

MEDIA VIDEO ANIMASI SEBAGAI SARANA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPAS SISWA KELAS IV SD/MI

Animated Video Media as a Tool to Enhance Learning Outcomes in Natural and Social Science Subjects for Fourth-Grade Elementary Students

NADYA FATIMATUROHMAH¹, EKO WAHYU WIBOWO², KHAERONI³

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,
UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

e-mail: ¹fatimaturohmahnadya@gmail.com

e-mail: ²eko.wibowo@uinbanten.ac.id.

e-mail: ³khaeroni@uinbanten.ac.id.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi untuk mata pelajaran IPAS guna meningkatkan hasil belajar serta mengevaluasi kelayakannya melalui validasi oleh ahli, guru, dan siswa. Penelitian ini dilaksanakan di Kelas IV MI Al-Falah Andamui dengan melibatkan 27 siswa dan satu pendidik. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri atas lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Pada tahap Analisis, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, tes kemampuan, dan dokumentasi. Tahap Desain menghasilkan rancangan video animasi yang divalidasi oleh tiga ahli. Pada tahap Pengembangan, media divalidasi dan disempurnakan. Tahap Implementasi dilakukan dengan menguji media pada pendidik dan siswa, sedangkan tahap Evaluasi mencakup perencanaan perbaikan berdasarkan hasil uji coba. Hasil validasi menunjukkan skor rata-rata sebesar 82%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Selain itu, uji efektivitas dengan siswa menghasilkan skor N-gain sebesar 88,20%, yang tergolong sangat efektif. Temuan ini menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan dalam penelitian ini layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPAS.

Kata kunci: Video animasi, pendidikan IPAS, hasil belajar, pengembangan media

Abstract. This study aims to develop animated video media for science and social subjects to enhance learning outcomes and evaluate its feasibility through validation by experts, teachers, and students. The research was conducted in Class IV at MI Al-Falah Andamui, involving 27 students and one educator. Employing a Research and Development (R&D) approach, the study utilized the ADDIE model, which comprises five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. During the Analysis stage, data were collected through observations, interviews, questionnaires, tests of ability, and documentation. The Design stage produced a draft of the animated video, which three experts validated. In the Development stage, the validated media was refined. The Implementation stage involved testing the media with educators and students, followed by the Evaluation stage, which included planning further improvements based on feedback from the trials. The validation process yielded an average score of 82%, indicating that the media is highly suitable. Additionally, the

effectiveness trials with students resulted in an N-gain score of 88.20%, categorizing the media as highly effective. These findings suggest that the animated video media developed in this study is feasible and effective in improving learning outcomes in science education.

Keywords: *Animated video, IPAS, learning outcomes, media development*

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mempelajari makhluk hidup, benda mati, dan interaksinya, termasuk manusia sebagai individu dan makhluk sosial dalam lingkungannya (Kemendikbud, 2022). Hasil belajar, sebagaimana diungkapkan Rusman (2011), adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah mengikuti pembelajaran. Rendahnya hasil belajar IPAS di Indonesia disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk kualitas lingkungan belajar. Strategi pembelajaran yang efektif memungkinkan siswa memahami IPAS secara mendalam dan relevan dengan kehidupan sehari-hari (Mustahidin et al., 2016).

Pembelajaran IPAS perlu mengintegrasikan teori dan praktik untuk mendorong siswa menganalisis dan menyelesaikan masalah nyata. Berdasarkan teori Piaget, anak usia 6–11 tahun berada pada tahap operasi konkret, yang memungkinkan mereka memecahkan masalah secara logis berdasarkan pengetahuan yang dimiliki (Anditiasari et al., 2021). Dengan pendekatan pembelajaran yang mendukung, diharapkan siswa dapat melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sekaligus memungkinkan pendidik mengevaluasi penguasaan materi mereka.

Faktor yang memengaruhi hasil belajar meliputi aspek internal dan eksternal. Salah satu faktor eksternal adalah penggunaan media pembelajaran yang efektif, yang dapat menjelaskan materi secara jelas dan menarik (Dakhi & Agustin, 2020). Media ini membantu siswa memahami dan menyimpan informasi secara mendalam, menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Pendekatan ini juga memperlancar interaksi guru-siswa dan membuat pembelajaran lebih efisien dan menyenangkan (Widodo et al., 2020).

Observasi di MI Al-Falah Andamui menunjukkan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, meskipun fasilitas tersedia. Minimnya penggunaan media audiovisual menyebabkan pembelajaran IPAS kurang interaktif, sehingga siswa kesulitan memahami materi dan banyak yang tidak mencapai KKTP 70. Pemanfaatan video animasi diusulkan sebagai solusi untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan meningkatkan hasil belajar. Video

animasi, dengan kombinasi visual dan auditori, mampu mempermudah siswa memahami materi dan mencapai target pembelajaran. Media ini juga memperluas wawasan siswa dan meningkatkan motivasi belajar.

Saat ini, media pembelajaran IPAS masih didominasi oleh buku dan presentasi yang kurang menarik. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media video animasi sebagai upaya strategis untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Media ini tidak hanya mengatasi kendala pembelajaran tetapi juga memberikan dampak positif yang signifikan dalam pemahaman siswa. Penelitian terkait pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa penting untuk dilakukan guna mengoptimalkan efektivitas pembelajaran di kelas.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), yang bertujuan menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji efektivitasnya. Prosesnya melibatkan model pengembangan sebagai kerangka dasar, dengan efektivitas yang bergantung pada kesesuaian pendekatan terhadap karakteristik produk yang dikembangkan. Penelitian ini mengadopsi model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), yang menyediakan langkah-langkah sistematis untuk merancang media pembelajaran (William et al., 2004).

Data yang dikumpulkan meliputi data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari tanggapan, kritik, dan saran dalam angket uji validitas oleh ahli dan pengguna, mencakup aspek visual dan materi. Data kuantitatif berupa skor dari validasi ahli dan pengguna, serta hasil uji keefektifan produk. Sumber data utama berasal dari *validator*, wawancara guru, dan observasi di lapangan, didukung data sekunder berupa dokumentasi, buku, dan jurnal ilmiah relevan.

Tabel 1.
Daftar nama *validator*

No	Nama	Instansi	Kode
1.	Wulan Fauziah, M.Pd	UIN SMH Banten	V1
2.	Dirga Ayu Lestari, M.Pd	STAIKHA	V2
3.	Siti Nuraeni, S.Pd.i	Guru Kelas IV	V3

Instrumen pengumpulan data mencakup lembar observasi, wawancara, angket, tes kemampuan, dan dokumentasi. Pedoman observasi digunakan untuk mengamati pemanfaatan bahan ajar selama pembelajaran, aktivitas guru ketika menggunakan bahan ajar, dan respons siswa pada aktivitas tersebut. Sementara wawancara dilakukan terhadap guru, siswa, dan kepala sekolah untuk memahami konteks pembelajaran, seperti proses pembelajaran, pemanfaatan media, hambatan, respons siswa terhadap penguasaan materi, dan media yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Untuk data kuantitatif, lembar angket validasi menggunakan skala Likert dengan 15 item pernyataan yang diadopsi dari Chaeruman (2019), sedangkan uji keefektifan berupa tes kemampuan yang diberikan dua kali, yaitu *pre-test* dan *post-test* materi "wujud zat dan perubahannya sesuai dengan TAPI masing-masing terdiri atas 10 soal pilihan ganda. Terakhir adalah dokumentasi dilakukan terhadap dokumen pembelajaran dan portofolio siswa.

Data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif memaparkan temuan secara deskriptif, sementara analisis kuantitatif menghitung skor rata-rata uji validitas dengan skala lima kategori, dari "*Sangat Sesuai*" (skor 5) hingga "*Sangat Tidak Sesuai*" (skor 1) (Sugiyono, 2019). Teknik kuantitatif juga mencakup penghitungan *Inter-Rater Reliability* (IRR) untuk menilai konsistensi antar-penilai. IRR dinyatakan valid jika skor rata-rata validitas minimal 4,0 dan tingkat kesepakatan antar-penilai mencapai 80% (Khaeroni, 2021).

Keefektifan media video animasi yang dikembangkan dianalisis dengan mengadaptasi teori Hake tentang gain ternormalisasi. Gain merupakan selisih antara skor posttest dan skor pretest. Gain menunjukkan peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media video animasi. Nilai gain ternormalisasi dirumuskan sebagaimana dibawah ini:

$$N - Gain = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{Skor Maksimal - Skor Pretest}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini mengikuti tahapan ADDIE, yang dimulai dengan tahap *pertama*, yaitu analisis. Pada tahap

analisis, dilakukan observasi proses pembelajaran dan wawancara untuk mengidentifikasi permasalahan yang ditemukan di MI Al-Falah Andamui, Kota Serang. Wawancara dilakukan dengan guru kelas untuk memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran, metode yang digunakan, kendala yang dihadapi, serta ketersediaan media pembelajaran. Observasi juga dilakukan terhadap hasil belajar siswa Kelas IV, yang mencakup kesulitan yang dialami selama pembelajaran, sikap siswa, dan materi ajar yang digunakan.

Analisis awal difokuskan pada identifikasi kebutuhan siswa. Berdasarkan wawancara dengan Wali Kelas IV, diketahui bahwa karakteristik siswa berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, siswa cenderung berfokus pada objek nyata atau kejadian yang pernah mereka alami. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa siswa membutuhkan inovasi dalam proses pembelajaran, terutama dalam bentuk media konkret yang memungkinkan mereka memahami materi dengan lebih baik melalui pengalaman langsung. Penggunaan media konkret dianggap penting agar siswa tidak hanya membayangkan materi yang diajarkan tanpa melihat bentuk konkret dari objek yang dimaksud.

Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa siswa Kelas IV membutuhkan media konkret pada mata pelajaran IPAS yang sesuai dengan kebutuhan belajar mereka. Media tersebut diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Selanjutnya, adalah analisis materi. Pada tahap ini, pemilihan materi dilakukan berdasarkan identifikasi Tujuan Pembelajaran (TP) Kelas IV dengan materi pelajaran wujud zat (materi) dan perubahannya yang mengacu pada kurikulum yang digunakan. Materi yang digunakan memuat mata pelajaran IPAS. Hal ini menyesuaikan dengan pengembangan media yang dilakukan yakni mengenai konsep.

Analisis terakhir adalah tujuan. Setelah melakukan analisis kebutuhan siswa dan analisis materi, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu menghasilkan produk media video animasi dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Tahap *kedua* dalam pengembangan media adalah tahap desain, yang berfokus pada perencanaan dan penggambaran media video animasi yang akan diproduksi. Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa proses pembuatan media video animasi berlangsung secara terstruktur berdasarkan desain yang telah dirancang. Tahap ini bertujuan untuk memastikan media pembelajaran

yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif.

Tahap *ketiga* dalam proses pengembangan media adalah tahap pengembangan, yang bertujuan untuk menghasilkan bentuk akhir media pembelajaran berupa video animasi. Tahap ini mencakup proses revisi berdasarkan masukan dan saran dari para *validator* serta hasil uji coba. Validasi dilakukan untuk menilai kelayakan video animasi dengan mengacu pada tiga aspek utama, yaitu aspek materi, aspek desain, dan aspek media. Proses validasi bertujuan memastikan bahwa produk video animasi "Wujud Zat dan Perubahannya" telah memenuhi standar kualitas dari ketiga aspek tersebut. Hasil validasi dari para *validator* menjadi dasar utama dalam melakukan revisi, dengan berpedoman pada saran dan masukan yang diberikan. Selain itu, uji kelayakan video animasi juga menitikberatkan pada tiga kriteria utama tersebut guna memastikan media pembelajaran dapat digunakan secara efektif dalam proses belajar-mengajar. Tahap pengujian dilakukan secara bertahap, dimulai dari proses validasi awal terhadap produk oleh ketiga *validator* berdasarkan tiga aspek penilaian. Hasil validasi ini kemudian dijadikan rujukan untuk langkah pengembangan lebih lanjut. Berikut adalah hasil dari setiap tahap pengujian.

Pengujian Tahap Pertama

Pengujian tahap pertama dilakukan melalui proses validasi produk oleh tiga *validator* dengan menggunakan tiga aspek penilaian utama, yaitu aspek materi, aspek desain, dan aspek media. Hasil validasi dari ketiga *validator* ini digunakan untuk menilai kelayakan awal media pembelajaran yang dikembangkan. Setiap aspek penilaian dianalisis secara komprehensif untuk memastikan bahwa produk video animasi memenuhi standar kualitas dan relevansi yang dibutuhkan dalam mendukung proses pembelajaran. Data hasil validasi ini selanjutnya menjadi dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk sebelum dilakukan pengujian lebih lanjut.

Tabel 2.
Hasil uji validitas pengujian pertama

Aspek	V1	V2	V2	Rata-rata
Materi	3,8	3,6	3,6	3,7
Desain	3,8	3,6	3,6	3,7
Media	3,6	3,4	3,6	3,5

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel di atas, rata-rata hasil uji validitas produk diperoleh sebesar 3,6. Langkah selanjutnya adalah melakukan perhitungan IRR untuk mengukur tingkat kesepakatan di antara para *validator* terhadap aspek-aspek yang dinilai.

Tabel 3.
Hasil Uji Reliabilitas Tahap Pertama

Aspek	Indikator	V1	V2	V3	V1 vs V2	V1 vs V3	V2 vs V3	Agreement
Materi	1	4	4	3	1	0	0	1/3
	2	3	3	3	1	1	1	3/3
	3	5	4	5	0	1	0	1/3
	4	3	3	3	1	1	1	3/3
	5	4	4	4	1	1	1	3/3
Desain	6	5	5	5	1	1	1	3/3
	7	3	3	3	1	1	1	3/3
	8	3	3	3	1	1	1	3/3
	9	4	4	4	1	1	1	3/3
	10	4	3	3	0	0	1	1/3
Media	11	5	3	3	0	0	1	1/3
	12	4	4	4	1	1	1	3/3
	13	3	3	3	1	1	1	3/3
	14	3	3	4	1	0	0	1/3
	15	3	4	4	0	0	1	1/3
Jumlah		33/3						

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel di atas, skor IRR diperoleh sebesar $33/3/15 = 0,73$ atau 73%. Skor ini belum memenuhi kriteria reliabilitas yang telah ditentukan, yaitu minimal 80%. Oleh karena itu, diperlukan revisi produk yang dikembangkan. Proses revisi dilakukan dengan mengacu pada saran, masukan, dan komentar yang diberikan oleh para *validator*. Revisi tersebut bertujuan untuk meningkatkan kualitas produk agar sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.

Berikut ini merupakan revisi yang dilakukan berdasarkan masukan dari para *validator*.

1. Tulis nama dengan benar sesuai EYD



2. Materi gunakan animasi yang sesuai



3. Materi sifat zat gunakan animasi yang sesuai



Pengujian Tahap Kedua

Pada pengujian tahap kedua, hasil validasi produk oleh ketiga *validator* kembali dievaluasi berdasarkan tiga aspek penilaian utama: aspek materi, aspek desain, dan aspek media. Hasil evaluasi ini digunakan untuk menilai apakah revisi yang dilakukan telah meningkatkan kualitas produk sesuai dengan standar yang ditetapkan. Setiap aspek dinilai secara komprehensif untuk memastikan bahwa perbaikan yang diterapkan telah berhasil memperbaiki kekurangan yang ada dan memenuhi ekspektasi para *validator*.

Tabel 4.
Hasil uji validitas pengujian kedua

Aspek	V1	V2	V2	Rata-rata
Materi	4,8	4,8	4,8	4,8
Desain	4,8	5,0	4,6	4,8
Media	4,8	4,6	4,8	4,7

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel di atas, rata-rata hasil uji validitas diperoleh sebesar 4,7. Skor ini telah memenuhi kriteria pertama kelayakan produk, yang mensyaratkan nilai rata-rata minimal 4,0. Langkah berikutnya adalah melakukan perhitungan IRR untuk menilai tingkat kesepakatan antar-*validator* terhadap produk yang diuji. Perhitungan IRR ini bertujuan untuk memastikan konsistensi penilaian yang diberikan oleh para *validator* sesuai dengan standar yang telah ditetapkan.

Tabel 5.
Hasil Uji Reliabilitas Tahap Kedua

Aspek	Indikator	V1	V2	V3	V1 vs V2	V1 vs V3	V2 vs V3	Agreement
Materi	1	4	4	4	1	1	1	3/3
	2	5	5	5	1	1	1	3/3
	3	5	5	5	1	1	1	3/3
	4	5	5	5	1	1	1	3/3
	5	5	5	5	1	1	1	3/3
Desain	6	5	5	4	1	0	0	1/3
	7	5	5	5	1	1	1	3/3
	8	4	5	4	0	1	0	1/3
	9	5	5	5	1	1	1	3/3
	10	5	5	5	1	1	1	3/3
Media	11	5	5	5	1	1	1	3/3
	12	5	5	5	1	1	1	3/3
	13	4	4	5	1	0	0	1/3
	14	5	5	5	1	1	1	3/3
	15	5	4	4	1	0	1	1/3
Jumlah								37/3

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel di atas, skor IRR diperoleh sebesar $37/3/15 = 0,82$ atau 82%. Skor ini telah memenuhi kriteria reliabilitas yang ditetapkan, yaitu minimal 80%. Dengan demikian, produk yang telah diuji dapat dianggap layak sebagai produk hipotetis dan dapat digunakan untuk tahap pengujian berikutnya.

Pada tahap berikutnya, yaitu tahap *implementasi*, dilakukan pengujian produk pada siswa kelas IV MI Al-Falah Andamui yang menjadi subjek penelitian. Pengujian ini melibatkan 27 siswa setelah media video animasi melalui proses revisi berdasarkan temuan tahap sebelumnya. Implementasi dilakukan secara langsung oleh peneliti dalam konteks pembelajaran di kelas,

dengan tujuan untuk mengevaluasi efektivitas media video animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Tahap ini mencakup pengumpulan dan analisis data hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik untuk mengukur sejauh mana media pembelajaran tersebut dapat mendukung peningkatan pemahaman dan capaian belajar siswa.

Tabel 6.
Hasil *pre-test post-test*

	Pre-Test	Post-Test	N-Gain Score	N-Gain Persen (%)
Mean	45,15	93,70	0,882	88,20
			Kategori	Efektif

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel di atas, diketahui adanya peningkatan pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi, yang diukur dengan menggunakan nilai N-Gain. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi efektif dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran yang disampaikan.

Tahap terakhir dalam model R&D berbasis ADDIE adalah tahap *evaluasi*. Evaluasi ini dilakukan oleh peneliti untuk menilai kelayakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Proses evaluasi melibatkan guru sebagai *evaluator*, yang mengisi angket penilaian setelah mengamati proses pembelajaran secara langsung. Guru juga berperan sebagai pengamat selama pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, sehingga data yang diperoleh lebih menyeluruh.

Hasil evaluasi menunjukkan respons guru yang sangat positif terhadap penggunaan media video animasi. Dalam angket, guru menyatakan bahwa peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi selama proses pembelajaran. Keikutsertaan siswa dalam pembelajaran juga terlihat aktif, dan materi yang disampaikan melalui media video animasi dinilai jelas serta mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, penerapan media ini terbukti membantu sebagian besar siswa menjawab soal dengan baik, sekaligus meningkatkan hasil belajar mereka. Hal ini menegaskan bahwa media video animasi merupakan alat pembelajaran yang efektif dan relevan untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, media pembelajaran yang dikembangkan berupa video animasi. Media ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan siswa kelas IV MI Al-Falah Andamui, Kota Serang. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur efektivitas video animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Prosedur pengembangan media menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penilaian kelayakan media dilakukan melalui uji validitas oleh tiga orang validator menggunakan teknik IRR dengan perhitungan *Percent Agreement*. Sebelum revisi, hasil validasi menunjukkan skor 73%, yang mengindikasikan tingkat kesepakatan antar *validator* belum memadai sehingga media dianggap belum layak untuk diuji coba. Setelah revisi dilakukan, skor validasi meningkat menjadi 82%, yang menunjukkan bahwa media sudah layak diuji coba kepada peserta didik. Dalam penilaian akhir, *validator* tidak lagi memberikan komentar terkait kekurangan media, menandakan bahwa pengembangan telah mencapai standar yang ditentukan.

Keefektifan media video animasi diukur melalui *pre-test* dan *post-test*. Media ini dirancang untuk memberikan dampak positif pada hasil belajar peserta didik dengan mendorong analisis dan kolaborasi dalam menjawab pertanyaan. Proses pembelajaran yang melibatkan media ini menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami materi, meningkatkan keterlibatan aktif, dan menghasilkan jawaban yang lebih tepat.

Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan Putu Jarry Radita Ponza dkk., dalam penelitian berjudul "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar". Dalam kajian tersebut, video animasi yang dikembangkan menggunakan model ADDIE memperoleh validasi ahli isi sebesar 96% (kualitas sangat baik) dan validasi desain pembelajaran sebesar 86% (kualitas baik). Uji coba individual menunjukkan persentase 96%, yang juga berada dalam kategori sangat baik. Temuan ini membuktikan bahwa prosedur pengembangan berbasis ADDIE berhasil menciptakan media yang efektif dan relevan.

Pendekatan unik dalam penelitian ini adalah penggunaan IRR sebagai kriteria tambahan yang jarang diterapkan oleh peneliti lain. Keunggulan IRR

terletak pada penilaian yang tidak hanya berbasis rata-rata kuantitatif, tetapi juga mempertimbangkan tingkat kesepakatan antar *validator*. Media ini memperoleh skor rata-rata 82% dalam tingkat kesepakatan, menunjukkan kelayakan baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Dengan melibatkan tiga *validator*, pendekatan ini memberikan validasi kolektif yang lebih kuat dan menjamin kualitas media secara menyeluruh.

Meskipun penelitian ini telah mencapai tujuannya, terdapat beberapa keterbatasan. Salah satunya adalah keterbatasan biaya yang membatasi penggunaan bahan berkualitas lebih tinggi untuk meningkatkan daya tarik media. Selain itu, keterbatasan waktu juga menjadi tantangan, mengingat pengembangan media membutuhkan durasi yang cukup panjang. Oleh karena itu, peneliti berupaya mencapai hasil optimal sesuai dengan sumber daya dan waktu yang tersedia.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa prosedur pengembangan media video animasi pada mata pelajaran IPAS menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu: (1) Analisis (*Analysis*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), dan (5) Evaluasi (*Evaluation*). Setiap tahap dilaksanakan secara sistematis untuk memastikan hasil pengembangan media sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Kelayakan media video animasi untuk siswa Kelas IV dievaluasi berdasarkan tingkat kesepakatan antar validator dengan menggunakan teknik *Percent Agreement*, yang menghasilkan skor 82%. Hasil ini tergolong dalam kategori reliabilitas tinggi, menunjukkan bahwa media ini telah memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran. Proses pengembangan dilakukan mengikuti langkah-langkah yang jelas, terstruktur, dan tidak didasarkan pada asumsi subjektif.

Efektivitas media video animasi diukur melalui perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* siswa, dengan rata-rata skor N-gain sebesar 0,88, yang setara dengan persentase peningkatan sebesar 88,20% dalam kategori tinggi. Dengan hasil ini, media dinyatakan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Penggunaan media ini memenuhi indikator

keefektifan yang diperlukan dan telah terbukti layak diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anditiasari, Nungki, and Nuriana Rachmani Dewi, 'Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Anak Usia 11 Tahun Di Brebes', *Mathline: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6.1 (2021), 97–108
- Asmah, Asmah, Nursalam Nursalam, and Hidayah Quraisy, 'MENGEMBANGKAN E-MODULE BERBASIS KEARIFAN LOKAL DIDUKUNG APLIKASI FLIPBOOK PENGAJARAN IPS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 112 BOTTO', *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7.2 (2022), 1063–73
- Chaeruman, Anis Uwes. (2019). *Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Negeri.
- Dakhi, Agustin Sukses, 'Peningkatan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Education and Development*, 8.2 (2020), 468
- Kemendikbud, 'Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) SD-SMA', *Merdeka Mengajar*, 2022
- Khaeroni, K. (2021). *Metodologi Penelitian & Pengembangan (Pendekatan Praktis Disertai Contoh Pengembangan Model 4D dalam Bidang Pendidikan)*. Media Madani. <http://repository.uinbanten.ac.id/12386/>
- Lee, William W, and Diana L Owens, *Multimedia-Based Instructional Design: Computer-Based Training, Web-Based Training, Distance Broadcast Training, Performance-Based Solutions* (John Wiley & Sons, 2004)
- Mustahidin, Arip Arizal, and Eko Wahyu Wibowo, 'Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA Tentang Perubahan Kenampakan Bumi Melalui Metode Course Review Horay', *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 3.2 (2016), 211–24
- Noor, T., 'RUMUSAN TUJUAN PENDIDIKAN NASIONAL Pasal 3 UNDANG-UNDANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL NO 20 TAHUN 2003', *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, 2.01 (2018), 123–44
- Nurfadhillah, Septy, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, and Umi Nur Sifa, 'Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III', *PENSA*, 3.2 (2021), 243–55
- Ponza, Putu Jerry Radita, I Nyoman Jampel, and I Komang Sudarma, 'Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar', *Jurnal Edutech Undiksha*, 6.1 (2018), 9–19
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Semara, Trisna Angga, and Anak Agung Gede Agung, 'Pengembangan Video Animasi Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar', *Mimbar Ilmu*, 26.1 (2021), 99
- Sugiyono, S. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wibowo, Eko Wahyu, 'Statistika Dasar Untuk Studi Islam', 2021
- Widodo, Arif, Dyah Indraswati, and Agam Royana, 'Analisis Penggunaan Media Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Disleksia Di Sekolah Dasar', *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan KeIslaman*, 11.1 (2020), 1–21
- Zulfa, Fitria Nurliana, and Andi Prastowo, 'Pemanfaatan Video Interaktif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Madrasah Ibtidaiyah', *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5.5 (2023), 1833–41.