

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Kinemaster Materi Gaya Kelas IV SDN 10 Tomarundung

Dirgahayu Torasila¹, Baderiah², Aishiyah Saputri Laswi³.

¹²³ Institut Agama Islam Negeri Palopo, Indonesia.

¹dirgahayutorasila17@gmail.com, ²baderiah@iainpalopo.ac.id, ³aisyah.rustam@gmail.com.

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang proses pengembangan media video animasi berbasis kinemaster pada materi gaya kelas IV SDN10 Tamarundung, bagaimana validitas media video animasi berbasis kinemaster pada materi gaya kelas IV SDN 10 Tamarundung, bagaimana kepraktisan penggunaan media video animasi berbasis kinemaster pada materi gaya kelas IV SDN 10 Tamarundung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media video animasi berbasis kinemaster pada materi gaya kelas IV SDN 10 Tamarundung, untuk mengetahui validitas media video animasi berbasis kinemaster pada materi gaya kelas IV SD Negeri 10 Tamarundung, untuk mengetahui kepraktisan media video animasi berbasis kinemaster pada materi gaya kelas IV SDN 10 Tamarundung. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D), dan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap pengembangan yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penelitian dilakukan di SDN 10 Tamarundung dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas IV dan guru kelas IV, Objek yang diteliti yaitu media video animasi. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa media video animasi yang telah memenuhi kategori valid. Adapun hasil validasi media video animasi menunjukkan bahwa hasil validasi media diperoleh nilai 75% dengan kategori valid, hasil validasi materi diperoleh nilai 70% dengan kategori valid, sedangkan hasil validasi bahasa diperoleh nilai 91,6% dengan kategori sangat valid. Hasil uji praktikalitas terhadap guru kelas IV SDN memperoleh nilai 96,8 % dengan kategori sangat praktis, sedangkan hasil uji praktikalitas terhadap 9 peserta didik kelas IV SDN 09 diperoleh nilai 82,5% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang tinggi, maka media video animasi yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Kata-kata kunci: *penelitian pengembangan, kinemaster, materi gaya, video animasi.*

Pendahuluan

Belajar merupakan proses perubahan yang dialami oleh manusia yang diperlihatkan dari segi peningkatan pengetahuan, sikap, keterampilan dan daya pikir. Agar mencapai keberhasilan yang maksimal perlu diketahui faktor apa saja yang mempengaruhinya. Faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar adalah faktor internal dan faktor eksternal (Nabillah & Abadi, 2020; Syafi'i et al., 2018). Faktor internal bersumber dari diri sendiri, dikarenakan adanya minat, motivasi dan

<https://p3i.my.id/index.php/refleksi>

kesiapan belajar, sedangkan faktor eksternal berasal dari luar diri sendiri, seperti lingkungan keluarga dan masyarakat. Belajar adalah suatu kegiatan yang akan selalu ada. Pada dunia pendidikan, belajar merupakan salah satu hal yang harus dilakukan oleh siswa.

Pendidikan adalah salah satu bagian terpenting dalam kehidupan manusia, yang setiap orang berhak mendapatkan serta diinginkan untuk konsisten dalam berkembang. Seperti yang termuat dalam Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 bahwa: Pendidikan merupakan suatu proses perubahan perilaku dan sikap dari individu atau sekelompok orang menuju ke arah yang lebih baik, selain perubahan sikap manusia yang mendapat perubahan sikap juga mendapatkan penambahan ilmu pengetahuan yang kelak berguna dimasa mendatang pendidikan yang pertama kali didapatkan oleh setiap individu berawal dari keluarga serta pendidikan juga akan didapatkan oleh individu di masyarakat (Hisbullah & Firman, 2019).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu cabang ilmu yang memuat pembelajaran tematik kurikulum 2013. Pendidikan IPA adalah salah satu cabang ilmu pengetahuan yang membahas mengenai keadaan dimuka bumi beserta isinya, baik mengenai gejala-gejala alam maupun kenampakan alam yang ada di muka bumi (Hisbullah & Selvi, 2018). Pendidikan IPA lebih mengacu dalam pemberian pengalaman untuk meningkatkan keahlian siswa agar sanggup menjelajahi dan mengerti mengenai lingkungan alam secara ilmiah. Kemampuan ini dapat tercipta apabila pendidikan IPA berhasil menciptakan kemampuan dalam berpikir logis, kritis.

Era globalisasi yang semakin canggih dengan teknologi pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran berupa media interaktif yang dapat menarik minat peserta didik terhadap materi perkembangbiakan tumbuhan dan hewan (Dharmayani et al., 2023; Hanisah et al., 2022). Penggunaan media interaktif sangat cocok digunakan pada materi tersebut. Sebab, guru dapat memaparkan materi pembelajaran yang dapat dilihat langsung dan didengar sehingga peserta didik akan lebih maksimal dalam mengingat materi.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu media video animasi yang akan dibuat dalam bentuk power point dan akan di edit dalam aplikasi kinemaster. Meningkatkan motivasi belajar siswa termasuk salah satu teknik dalam mengembangkan kemampuan dan kemauan belajar pada diri seorang siswa. Salah satu cara yang tepat untuk digunakan dalam memotivasi siswa dalam pembelajaran adalah mengaitkan pengalaman belajar dengan motivasi siswa. Hal ini guru sangat memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar seorang siswa, sehingga sebagai guru atau calon guru kita harus selalu berupaya untuk dapat meningkatkan motivasi belajar terutama bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar. Upaya atau solusi yang bisa dilakukan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu dengan cara menerapkan materi pembelajaran melalui media yang dapat menarik perhatian siswa dalam belajar.

Media merupakan sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung dengan baik dan berdaya guna (Fitria, 2021; Muttaqin & Kurniawan, 2021; Nafala, 2022; Syamsiani, 2022). Dalam proses pembelajaran guru tidak hanya menggunakan buku saja dalam menjelaskan materi pembelajaran tetapi juga bisa menggunakan media untuk mengajar. Hal ini disebutkan karena teknik yang biasa digunakan guru hanya memberikan materi dengan menggunakan metode ceramah sehingga siswa cenderung bosan dan tidak memperhatikan guru yang sedang mengajar. Maka dari

itu dalam penggunaan media yang menarik di kelas dapat menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif, efektif dan lebih kreatif. Adanya penggunaan media pembelajaran di kelas dapat membantu guru atau memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswanya. Materi lebih mudah dimengerti, lebih menarik, dan lebih menyenangkan bagi siswa, sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Metode

Penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian *research and development* adalah proses penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian. Penelitian pengembangan memiliki karakteristik berbeda dengan penelitian pada umumnya, bercirikan produk. Produk-produk pendidikan yang dihasilkan dapat berupa kurikulum yang spesifik untuk keperluan pendidikan tertentu, metode mengajar, media pendidikan, buku ajar, modul, kompetensi tenaga kependidikan, sistem evaluasi, model uji kompetensi, penataan ruang kelas untuk model pembelajaran tertentu, model unit produksi, model manajemen, sistem pembinaan pegawai, sistem penggajian dan lain-lain.

Research & Development dipahami sebagai kegiatan penelitian yang dimulai dengan *research* dan diteruskan dengan *development*. Kegiatan *research* dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan pengguna (*needs assessment*) sedangkan kegiatan *development* dilakukan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran.

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase yang dicari

$\sum X$ = total jawaban responden dalam 1 item

$\sum Xi$ = jumlah jawaban tertinggi dalam 1 item 100 = bilangan konstan

Tabel 1. Kriteria penilaian Uji Validasi.

Presentase %	Kategori kevalidan
81% - 100%	Sangat valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup valid
21% - 40%	Kurang valid
0% - 20%	Tidak valid

Tabel 2. Kriteria Uji Praktikalitas Produk.

Presentase %	Kategori
81% - 100%	Sangat praktis
61% - 80%	Praktis
41%- 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

Sumber: Diadaptasi dari Alfabeta, (2010:85)

Hasil

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis *kinemaster* pada materi gaya kelas IV SDN 10 Tamarundung.

Analisis Kebutuhan

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memilih mengembangkan media video animasi berbasis aplikasi *kinemaster* pada materi gaya.

Tabel 3. Angket Analisis Kebutuhan

No	Aspek	%	Kategori
1.	Masalah yang dihadapi siswa	80%	Dibutuhkan
2.	Penyebab	73%	Dibutuhkan
3.	Kebutuhan	90%	Sangat dibutuhkan
4.	Solusi	90%	Sangat dibutuhkan
	Rata-Rata	83%	Sangat dibutuhkan

Perancangan

Langkah yang dilakukan setelah mengetahui hasil tabulasi pada tahap analisis adalah tahap perancangan. Pada tahap ini, peneliti kegiatan yakni pengumpulan data, membuat rancangan media video animasi, dan perancangan instrumen.

1. Penentuan gambar, animasi, dan *background*

Pada tahap ini dilakukan untuk menentukan gambar, karakter animasi, *background* dan fitur-fitur, yang akan digunakan pada pembuatan video animasi melalui aplikasi *kinemaster* dan *canva*. Agar media video animasi mudah untuk dikembangkan.

2. Pengumpulan referensi

Sebelum merancang media video animasi peneliti melakukan pengkajian terhadap materi yang akan dijadikan sebagai bahan materi pada media video animasi. Materi yang dikaji melalui beberapa referensi yang berkaitan dengan materi gaya peneliti juga menganalisis kompetensi dasar, kompetensi inti dan tujuan pembelajaran pada materi gaya melalui media video animasi yang dihasilkan sesuai dengan standar pencapaian kompetensi siswa. Berikut beberapa referensi sebagai acuan dalam penyusunan media video animasi:

- Deliviana, Aplikasi *kinemaster* sebagai media pembelajaran: manfaat dan problematiknya.(2017)
- Sri Harmi, Ilmu Pengetahuan Alam kelas IV, (Solo: PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, 2015), hlm. 70.

Pengembangan

1. Validasi Ahli Media

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Skor Peraspek	Skor Maksimum	%	Kategori
1.	Tampilan	6	8	75%	Valid
2.	Kesesuaian	12	16	75%	Valid
3.	Kelayakan Penyajian	18	24	75%	Valid
Rata-Rata		36	48	75%	Valid

Berdasarkan hasil validasi penilaian ahli media yang dilakukan bahwa pada aspek tampilan bahwa tampilan media video animasi dapat menarik perhatian siswa.

2. Ahli Bahasa

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek	Skor Minimum	Skor Maksimum	%	Kategori
1.	Kesesuaian dengankaidah Bahasa Indonesia	10	12	83,3%	Sangat Valid

2.	Komunikatif daninteraktif	16	12	100%	Sangat Valid
Rata-Rata		16	24	91,6%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli materi pada tabel 5 yang dilakukan oleh 1 validator pada aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa yaitu bahasa yang digunakan sesuai dengan ejaan.

3. Ahli Materi

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Skor		%	Kategori
		Minimum	Maksimum		
1.	Kelayakan isi	12	16	75%	Valid
2.	Kelayakan Penyajian	16	24	66,6%	Valid
3.	Kemudahan Pemahaman Materi	5	8	62,5%	Valid
4.	Penilaian Kontekstual	6	8	75%	Valid
Rata-Rata		39	56	70%	Valid

Berdasarkan hasil validasi penilaian ahli materi yang dilakukan bahwa pada aspek kelayakan isi bahwa materi yang disajikan dalam media video animasi sesuai dengan tujuan pembelajaran selain itu materi yang disajikan sangat akurat dan contoh yang disajikan mendorong siswa untuk memahami lebih mudah.

Implementasi

Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini diujikan secara luring. Adapun hasil uji praktikalitas disajikan pada tabel di bawa ini:

Tabel 7. Hasil Uji Praktikalitas Guru.

No.	Aspek	Skor		%	Kategori
		Minimum	Maksimum		
1.	Efektif	26	28	92,8%	Sangat Praktis
2.	Kreatif	22	24	91,6%	Sangat Praktis
3.	Efisien	12	12	100%	Sangat Praktis
4.	Interaktif	12	12	100%	Sangat Praktis
5.	Menarik	24	24	100%	Sangat Praktis
Rata-Rata		96	100	96,8%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil uji praktikalitas oleh guru kelas IV SDN 10 Tamarundung dalam tabel 7, bahwa pada aspek efektif yaitu materi yang disajikan dalam media

sesuai dengan kompetensi dasar tujuan materi pembelajaran sesuai dengan indikator, materinya terstruktur, soal-soalnya sesuai dengan materi gaya, material berkaitan dengan keseharian peserta didik dan materi pada media menuntun siswa untuk mengenal gaya disekitarnya sehingga diperoleh persentase 92,8% kategori sangat praktis.

Evaluasi

Tahap evaluasi dalam model ADDIE ada dua jenis evaluasi yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah pengembangan kali ini dilakukan di akhir dari setiap tahapan sedangkan evaluasi sumatif dilakukan di akhir pengembangan setelah tahap uji validitas dan uji praktikalitas. Adapun tahap evaluasi formatif yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

1. Pada tahap analisis (*analyze*) dilakukan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Setelah melakukan analisis kebutuhan dan kurikulum, selanjutnya peneliti melakukan evaluasi terhadap analisis kebutuhan dan kurikulum yang telah dilakukan dengan melihat kembali apakah data yang didapatkan sudah cukup untuk memenuhi informasi yang dibutuhkan oleh peneliti.
2. Pada tahap desain (*design*) dilakukan perancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan, pada tahap ini peneliti menentukan fitur-fitur yang digunakan untuk membuat media video animasi menggunakan *kinemaster*. Selanjutnya peneliti melakukan evaluasi dengan cara melihat kembali apakah tidak ada kekeliruan pada *kinemaster* yang akan digunakan. Pada tahap ini juga peneliti membuat instrumen yang akan digunakan untuk menilai media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen yang dibuat divalidasi oleh validator ahli.
3. Pada tahap pengembangan (*development*) dilakukan pembuatan media video animasi berbasis *kinemaster* sesuai dengan rancangan pada tahap desain. Selanjutnya peneliti melakukan evaluasi berupa uji validitas yang dilakukan oleh validator ahli media dan validator ahli materi.
4. Pada tahap implementasi (*implementation*) dilakukan uji coba terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi yang dilakukan pada tahap ini berupa uji praktikalitas yang dilakukan terhadap 9 siswa dan 1 guru kelas IV SDN 10 Tamarundung.

Dalam penelitian ini, tahap evaluasi sumatif telah dilaksanakan secara efektif setelah melaksanakan uji coba praktikalitas. Uji coba tersebut, yang melibatkan sembilan peserta didik kelas IV SDN 10 Tamarundung, telah memberikan wawasan penting mengenai efektivitas dan penerapan materi penelitian dalam konteks nyata. Evaluasi sumatif ini tidak hanya mengukuhkan temuan dari tahap sebelumnya tapi juga memberikan gambaran komprehensif tentang dampak positif yang dihasilkan oleh penelitian terhadap proses pembelajaran peserta didik, menggarisbawahi kontribusi signifikan penelitian ini dalam memperkaya sumber daya pendidikan dan praktik pengajaran di lapangan.

Pembahasan

Penelitian ini berhasil menciptakan sebuah media pembelajaran dalam bentuk media video animasi, yang telah teruji dan memenuhi standar kevalidan yang tinggi. Hasil validasi dari berbagai aspek menunjukkan angka yang menggembirakan; media video animasi ini memperoleh nilai 75% pada validasi media, menempatkannya dalam kategori valid. Sementara itu, aspek materi pembelajaran juga tidak kalah

bagus dengan nilai 70%, dan bahasa yang digunakan dalam video animasi ini bahkan mencapai nilai 91,6%, masuk dalam kategori sangat valid. Ini menandakan bahwa konten dan cara penyampaian materi dalam video telah disiapkan dengan sangat baik dan mudah dipahami.

Selain aspek kevalidan, uji praktikalitas yang dilakukan juga menunjukkan hasil yang positif. Guru kelas IV di SDN merasakan manfaat yang sangat praktis dari penggunaan media ini, dengan nilai praktikalitas mencapai 96,8%, sebuah angka yang mengesankan. Di sisi lain, penilaian dari 9 peserta didik kelas IV di SDN 09 juga tidak kalah memuaskan, dengan mereka memberikan nilai praktikalitas sebesar 82,5%. Hasil ini menunjukkan bahwa baik guru maupun siswa merasakan kemudahan dan keefektifan dari penggunaan media video animasi ini dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi dan uji praktikalitas yang tinggi, media video animasi yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti tidak hanya valid secara materi, bahasa, dan media, tetapi juga sangat praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat efektif untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di kelas IV SD, memberikan alternatif menarik dan interaktif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan demikian, media video animasi ini sangat direkomendasikan untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Penelitian ini juga dilatarbelakangi oleh teori-teori pembelajaran, seperti teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pembelajaran aktif dan interaktif bagi siswa (Harefa et al., 2023). Dalam konteks ini, penggunaan media video animasi dapat menjadi sarana yang efektif untuk memfasilitasi proses konstruksi pengetahuan siswa, karena mampu memvisualisasikan konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Hasil penelitian yang menunjukkan tingkat kevalidan dan praktikalitas yang tinggi mengonfirmasi bahwa pendekatan ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

Selain itu, hasil penelitian ini juga konsisten dengan temuan-temuan terdahulu yang menyoroti pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Berbagai studi telah menunjukkan bahwa pemanfaatan media-video dalam pembelajaran dapat memperbaiki pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran serta meningkatkan minat belajar mereka (Anggraeni et al., 2021; Humaidi et al., 2021; Isnaini et al., 2023; Muri et al., 2023). Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi praktis terhadap pengembangan media pembelajaran yang inovatif, tetapi juga mendukung temuan-temuan penelitian sebelumnya dalam bidang ini.

Terakhir, temuan penelitian ini memiliki implikasi yang luas dalam konteks pendidikan masa depan. Penggunaan media-video animasi dalam pembelajaran bukan hanya sekadar tren, tetapi merupakan kebutuhan yang mendesak dalam upaya

meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital ini. Penelitian ini memberikan landasan empiris yang kuat bagi pengembangan lebih lanjut dalam hal desain dan implementasi media-video animasi dalam berbagai konteks pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi secara bijaksana, pendidik dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi siswa, sehingga menciptakan generasi yang lebih siap menghadapi tantangan masa depan.

Penelitian ini juga dilatarbelakangi oleh teori-teori pembelajaran, seperti teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pembelajaran aktif dan interaktif bagi siswa. Dalam konteks ini, penggunaan media video animasi dapat menjadi sarana yang efektif untuk memfasilitasi proses konstruksi pengetahuan siswa, karena mampu memvisualisasikan konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Hasil penelitian yang menunjukkan tingkat kevalidan dan praktikalitas yang tinggi mengonfirmasi bahwa pendekatan ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

Selain itu, hasil penelitian ini juga konsisten dengan temuan-temuan terdahulu yang menyoroti pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Berbagai studi telah menunjukkan bahwa pemanfaatan media-video dalam pembelajaran dapat memperbaiki pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran serta meningkatkan minat belajar mereka. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi praktis terhadap pengembangan media pembelajaran yang inovatif, tetapi juga mendukung temuan-temuan penelitian sebelumnya dalam bidang ini.

Terakhir, temuan penelitian ini memiliki implikasi yang luas dalam konteks pendidikan masa depan. Penggunaan media-video animasi dalam pembelajaran bukan hanya sekadar tren, tetapi merupakan kebutuhan yang mendesak dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital ini. Penelitian ini memberikan landasan empiris yang kuat bagi pengembangan lebih lanjut dalam hal desain dan implementasi media-video animasi dalam berbagai konteks pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi secara bijaksana, pendidik dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi siswa, sehingga menciptakan generasi yang lebih siap menghadapi tantangan masa depan.

Hasil penelitian yang menunjukkan tingkat kevalidan dan praktikalitas yang tinggi dapat dijelaskan oleh beberapa faktor. Pertama, proses pengembangan media video animasi dilakukan dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain pembelajaran yang efektif. Penelitian ini mendasarkan pengembangan media pada analisis kebutuhan pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan sesuai dengan kurikulum dan memperhatikan karakteristik siswa kelas IV SDN. Selain itu, penggunaan animasi dalam media-video memungkinkan penyampaian materi yang lebih dinamis dan menarik perhatian siswa, sehingga membantu meningkatkan pemahaman dan minat belajar mereka.

Kedua, kualitas hasil penelitian yang tinggi juga dapat diatribusikan pada proses validasi dan uji praktikalitas yang cermat. Penelitian ini melibatkan berbagai pihak, termasuk para ahli pendidikan, guru, dan siswa, dalam proses validasi dan uji coba. Dengan melibatkan stakeholder yang relevan, penelitian ini memastikan bahwa media-video animasi yang dikembangkan tidak hanya sesuai dengan standar akademik, tetapi juga relevan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa serta mudah diimplementasikan dalam konteks pembelajaran sehari-hari. Dengan demikian, kualitas hasil penelitian yang tinggi menjadi refleksi dari proses pengembangan yang terencana dan berbasis bukti.

Implementasi hasil penelitian ini dapat dilakukan melalui berbagai langkah strategis dalam konteks pembelajaran di sekolah. Pertama, media-video animasi yang telah dikembangkan dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum pembelajaran kelas IV SDN sebagai salah satu sumber belajar yang disesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari. Guru dapat menggunakan media ini sebagai pendukung atau bahkan pengganti metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah, sehingga memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi.

Selain itu, media-video animasi ini juga dapat dijadikan sebagai bahan referensi tambahan di luar jam pelajaran formal. Sekolah dapat mengadakan sesi belajar mandiri atau kelompok yang memanfaatkan media ini sebagai sarana untuk pemahaman lebih lanjut atau penjelasan yang lebih mendalam tentang topik-topik tertentu. Dengan memberikan akses yang luas terhadap media ini, baik di dalam maupun di luar kelas, sekolah dapat memperluas jangkauan pembelajaran dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri dan kolaboratif. Dengan demikian, implementasi penelitian ini tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, tetapi juga memfasilitasi pembelajaran aktif dan mandiri di luar jam pelajaran formal.

Namun demikian, penelitian ini juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam interpretasi hasilnya. Salah satu keterbatasan yang mungkin timbul adalah generalisasi hasil penelitian ini terhadap populasi yang lebih luas. Penelitian ini hanya melibatkan guru dan siswa kelas IV di satu SDN saja, sehingga belum tentu representatif bagi konteks pembelajaran yang berbeda, seperti di tingkat sekolah menengah atau bahkan di luar lingkungan sekolah formal. Selain itu, walaupun hasil validasi dan uji praktikalitas menunjukkan angka yang mengembirakan, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk memastikan keberlanjutan dan efektivitas jangka panjang dari penggunaan media-video animasi ini dalam pembelajaran. Dengan memperhatikan keterbatasan-keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang potensi dan tantangan dalam implementasi media pembelajaran berbasis teknologi di berbagai konteks pendidikan.

Simpulan

Temuan penting dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berupa video animasi yang tidak hanya memenuhi standar kevalidan, tetapi juga praktikalitas yang tinggi dalam konteks pembelajaran kelas IV di SDN. Melalui hasil validasi yang mencapai nilai yang signifikan dalam aspek media, materi, dan bahasa, serta uji praktikalitas yang menunjukkan tingkat keterpakainya yang tinggi baik dari segi guru maupun siswa, penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media-video animasi dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Keberhasilan media ini juga tercermin dalam respons positif dari para guru dan siswa yang merasakan manfaat praktisnya dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan alternatif pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam konteks pendidikan kelas IV SDN.

Referensi

- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), Article 6. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Dharmayani, N. P. A. G., Agung, A. A. G., & Wiyasa, I. K. N. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Efektif Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(2), Article 2. <https://doi.org/10.23887/jppp.v7i2.54767>
- Fitria, E. (2021). Analisis Pemanfaatan Media Online pada Pembelajaran Daring Fisika terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Innovation in Teaching and Instructional Media*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.52690/jitim.v2i1.173>
- Hanisah, Irhasyuarna, Y., & Yulinda, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Ispring suite 10 pada Materi Reproduksi Tumbuhan untuk Mengukur Hasil Belajar. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), Article 3. <https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss3.68>
- Harefa, M., Harefa, J. E., Harefa, A., & Harefa, H. O. N. (2023). Kajian Analisis Pendekatan Teori Konstruktivisme Dalam Proses Belajar Mengajar. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.150>
- Hisbullah, H., & Firman, F. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.30605/cjpe.222019.231>
- Hisbullah, H., & Selvi, N. (2018). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar* (1st ed.). Penerbit Aksara TIMUR.
- Humaidi, H., Qohar, A., & Rahardjo, S. (2021). Respon Siswa terhadap Penggunaan Video Youtube sebagai Media Pembelajaran Daring Matematika. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 10(2), Article 2. <https://doi.org/10.25273/jipm.v10i2.9108>
- Isnaini, S. N., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Penggunaan Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.24929/alpen.v7i1.183>

- Muri, Y. F. M., Sumiharsono, R., & Triwahyuni, E. (2023). Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Berbasis Wondershare Filmora Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tuna Grahita Ringan. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), Article 2.
- Muttaqin, T., & Kurniawan, K. (2021). Pemanfaatan Media Sosial WhatsApp sebagai Media Pembelajaran Kelas VI A dan B di MI Miftahul Huda Jatisari Kreceng Kepung Kediri Tahun Pelajaran 2020/2021. *Salimiya: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 2(1), Article 1.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c), Article 1c. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685>
- Nafala, N. M. (2022). Implementasi Media Komik dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Fikru : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v3i1.571>
- Syafi'i, A., Marfiyanto, T., & Rodiyah, S. K. (2018). Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa dalam Berbagai Aspek dan Faktor yang Mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.114>
- Syamsiani, S. (2022). Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Penyalur Pesan. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3), Article 3. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v2i3.274>