesuaikan dengan materi bagian-bagian tumbuhan.

b. Menyusun Peta Materi

Merupakan alur materi yang ada pada media video animasi kartun. Peta materi bertujuan supaya materi yang akan dimasukkan di dalam video adalah poin-poin utama dari sumber belajar yang akan dipelajari. Jadi siswa lebih mudah memahami materi yang ada pada media video yang akan diterapkan.

c. Penyusunan Naskah

Penyusunan naskah merupakan tahap sebelum masuk pada tahap produksi. Naskah dalam pengembangan media video animasi kartun ini serupa dengan naskah media video pada umumnya yang terdiri struktur bagian-bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya, keterangan narasi dan materi, tampilan dari desain video, dan keterangan biodata peneliti.

d. Pra produksi produksi

1) Pra produksi

Dalam tahap ini dimulai dengan mempersiapkan bahan-bahan yang akan digunakan untuk membuat video animasi kartun:

a) PC/Komputer yang terkoneksi internet untuk membuka aplikasi *online doratoon*

Aplikasi *doratoon* adalah sebuah aplikasi yang kreatif dan menyenangkan untuk menuangkan seluruh imajinasi dan menciptakan video animasi dengan karakter yang diinginkan.

Peneliti mencoba menciptakan video animasi pembelajaran berdasarkan naskah yang telah dirancang sebelumnya. Pengembangan media video animasi kartun yang menggunakan aplikasi *doratoon* ialah pembuatan video animasi, pembuatan tokoh/karakter, setting scene atau tempat suatu adegan, membuat percakapan lengkap dengan ekspresi tokoh/pelaku yang terlibat dalam cerita.

b) *Smartphone* yang sudah terinstal *capcut*

*Capcut* adalah aplikasi pengeditan video berfitur lengkap dan *professional* untuk perangkat ios dan android, aplikasi ini mendukung banyak lapisan video, audio, gambar, teks dan efek. Peneliti menggunakan aplikasi *capcut* untuk mengisi suara. Adapun beberapa tampilan pengisian suara dengan menggunakan aplikasi *capcut*.

## 2) Produksi

Pada tahap ini mulai dilakukan produksi dengan berpedoman pada naskah media video yang sudah jadi. Berikut tahapan-tahapan dalam mengembangkan media video:

Pembuatan di mulai dengan memilih template dan gambar yang sesuai dengan materi bagian-bagian tumbuhan. Selanjutnya memilih karakter animasi kartun sesuai dengan karakter guru yang sedang menjelaskan materi di kelas. Pada video animasi, peneliti mendesain produk dengan menggunakan gambar beserta keterangan berbentuk tulisan dan suara.

Tahap selanjutnya adalah menyambungkan potongan-potongan video dan pengisian suara untuk tiap karakter menggunakan aplikasi *capcut*. Aplikasi *capcut* memudahkan dalam menyambung potongan-potongan video karena mudah untuk pengaplikasiannya. Selain itu aplikasi *capcut* bisa digunakan untuk pengisian suara karena aplikasi ini bisa merekam suara.

#### **4. Validasi**

Tahap validasi merupakan tahap yang digunakan untuk melihat valid atau tidaknya media video pembelajaran yang telah dikembangkan sebagai media dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melakukan validasi dan revisi oleh 1 ahli media dan 1 ahli materi. Validasi yang telah ditetapkan bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media video serta validasi juga dilakukan untuk merevisi kekurangan pada media video yang dikembangkan sesuai dengan saran ahli/pakar. Media video divalidasi oleh 2 validator.

Instrumen penilaian validasi ahli media terdiri dari 15 indikator, sedangkan instrumen penilaian validasi ahli materi juga terdiri 15 indikator. Kemudian skor yang diperoleh diolah ke dalam bentuk persentase. Kemudian skor yang diperoleh diolah ke dalam bentuk persentase. Kriteria valid dengan rentang skor 76% -100%, kriteria cukup valid dengan rentang skor 56% -76%, kriteria kurang valid dengan rentang skor  $43\% < \text{skor} \leq 62\%$ , kriteria tidak layak dengan rentang skor 40%-55%, dan kriteria tidak valid dengan rentang skor 0%-39%.

## **5. Revisi desain**

Setelah validasi dilakukan, tentunya masukan dan saran dari ahli media dan ahli materi memiliki pertimbangan dalam penelitian, sehingga ahli media dan ahli materi memberikan saran dan masukan. Oleh sebab itu dilakukan revisi berdasarkan pertimbangan dan saran dari ahli media dan ahli materi dalam menyempurnakan media video yang akan dikembangkan untuk siap digunakan dalam proses pembelajaran.

## **6. Uji coba skala kecil dan skala besar**

Tahapan akhir dari model pengembangan ini ialah uji coba lapangan dilakukan di SD Negeri 1 Pengadangan Barat dan SD Negeri 3 Suryawangi pada siswa kelas IV. Ujicoba skala kecil dilakukan di SD Negeri 1 Pengadangan Barat dengan melibatkan 5 siswa. Sedangkan ujicoba skala besar dilakukan di SD Negeri 3 Suryawangi dengan melibatkan 25 siswa.

Lembar angket siswa diberikan setelah siswa menonton video pembelajaran IPAS berbasis video animasi selama penelitian. Angket respon siswa yang digunakan adalah angket skala 4 untuk memberikan penilaian terhadap video pembelajaran IPAS. Siswa diminta untuk memberikan penilaian dengan memberikan ceklis pada kolom dengan skor 1 sampai 4 terhadap 15 pertanyaan dalam lembar angket respon siswa.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. langkah-langkah pengembangan video animasi sebagai media pembelajaran IPAS tingkat SD/MI menggunakan tujuh langkah yang sudah disederhanakan yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) ujicoba skala kecil dan ujicoba skala besar, dan (7) revisi produk
2. Media video layak digunakan berdasarkan persentase dari ahli media yaitu 93,33% berada pada kategori “valid”, kemudian persentase dari ahli materi yaitu 96% berada pada kategori “valid”.
3. Kelayakan media video dilihat dari lembar angket respon siswa berada pada kategori “sangat baik” yaitu dengan persentase 96,66% pada ujicoba skala kecil dan dengan persentase 97,4% pada ujicoba skala besar.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Cahyani, F. D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Pembelajaran Matematika Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi*. Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Kemendikbudristek. (2022). *Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan*. Laman Litbang.Kemendikbud.go.id.
- Lestari, D., Rahman, E. S., Makassar, U. N., Elektro, P. T., Makassar, U. N., Elektro, P. T., Makassar, U. N., Ajar, B., & Keras, P. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Pada Mata Kuliah Perangkat Keras Development Of Teaching Materials On Hardware Courses Of Ptik Prodi Department Of Electronic Engineering Education Faculty Of Engineering State University Of Makassar*. 17(3).
- Listiawan, T. (2016). Pengembangan Learning Management System (LMS) di Program

- Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Tulungagung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Informatika, Volume 1 N.*
- Muthoharoh, M. (2023). Kurikulum Merdeka: Konsep dan Implementasinya. *Tabyin: Jurnal Pendidikan Islam, 5(1)*, 125–132.
- Rendana, F. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berupa Kartu Domino Pada Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Kelas IV SD/MI*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif Dan R & D*. Alfabeta Bandung.
- Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Suriyani, M. I. (2021). *Pengembangan Media Video Nimasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas 4 SD Inpres NangaNae Tahun Pelajaran 2020/2021*. Universitas Muhammadiyah Mataram.