

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI  
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI PANAS  
DAN PERPINDAHANNYA DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

<sup>1)</sup>Suherman, <sup>2)</sup>Anggi Rahmani, <sup>3)</sup>Alpiani

<sup>1)</sup> Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

<sup>2),3)</sup> STKIP Setiabudhi Rangkasbitung, Jl. Budi Utomo No. 22 L Komplek Pendidikan  
Kab. Lebak 42314 Banten

Email: [suherman@untirta.ac.id](mailto:suherman@untirta.ac.id)

**ABSTRAK**

Pengembangan media ini dilakukan karena semakin majunya era digital pada masa sekarang. Agar Pendidikan tak lepas dengan perkembangan zaman, dibuatlah media berbasis video animasi ini. Berdasarkan hasil observasi, siswa kurang memiliki minat belajar pada pelajaran IPA. Padahal minat belajar memiliki pengaruh penting terhadap proses belajar dan hasil belajar. Tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan serta kelayakan video animasi untuk pembelajaran di kelas V dan mendeskripsikan minat belajar siswa pada pembelajaran berbasis video animasi pokok bahasan panas dan perpindahannya di kelas V. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan jenis penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari: Analisis, Desain, *Development*, Implementasi, dan Evaluasi. Subyek penilaian produk untuk kelayakan media pembelajaran terbatas pada 4 ahli yaitu ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan ahli pembelajaran IPA. Sasaran uji coba produk Siswa kelas V dengan menggunakan sampel yang berjumlah 20 orang. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi panas dan perpindahannya di Kelas V memenuhi kriteria sangat baik/valid dengan hasil uji ahli media mencapai tingkat kevalidan 92%, ahli materi 81%, ahli pelajaran 87%, dan ahli bahasa 83%. Skor *pretest* untuk pengukuran minat belajar siswa mencapai 453 atau 45,3% dan skor *posttest* mencapai 815 atau 81,5%. Dengan memperoleh hasil penilaian uji N-gain menghasilkan jumlah peningkatan sebesar 0,66, dapat disimpulkan bahwa peningkatan minat belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi tergolong dalam kategori sedang.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Video Animasi, dan Minat Belajar.

**ABSTRACT**

*The development of this media is carried out because of the increasingly advanced digital era today. So that education cannot be separated from the times, this animated video-based media was created. Based on the results of observations, students have less interest in learning in science lessons. Whereas interest in learning has an important influence on the learning process and learning outcomes. The purpose of this study is to describe the development steps and feasibility of animated videos for learning in class V and to describe students' interest in learning in animated video-based learning on hot topics and their transfers in class V. The research method used in this study is Research and Development (R&D) with the type of development research using the ADDIE development model consisting of: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subject of product assessment for the feasibility of learning media is limited to 4 experts, namely material experts, media experts, linguists*

*and science learning experts. The target of product testing is class V students using a sample of 20 people. The results of the research on the development of animated video-based learning media on heat material and its transfer in Class V meet the very good/valid criteria with the results of the media expert test reaching a level of validity of 92%, material expert 81%, subject expert 87%, and linguist 83%. The pretest score for measuring student interest in learning reached 453 or 45.3% and the posttest score reached 815 or 81.5%. By obtaining the results of the N-gain test assessment resulting in an increase of 0.66, it can be concluded that the increase in student interest in learning using animated video-based learning media is in the medium category.*

**Keywords:** *Learning Media, Video Animation, and Interest in Learning.*

## **Pendahuluan**

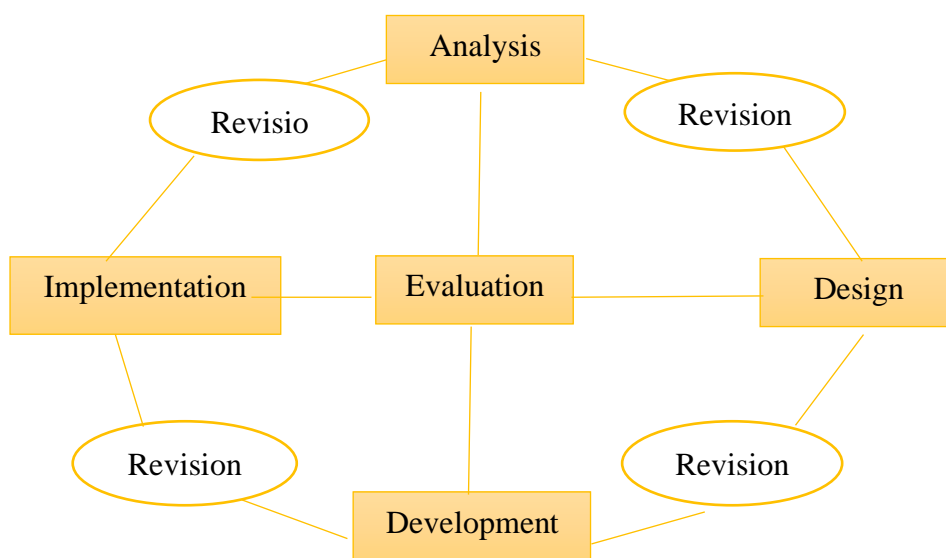
Pendidikan merupakan kegiatan suatu proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan yang perlu dimilikinya. Pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Dengan adanya pendidikan manusia dapat mempelajari semua mata pelajaran dan juga dapat memanfaatkan teknologi untuk mempermudah dalam proses pendidikan, salah satunya yaitu penggunaan media dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran menjadi hal yang penting dalam mendukung proses pembelajaran di dalam kelas. Berdasarkan hasil pengamatan oleh peneliti pada februari 2022 di SDN 1 Sangiangtanjung, terdapat permasalahan dalam proses pelaksanaan pembelajaran di kelas, salah satunya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), yaitu kurangnya media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung proses pembelajaran, siswa terlihat bosan dan jenuh ketika pembelajaran berlangsung. Dari hasil wawancara dengan guru kelas V SDN 1 Sangiangtanjung Ibu Hamidah, S.Pd pada hari Sabtu, 03 Maret 2022, guru mengakui adanya kendala yang dialami dalam kegiatan pembelajaran yaitu siswa kurang fokus saat mengikuti proses pembelajaran, dan minat belajar siswa masih rendah dalam pembelajaran, dikarenakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran masih monoton karena hanya terbiasa dengan memberikan materi dan latihan dipapan tulis, mengerjakan tugas masing-masing, dan tanpa ada media pembelajaran yang inovatif serta tidak ada sesuatu yang membangkitkan minat belajar, seperti penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan lain sebagainya. Ternyata banyak faktor yang mempengaruhi. Salah satu hal terpenting yang mempengaruhi rendahnya minat belajar siswa yaitu dalam penyampaian materi, harus menggunakan media yang menarik dan sesuai, karena sangat mempengaruhi minat dan hasil belajar. Dengan memberikan pembelajaran yang menarik, seperti adanya media pembelajaran berbasis video animasi, siswa akan lebih tertarik. Dari minat belajar yang muncul dari siswa, akan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar.

Media pembelajaran adalah alat bantu, bahan atau teknik yang memungkinkan digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung agar proses interaksi komunikasi antara guru dengan peserta didik dapat berlangsung secara tepat (Khuluqo, 2017:144). Menurut Kustandi dan Sujipto dalam Sunami and Aslam (2021:1941) media pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar.

Agar media dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, maka media pembelajaran harus mempunyai tujuan pembelajaran yang jelas yang dapat memberikan peningkatan minat belajar peserta didik. Menurut Sukarso and Hadiprayitno (2021:112) video animasi merupakan media yang dapat menggabungkan dokumen, gambar, dan audio sehingga dapat dipergunakan memvisualisasikan pesan atau materi pelajaran dengan lebih menarik. Media pembelajaran berbasis video animasi sangat relevan untuk dijadikan alternative dalam media pembelajaran. Sehingga mampu meningkatkan hasil belajar, motivasi belajar, keterampilan berbicara dan lain sebagainya dalam pembelajaran. Minat belajar adalah perasaan senang dan tertarik yang dimiliki seseorang terhadap sesuatu hal untuk mendapatkan keterampilan dan pengetahuan.

## Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2017:297) metode penelitian *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Peneliti menggunakan pengembangan produk video animasi. Model pengembangan yang menjadi acuan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang merupakan salah satu model pengembangan dari metode *Research and Development (R&D)*. Model ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis Design Development Implementation Evaluation*. ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Alasan peneliti menggunakan model pengembangan ini, dikarenakan ADDIE memiliki prosedur kerja yang mengacu pada tahapan *Research and Development (R&D)* namun lebih sistematis dan sederhana sehingga mampu menghasilkan produk yang lebih efektif. Berikut bagan model pengembangan yang digunakan dalam model ADDIE:



Gambar 3.1 Model ADDIE menurut Sugiyono (2019:766)

Model pengembangan ADDIE memiliki keunggulan yaitu dilihat dari prosedur kerjanya yang sistematis, yaitu harus sesuai urutan dan tidak boleh dibolak-balik. Karena model ini bersifat sederhana dan terstruktur maka lebih mudah dipahami oleh pendidik.

### **Hasil dan Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa minat belajar yang dimiliki siswa kelas V di SD Negeri 1 Sangiangtanjung cukup rendah sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai secara maksimal, oleh karena itu peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran karena media pembelajaran dianggap mampu menyajikan konten pembelajaran yang menarik dan menggugah semangat siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Berdasarkan hasil pengembangan dapat diketahui bahwa produk media pembelajaran berbasis video animasi untuk pokok bahasan panas dan perpindahannya yang dikembangkan sesuai dengan model R&D. Pengembangan media menggunakan software pembuat video yaitu kinemaster yang didukung oleh software lainnya seperti *voice recorder*, *pinterest*, *google* dan *zepeto* mengacu pada naskah yang telah dibuat. Produk yang adabisa dikatakan layak dan bisa digunakan di dalam proses pembelajaran mengajar di dalam kelas. Proses media video animasi pembelajaran melalui beberapa tahap pengemabangan dan validasi dari para ahli sehingga diperoleh produk media video animasi pembelajaran yang masuk kategori layak. Proses pengembangan ini melalui beberapa tahap pengujian.

Berdasarkan data yang diperoleh pada proses pembuatan media pembelajaran berbentuk video animasi, bisa diketahui bahwa produk media pembelajaran berbasis video animasi dinyatakan bisa dilakukan uji kelayakan di dalam proses pembelajaran IPA pokok bahasan panas dan perpindahannya. Hal ini bisa dilihat dari data yang diperoleh pada saat proses validasi konten terhadap ahli materi, ahli pelajaran, ahli bahasa dan ahli media. Hasil pengujian produk media pembelajaran berbentuk video animasi pembelajaran oleh ahli materi dengan validator Yadi Heryadi, M.Pd dikatakan valid dan bisa diujikan untuk menilai kelayakan di dalam proses pembelajaran. Media permbelajaran berbasis video animasi ini bisa dikatakan valid karena dari hasil pengujian, hasil persentase 81% dari nilai maksimal 100% dengan kategori sangat baik dan dinyatakan layak digunakan tanpa revisi. Sedangkan, berdasarkan data untuk penilaian ahli pelajaran yang divalidator oleh guru kelas V yaitu Hamidah, S.Pd yang mendapat penilaian dengan hasil persentase 87% dengan kategori sangat baik dan dinyatakan layak digunakan dengan revisi, jika sudah selesai direvisi produk tersebut dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Selanjutnya melalui data yang diperoleh dapat diartikan bahwa ahli media yang divalidator oleh Dede Kurnia Adiputra, M.Pd menjelaskan bahwa dari aspek media video animasi pembelajaran memiliki hasil dari penilaiannya yaitu 92% dengan kategori sangat baik dan dinyatakan layak digunakan tanpa revisi. Kemudian melalui data yang diperoleh dari ahli bahasa yang divalidator oleh Eka Nurul Muallimah, M.Pd menjelaskan bahwa dari hasil validasi bahasa terhadap video pembelajaran memperoleh nilai persentase 83% dikategorikan sangat baik tetapi dinyatakan layak digunakan dengan revisi, Setelah semuanya di revisi sesuai masukan saran dan komentar yang diberikan oleh ahli bahasa, maka video pembelajaran dan angket siswa dinyatakan layak digunakan tanpa revisi dan dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas. Dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Hasil Penilaian Produk Menurut Para Ahli

Menurut Penilaian	Nilai	Nilai Maks	P (%)	Kategori Validasi
Ahli Materi	61	75	81	Sangat Baik
Ahli Media	69	75	92	Sangat Baik
Ahli Pelajaran	65	75	87	Sangat Baik
Ahli Bahasa	62	75	83	Sangat Baik

Berdasarkan pada data hasil uji kelayakan dan keefektifan media video animasi pembelajaran pokok bahasan panas dan perpindahannya, produk tersebut dikatakan layak. Hal tersebut dikarenakan pada proses kelayakan yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran dengan responden siswa kelas IV (sebagai sampel uji coba) memperoleh hasil persentase 90% dan siswa kelas V (sebagai sampel penelitian) di SDN 1 Sangiangtanjung, persentase yang diperoleh hasil yaitu 88%. Hasil tersebut selaras dengan teori yang menyatakan bahwa dalam pengembangan media harus diperhatikan karakteristik pengguna dalam mengembangkan media. Berdasarkan deskripsi mengenai produk, responden setuju bahwa media pembelajaran berbasis video animasi pada pokok bahasan panas dan perpindahannya menarik, dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa, dan mudah dalam pengoperasiannya. Penggunaan media yang kita kembangkan harus sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa itu sendiri. Jika mengacu pada pernyataan tersebut media ini telah bisa dikatakan sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa karena menurut siswa media ini menarik, dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa, dan mudah pengoperasiannya.

Dalam menguji peningkatan minat belajar siswa pada produk media pembelajaran berbasis video animasi ini dilakukan dengan dua acara yaitu melalui tes minat belajar siswa sebelum penggunaan media video animasi dengan *pretest*. Dan setelah penggunaan media video animasi pada pokok bahasan panas dan perpindahannya melalui *posttest* di SDN 1 Sangiangtanjung dengan jumlah sampel 20 siswa. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan berdasarkan hasil perhitungan diperoleh skor minat belajar siswa sebelum menggunakan media video animasi sebesar 453 atau dengan persentase 45,3%. Kemudian setelah menggunakan media video animasi minat siswa meningkat menjadi 815 atau dengan persentase 81,5%. Sehingga perhitungan dengan menggunakan rumus N-gain menghasilkan jumlah peningkatan sebesar 0,66. Dengan demikian peningkatan minat belajar siswa menggunakan media video animasi tergolong dalam kategori sedang. Dengan demikian media video animasi ini bisa meningkatkan minat belajar siswa dengan kategori sedang. Jika minat belajar siswa meningkatkan bisa dikatakan bahwa media ini juga berhasil merangsang atau mengajak siswa untuk semangat belajar.

## Kesimpulan

Langkah-langkah pengembangan media ini didesain menggunakan model ADDIE. Hasil pengembangan ini berupa media pembelajaran berbasis video animasi. Langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran berbentuk video ini dimulai dari menganalisis terlebih dahulu potensi dan masalah, pengumpulan data dan materi pokok, desain naskah, dan produk media pembelajaran berbasis video animasi, pengujian, revisi, validasi, implementasi di sekolah yang diteliti kemudian dievaluasi. Media pembelajaran berbasis video animasi berhasil dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk kelas V SD mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pokok bahasan panas dan perpindahannya. Kelayakan media pembelajaran berbasis video

animasi ini dikatakan layak berdasarkan pada data hasil uji validasi menurut para ahli. Rata-rata hasil penilaian validasi menurut para ahli yaitu masuk kategori sangat baik. Jadi, kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi pada pokok bahasan panas dan perpindahannya layak digunakan. Sedangkan, kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi ini dikatakan layak berdasarkan pada data hasil uji kelayakan dan keefektifan. Hal tersebut dikarenakan pada proses uji kelayakan yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran dengan responden siswa kelas V SDN 1 Sangiangtanjung memperoleh hasil yang sangat baik. Berdasarkan deskripsi mengenai produk, responden setuju bahwa media pembelajaran berbasis video animasi pada pokok bahasan panas dan perpindahannya menarik, dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa, dan mudah dalam pengoperasiannya. Efektivitas media pembelajaran berbentuk video animasi berhasil meningkatkan minat belajar siswa. Hasil perhitungan diperoleh skor minat belajar siswa sebelum menggunakan media video animasi ternilai rendah. Kemudian setelah menggunakan media video animasi minat siswa menjadi meningkat. Sehingga perhitungan dengan menggunakan rumus N-gain menghasilkan jumlah peningkatan. Dengan demikian efektivitas peningkatan minat belajar siswa menggunakan media video animasi tergolong dalam kategori sedang.

## Daftar Pustaka

- Afridzal, Aulia. 2018. "Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar Dan Video Animasi Pada Materi Karangan Deskripsi Di Kelas Iii Sd Negeri 28 Banda Aceh." *Jurnal Tunas Bangsa* 5(2):231.
- Agustien, Relis, Nurul Umamah, And S. Sumarno. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Ips." *Jurnal Edukasi* 5(1):19. Doi: 10.19184/Jukasi.V5i1.8010.
- Firdayu Fitri, And Ardipal. 2021. "Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(6):6330–38.
- Hasan, Muhammad; Milawati; Darodjat; Harahaptuti Khairani; Tahrimtasdin; 2021. *Media Pembelajaran*.
- Impronah, Iim, And Hamdan Husein Batubara. 2021. "Pengembangan Media Video Animasi Zepeto Untuk Materi Metamorfosis Kupu-Kupu Untuk Sd/Mi." *Edubase : Journal Of Basic Education* 2(2):85. Doi: 10.47453/Edubase.V2i2.392.
- Nurdiana, Alifa Siti, Syadeli Hanafi, And Lukman Nulhakim. 2021. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis Kinemaster Untuk Meningkatkan Efektivitas Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas Iv Sdn Kedaleman Iv." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10(6):1554. Doi: 10.33578/Jpkip.V10i6.8395.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukarso, Aa, and Gito Hadiprayitno. 2021. "Penyuluhan Pembuatan Video Animasi Pembelajaran Di SMPN 3 Mataram." *Pengabdian Magister Pendidikan IPA* 4(4):111–17.

Sunami, Mayang Ayu, and Aslam Aslam. 2021. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(4):1940–45.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas