

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS PBL (PROBLEM BASED LEARNING) DALAM PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SD

Fadillah Nuroini Fajriah<sup>1</sup>, Yeni Erita<sup>2</sup>, Desyandri<sup>3</sup>, Arwin<sup>4</sup>

<sup>1, 2, 3</sup>Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Padang, Sumatera Barat, Indonesia  
Email: [fadillahnuroini22@gmail.com](mailto:fadillahnuroini22@gmail.com)

---

### Article History

Received: 19-10-2025

Revision: 30-10-2025

Accepted: 02-11-2025

Published: 04-11-2025

**Abstract.** This study was motivated by the low learning motivation of students caused by the limited variety of learning media used in the classroom. The purpose of this study was to develop and produce learning media in the form of animation videos based on Problem Based Learning (PBL) in IPAS subjects that are valid, practical, and effective for fourth-grade elementary school students. The study used the ADDIE development model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Validation was carried out by experts in media, material, and language with results of 87.67%, 92.72%, and 96.66%, respectively, all of which were classified as highly valid. The practicality test at SDN 006 Mukti Jaya obtained a response rate of 97.14% from teachers and 91.16% from students. at SDN 011 Lenggadai Hulu, the response rate was 98.57% for teachers and 88.63% for students; while at SDN 014 Pematang Sikat, the response rate was 97.14% for teachers and 93.20% for students, all of which were classified as highly practical. The effectiveness test results based on N-Gain calculations showed an increase in learning outcomes of 83.25%, 74.46%, and 76.4% respectively, which were classified as effective. Thus, this PBL-based animated video media is declared valid, practical, and effective, making it suitable for use as an innovative alternative in teaching IPAS material on the system of needs in Grade IV elementary school.

**Keywords:** Problem Based Learning (PBL), Animation Video, Science

**Abstrak.** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa yang disebabkan oleh keterbatasan variasi media pembelajaran yang digunakan di kelas. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran IPAS yang valid, praktis, dan efektif untuk siswa kelas IV SD. Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Validasi dilakukan oleh ahli media, materi, dan bahasa dengan hasil berturut-turut 87,67%, 92,72%, dan 96,66%, yang semuanya termasuk kategori sangat valid. Uji kepraktisan di SDN 006 Mukti Jaya memperoleh respons guru sebesar 97,14% dan siswa 91,16%; di SDN 011 Lenggadai Hulu, respons guru sebesar 98,57% dan siswa 88,63%; sedangkan di SDN 014 Pematang Sikat, respons guru sebesar 97,14% dan siswa 93,20%, seluruhnya termasuk kategori sangat praktis. Hasil uji keefektifan berdasarkan perhitungan N-Gain menunjukkan peningkatan hasil belajar masing-masing 83,25%, 74,46%, dan 76,4% dengan kategori efektif. Dengan demikian, media video animasi berbasis PBL ini dinyatakan valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran IPAS materi sistem kebutuhan di kelas IV sekolah dasar.

**Kata Kunci:** *Problem Based Learning* (PBL), Video Animasi, IPAS

---

**How to Cite:** Fajriah, F. N., Erita, Y., Desyandri., & Arwin. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis PBL (*Problem Based Learning*) dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV SD. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (7), 10534-10546. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i7.4427>

---

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan (Wulandari et al., 2023). Tujuan pembelajaran berfokus pada hasil yang dicapai melalui proses belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Pembelajaran dikatakan ideal apabila mampu menumbuhkan kreativitas peserta didik, mendorong partisipasi aktif, serta membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam membentuk kemampuan berpikir dan keterampilan sosial siswa adalah IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial).

IPAS merupakan integrasi dari mata pelajaran IPA dan IPS yang bertujuan membekali siswa kemampuan memahami dan mengelola lingkungan alam maupun sosial secara utuh. Pembelajaran IPAS mendorong siswa mengembangkan rasa ingin tahu, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan memecahkan masalah (Azzahra et al., 2023). Pada penelitian ini, fokus pembelajaran diarahkan pada aspek IPS yang berorientasi pada pengembangan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kepekaan sosial untuk menghadapi tantangan kehidupan (Safitri et al., 2024).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut perubahan dalam sistem pembelajaran, termasuk pemanfaatan media berbasis digital. Saat ini, sekolah mulai beradaptasi dengan kemajuan teknologi informasi yang mendorong transformasi paradigma pendidikan (Rifa & Anwar, 2023). Untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar, guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan sesuai karakteristik siswa. Media berbasis teknologi dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif, menumbuhkan kreativitas, serta meningkatkan minat dan hasil belajar siswa (Adnyana & Yudaparmita, 2023).

Hasil survei awal di SDN 14 Pematang Sikat, SDN 006 Mukti Jaya, dan SDN 011 Lenggadai Hulu menunjukkan bahwa meskipun ketiga sekolah tersebut telah menerapkan Kurikulum Merdeka dan menggunakan media pembelajaran, pemanfaatan teknologi masih terbatas. Guru umumnya menggunakan media sederhana berupa gambar atau teks, sementara penggunaan media digital seperti video interaktif, aplikasi pembelajaran, dan proyektor belum optimal. Bahkan, video pembelajaran yang bersumber dari *YouTube* sering kali tidak sesuai dengan kebutuhan belajar siswa, sehingga pemahaman terhadap materi IPAS kurang maksimal.

Keterbatasan media yang menarik dan relevan berdampak pada rendahnya motivasi serta hasil belajar siswa. Dalam pembelajaran IPAS, banyak siswa tampak pasif, kurang memperhatikan, dan tidak bersemangat. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam penggunaan media agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna

(Hidayatullah et al., 2022). Tahap awal dalam mengembangkan media pembelajaran adalah melakukan analisis kebutuhan secara menyeluruh, mencakup analisis kurikulum, sarana, dan karakteristik siswa. Berdasarkan hasil angket di tiga sekolah, seluruh siswa (100%) menyatakan lebih senang belajar menggunakan gambar, video, atau animasi. Namun, hanya 30% siswa yang merasa mudah memahami materi IPAS, sementara 22% masih kesulitan memahami konsep yang diajarkan.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif. Salah satu media yang efektif adalah video animasi, karena mampu menampilkan materi secara menarik dan kontekstual sehingga meningkatkan perhatian, motivasi, dan hasil belajar siswa (Semara & Agung, 2021; Wulandari et al., 2020). Video animasi dapat dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva*, yang menyediakan fitur teks, gambar, audio, video, dan animasi secara fleksibel. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa video animasi berbasis *Canva* layak digunakan dalam pembelajaran karena meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa (Analia & Yogica, 2021; Hapsari & Zulherman, 2021; Jannah, 2020).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan media pembelajaran video animasi berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar yang valid; (2) menghasilkan media pembelajaran yang praktis; dan (3) menghasilkan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). R&D merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia pendidikan (Maydiantoro, 2021). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Menurut Waruwu (2024), model ini biasa digunakan dalam konteks pengembangan produk pembelajaran berbasis kinerja.

Produk yang telah dikembangkan kemudian diuji cobakan kepada siswa kelas IV SD Negeri 006 Mukti Jaya. Alasan pemilihan SD tersebut adalah karena, meskipun tersedia fasilitas yang memadai (*Chromebook*, WiFi, proyektor, dan laptop), pemanfaatan media pembelajaran digital, khususnya video animasi, belum diterapkan dalam proses pembelajaran. Data yang dikumpulkan pada penelitian ini, yaitu data primer dan sekunder. Data pertama yang didapatkan adalah hasil dari observasi dan wawancara kebutuhan media pembelajaran. Data

kedua yang didapatkan adalah berupa data praktikalitas dan efektivitas yang diambil dari hasil pengisian angket guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu, penggunaan tes, dan kuesioner atau angket. Instrumen yang digunakan berupa lembar ahli validasi media, ahli materi, dan ahli Bahasa. Instrumen praktikalitas media pembelajaran yaitu berupa lembar angket respon guru dan siswa. Instrumen efektivitas media pembelajaran melibatkan sebuah tes, yang bertujuan untuk menilai apakah ada peningkatan dalam hasil belajar peserta didik dan sejauh mana efektivitas penggunaan media pembelajaran tersebut. Penelitian ini dianalisis dan dipaparkan secara kuantitatif. Data yang telah dianalisis diolah berdasarkan validator dan hasil uji produk yakni: 1) Analisis kelayakan media oleh validator ahli; 2) Analisis angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran, dan 3) analisis keefektifan (hasil belajar peserta didik).

## HASIL

### **Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dalam Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar yang valid**

#### *Uji Validasi Media Pembelajaran*

Hasil uji validasi media pembelajaran secara keseluruhan dari ketiga validator di analisis dengan menjumlahkan ketiga nilai akhir dari ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa.

**Tabel 1.** Rekapitulasi validasi media pembelajaran

No	Aspek yang Divalidasi	Presentase	Kategori
1	Aspek Materi	92,72%	Sangat Valid
2	Aspek Media	87,67%	Sangat Valid
3	Aspek Bahasa	96,66%	Sangat Valid
<b>Rerata</b>		<b>92,35%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Sumber: Data Primer (2025)

Tabel di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media setelah dilakukannya revisi dengan penilaian yang diberikan memenuhi kriteria “sangat valid” dengan persentase 92,35% Hasil tersebut terletak pada kategori pertama tingkat validitas menurut Saidah dengan rentang 85% - 100% kategori “sangat valid”. Berdasarkan hasil yang diperoleh maka media pembelajaran video animasi berbantuan *canva* yang dikembangkan sudah dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD.

### Uji Coba Produk

Tahap setelah uji validasi yaitu uji coba produk yang dilaksanakan di kelas IV SDN 006 Mukti Jaya, Kecamatan Rimba Melintang, Kabupaten Rokan Hilir, Provinsi Riau. dengan jumlah peserta didik 22 orang yang terdiri dari 12 laki laki dan 10 perempuan. Adapun hasil uji praktikalitas angket respon guru dan peserta didik pada sekolah uji coba dapat dilihat hasilnya pada tabel berikut.

**Tabel 1.** Penyajian data hasil uji praktikalitas sekolah uji coba

Uji Praktikalitas	Sekolah Uji Coba		Keterangan
	SDN 006		
Angket Respon Guru	97,14%		Sangat Praktis
Angket Respon Peserta Didik	91,16%		Sangat Praktis

Berdasarkan hasil uji praktikalitas pada sekolah uji coba tabel di atas, menunjukkan bahwa hasil praktikalitas dari angket respon guru SDN 006 Mukti Jaya yaitu rentang nilai 3 s/d 4 dengan hasil praktikalitasnya 97,14% termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Kemudian, dari praktikalitas respon peserta didik di atas diperoleh hasil presentase yaitu 91,16% dan dikatakan “Sangat Praktis” dengan termasuk kategori pertama dengan presentase 86-100%. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa secara umum peserta didik merasa terbantu dalam memahami materi dengan menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran. Selain itu peserta didik menjadi antusias dan termotivasi dalam belajar.

**Tabel 3.** Hasil efektivitas di sekolah uji coba

No	Nama	Pre-Test	Keterangan	Post-Test	Keterangan	Peringkat	Post - Pre	Skor Ideal (100) - Pre	N-Gain Score	N-Gain Score Persen
1	AF	50	Tidak Tuntas	90	Tuntas	Meningkat	40	50	0,8	80
2	FA	60	Tidak Tuntas	90	Tuntas	Meningkat	30	40	0,75	75
3	FA	80	Tuntas	100	Tuntas	Meningkat	20	20	1	100
4	FHA	50	Tidak Tuntas	100	Tuntas	Meningkat	50	50	1	100
5	HH	40	Tidak Tuntas	90	Tuntas	Meningkat	50	60	0,8333333	83,333333
6	HKL	70	Tuntas	90	Tuntas	Meningkat	20	30	0,6666667	66,666667
7	JN	30	Tidak Tuntas	80	Tuntas	Meningkat	50	70	0,7142857	71,428571
8	KDN	60	Tidak Tuntas	100	Tuntas	Meningkat	40	40	1	100
9	KS	50	Tidak Tuntas	100	Tuntas	Meningkat	50	50	1	100
10	MAM	40	Tidak Tuntas	90	Tuntas	Meningkat	50	60	0,8333333	83,333333
11	NU	50	Tidak Tuntas	100	Tuntas	Meningkat	50	50	1	100
12	RA	30	Tidak Tuntas	70	Tuntas	Meningkat	40	70	0,5714286	57,142857
13	RA	60	Tidak Tuntas	100	Tuntas	Meningkat	40	40	1	100
14	RR	50	Tidak Tuntas	100	Tuntas	Meningkat	50	50	1	100
15	SP	40	Tidak Tuntas	90	Tuntas	Meningkat	50	60	0,8333333	83,333333
16	SS	50	Tidak Tuntas	100	Tuntas	Meningkat	50	50	1	100
17	SR	30	Tidak Tuntas	80	Tuntas	Meningkat	50	70	0,7142857	71,428571
18	SA	40	Tidak Tuntas	80	Tuntas	Meningkat	40	60	0,6666667	66,666667
19	SS	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas	Meningkat	30	50	0,6	60
20	TI	60	Tidak Tuntas	100	Tuntas	Meningkat	40	40	1	100
21	VA	20	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas	Meningkat	40	80	0,5	50
22	ZYB	40	Tidak Tuntas	90	Tuntas	Meningkat	50	60	0,8333333	83,333333
		47,7273		90			42,272727	52,272727	0,8325758	83,257576

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat bahwa efektivitas e-book ini memperoleh 0,8325 dengan dikatakan “Sangat Efektif” yaitu termasuk kategori pertama dengan 0,71 – 1,00. Maka dapat disimpulkan bahwa setelah menggunakan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran IPAS efektif dan digunakan dalam penerapan pembelajaran.

### **Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dalam Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar yang praktis**

Pada tahapan penerapan yang telah dikembangkan setelah diuji cobakan di kelas IV SDN 006 Mukti Jaya, selanjutnya media diterapkan pada subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV SD di SDN 11 Lenggadai Hulu dengan jumlah peserta didik 24 orang pada tanggal 5 Juni 2025. Media juga diterapkan pada subjek penelitian lain yaitu peserta didik kelas IV di SDN 014 Pematang Sikat dengan jumlah peserta didik 26 orang pada tanggal 4 Juni 2025. Adapun hasil uji praktikalitas angket respon guru dan peserta didik pada sekolah uji coba dan sekolah implementasi atau penelitian dapat dilihat hasilnya pada tabel berikut secara keseluruhan.

**Tabel 4.** Penyajian data hasil uji praktikalitas sekolah penelitian

Uji Praktikalitas	Sekolah Penelitian		Keterangan
	SDN 011	SDN 014	
Angket Respon Guru	98,57%	97,14%	Sangat Praktis
Angket Respon Peserta Didik	88,63%	93,20%	Sangat Praktis

Sumber: Data Primer (2025)

Berdasarkan hasil praktikalitas dari angket respon guru pada sekolah peneliti yaitu SDN 011 Lenggadai Hulu yaitu rentang 3 s/d 4 dengan hasil praktikalitasnya 98,57% termasuk kategori “Sangat Praktis”. dan hasil praktikalitas angket respon guru pada SDN 14 Pematang Sikat yaitu 97,14% dengan rentang 3 s/d 4 dengan kategori “Sangat Praktis”. Demikian dapat disimpulkan dari hasil angket respon guru dinyatakan bahwa media pembelajaran video animasi berbantuan *canva* pada pembelajaran IPAS di kelas IV sudah sangat praktis dan siap digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji praktikalitas pada sekolah penelitian tabel di atas, menunjukkan bahwa hasil praktikalitas dari angket respon peserta didik SDN 011 Lenggadai Hulu yaitu dengan hasil praktikalitasnya 88,63% termasuk dalam kategori “Sangat Praktis” dan pada hasil praktikalitas dari angket respon peserta didik SDN 014 Pematang Sikat yaitu dengan hasil praktikalitasnya 93,20% termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”.

## Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dalam Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar yang efektif

Hasil *N-Gain* dari SDN 011 Lenggadai Hulu dan SDN 014 Pematang Sikat sebagai berikut:

**Tabel 5.** Rekapitulasi hasil efektivitas di kelas IV SDN 011 Lenggadai Hulu

No	Nama	Pre-Test	Keterangan	Post-Test	Keterangan	Peringkat	Post - Pre	Skor Ideal (100) - Pre	N-Gain Score	N-Gain Score Persen
1	AK	70	Tuntas	100	Tuntas	Meningkat	30	30	1	100
2	AR	30	Tidak Tuntas	80	Tuntas	Meningkat	50	70	0,7142857	71,428571
3	AK	50	Tidak Tuntas	100	Tuntas	Meningkat	50	50	1	100
4	AI	30	Tidak Tuntas	80	Tuntas	Meningkat	50	70	0,7142857	71,428571
5	AH	70	Tuntas	70	Tuntas	Tetap	0	30	0	0
6	BWST	30	Tidak Tuntas	80	Tuntas	Meningkat	50	70	0,7142857	71,428571
7	FAZ	50	Tidak Tuntas	100	Tuntas	Meningkat	50	50	1	100
8	FKA	40	Tidak Tuntas	80	Tuntas	Meningkat	40	60	0,6666667	66,666667
9	HAZ	50	Tidak Tuntas	90	Tuntas	Meningkat	40	50	0,8	80
10	JAZ	60	Tidak Tuntas	100	Tuntas	Meningkat	40	40	1	100
11	KFS	70	Tuntas	100	Tuntas	Meningkat	30	30	1	100
12	KM	40	Tidak Tuntas	80	Tuntas	Meningkat	40	60	0,6666667	66,666667
13	KA	60	Tidak Tuntas	100	Tuntas	Meningkat	40	40	1	100
14	MP	40	Tidak Tuntas	90	Tuntas	Meningkat	50	60	0,8333333	83,333333
15	MAI	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas	Meningkat	20	40	0,5	50
16	NOY	70	Tuntas	100	Tuntas	Meningkat	30	30	1	100
17	NARD	40	Tidak Tuntas	80	Tuntas	Meningkat	40	60	0,6666667	66,666667
18	NHN	60	Tidak Tuntas	70	Tuntas	Meningkat	10	40	0,25	25
19	RA	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas	Meningkat	20	40	0,5	50
20	RSI	90	Tuntas	100	Tuntas	Meningkat	10	10	1	100
21	SNS	70	Tuntas	100	Tuntas	Meningkat	30	30	1	100
22	TKA	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas	Meningkat	30	50	0,6	60
23	SY	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas	Meningkat	20	40	0,5	50
		54,3478		87,8261			33,478261		0,744617	74,461698

**Tabel 6.** Rekapitulasi hasil efektivitas di kelas IV SDN 014 Pematang Sikat

No	Nama	Pre-Test	Keterangan	Post-Test	Keterangan	Peringkat	Post - Pre	Skor Ideal (100) - Pre	N-Gain Score	N-Gain Score Persen
1	AS	50	Tidak Tuntas	100	Tuntas	Meningkat	50	50	1	100
2	AD	60	Tidak Tuntas	90	Tuntas	Meningkat	30	40	0,75	75
3	AFD	70	Tuntas	90	Tuntas	Meningkat	20	30	0,6666667	66,666667
4	AK	80	Tuntas	100	Tuntas	Meningkat	20	20	1	100
5	AL	70	Tuntas	100	Tuntas	Meningkat	30	30	1	100
6	AQA	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas	Meningkat	20	40	0,5	50
7	AR	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas	Meningkat	20	40	0,5	50
8	AZ	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas	Meningkat	20	40	0,5	50
9	AZH	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas	Meningkat	30	50	0,6	60
10	CA	80	Tuntas	100	Tuntas	Meningkat	20	20	1	100
11	CIT	70	Tuntas	80	Tuntas	Meningkat	10	30	0,3333333	33,333333
12	DA	90	Tuntas	100	Tuntas	Meningkat	10	10	1	100
13	DIN	50	Tidak Tuntas	100	Tuntas	Meningkat	50	50	1	100
14	HA	70	Tuntas	100	Tuntas	Meningkat	30	30	1	100
15	HAI	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas	Meningkat	20	40	0,5	50
16	IM	80	Tuntas	100	Tuntas	Meningkat	20	20	1	100
17	IQL	50	Tidak Tuntas	90	Tuntas	Meningkat	40	50	0,8	80
18	JJ	50	Tidak Tuntas	90	Tuntas	Meningkat	40	50	0,8	80
19	JUK	80	Tuntas	100	Tuntas	Meningkat	20	20	1	100
20	KA	80	Tuntas	100	Tuntas	Meningkat	20	20	1	100
21	MA	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas	Meningkat	20	40	0,5	50
22	MF	90	Tuntas	100	Tuntas	Meningkat	10	10	1	100
23	MZR	50	Tidak Tuntas	70	Tuntas	Meningkat	20	50	0,4	40
24	TK	90	Tuntas	100	Tuntas	Meningkat	10	10	1	100
25	KS	60	Tidak Tuntas	70	Tuntas	Meningkat	10	40	0,25	25
		66,8		90,4			23,6	33,2	0,764	76,4

Berdasarkan hasil uji efektifitas pada sekolah penelitian tabel di atas, menunjukkan bahwa hasil efektifitas SDN 011 Lenggadai Hulu yaitu hasil pretest 54,34 dan posttest 89,28 dengan hasil nilai N-Gain score presentasenya 77,39% dengan kategori “Efektif”. Dan pada SDN 014 Pematang Sikat yaitu hasil pretest 66,8 dan posttest 90,4 dengan hasil nilai N-Gain score presentasenya 76,4% dengan kategori “Efektif”.





**Revisi Produk**

*Hasil Revisi Ahli Materi*

**Tabel 7.** Saran dan revisi oleh validasi ahli materi

Saran	Revisi
Sesuaikan karakter animasi untuk peserta didik.	Karakter animasi sudah di sesuaikan untuk peserta didik.

**Tabel 8.** Tampilan sebelum dan sesudah revisi materi



Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 <p>Karakter animasi belum memakai pakaian yang tertutup.</p>	 <p>Karakter animasi sudah menggunakan pakaian yang tertutup.</p>
 <p>Karakter animasi belum menunjukkan untuk anak-anak Sekolah Dasar.</p>	 <p>Karakter animasi telah disesuaikan dengan anak-anak Sekolah Dasar.</p>

*Hasil Revisi Ahli Media*

**Tabel 9.** Saran dan revisi oleh validasi ahli media

Saran	Revisi
Gambar latar belakang animasi di sesuaikan dengan materi.	Gambar latar belakang animasi sudah di sesuaikan dengan materi.

**Tabel 10.** Tampilan sebelum dan sesudah revisi media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
<p>Latar belakang animasi belum ada contoh dari tempat ibadah.</p>	<p>Latar belakang animasi sudah diberikan contoh dari tempat ibadah dari agama tersebut.</p>

*Hasil Revisi Ahli Bahasa*

Bagian yang direvisi dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 11.** Saran dan revisi oleh validasi ahli bahasa

Saran	Revisi
<p>Tambahkan kalimat pendukung pada video animasi.</p>	<p>Kalimat pendukung pada video animasi sudah ditambahkan.</p>

**Tabel 12.** Tampilan sebelum dan sesudah revisi media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
<p>Belum ada contoh kalimat yang menunjukkan norma kesopanan.</p>	<p>Kalimat dari contoh norma kesopanan telah ditambahkan.</p>

**DISKUSI**

Berdasarkan hasil penelitian dijelaskan bahwa proses pengembangan media pembelajaran berupa video animasi berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dilakukan dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri atas lima tahapan, yaitu (1) tahap *analysis* (analisis), yang mencakup observasi lapangan dan penyelidikan awal untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, (2) tahap *design* (perancangan), yang mencakup penyusunan rancangan video animasi, (3) tahap *development* (pengembangan), yang mencakup pembuatan video animasi, uji validitas, serta revisi produk, (4) tahap *implementation* (implementasi), yang mencakup uji praktikalitas melalui penerapan media dalam pembelajaran IPAS, dan (5) tahap *evaluation* (evaluasi), yang mencakup uji efektivitas untuk mengetahui pengaruh media terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran video

animasi berbasis PBL pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif.

### **Validitas Media Pembelajaran Video Animasi**

Penilaian terhadap media pembelajaran berupa video animasi berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran IPAS kelas IV menunjukkan hasil yang sangat baik. Hal ini dibuktikan melalui uji validitas yang melibatkan beberapa ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil uji validitas oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 92,72% dengan kategori sangat valid. Uji validitas oleh ahli bahasa menunjukkan persentase sebesar 96,66% dalam kategori sangat valid. Sementara itu, hasil validasi oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 87,67% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan ketiga hasil tersebut, diperoleh rata-rata persentase keseluruhan sebesar 92,35%. Dengan demikian, media pembelajaran video animasi berbasis PBL dinyatakan layak untuk diuji coba di lapangan sesuai dengan kategori penilaian yang dikemukakan oleh Riduwan dan Sunarto (dalam Salwani & Ariani, 2021).

### **Praktikalitas Media Pembelajaran Video Animasi**

Penilaian terhadap media pembelajaran berupa video animasi berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran IPAS kelas IV menunjukkan hasil yang sangat baik. Hal ini dibuktikan melalui uji praktikalitas yang melibatkan guru dan peserta didik dengan pengisian angket respon terhadap mereka. Berdasarkan media pembelajaran yang telah dinyatakan sangat valid kemudian diuji coba di sekolah dengan tujuan memperoleh data kepraktisan melalui penyebaran angket kepada guru dan peserta didik. Hasil uji kepraktisan yang dilaksanakan di SDN 006 Mukti Jaya diperoleh melalui respon dari guru dan peserta didik pada sekolah uji coba. Berdasarkan angket yang diberikan, respon guru terhadap media pembelajaran menunjukkan persentase sebesar 97,14% dengan kategori sangat praktis, sedangkan respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 91,16%, juga termasuk dalam kategori sangat praktis. Temuan ini sejalan dengan pendapat Irawan & Hakim (2021), yang menyatakan bahwa apabila guru dan peserta didik memberikan penilaian pada skala 3 dan 4, maka dapat disimpulkan bahwa respon mereka terhadap media pembelajaran yang dikembangkan menunjukkan hasil yang positif dan praktis digunakan dalam pembelajaran.

Media pembelajaran video animasi memperoleh respon yang sangat baik berdasarkan hasil uji kepraktisan. Hal ini dibuktikan melalui angket yang diberikan kepada guru dan peserta didik di SDN 11 Lenggadai Hulu, di mana hasil respon guru menunjukkan persentase sebesar 98,57%

dengan kategori sangat praktis, sedangkan respon peserta didik mencapai 88,63%, juga termasuk dalam kategori sangat praktis, dan di SDN 14 Pematang Sikat, terdapat hasil respon guru menunjukkan persentase sebesar 97,14% dengan kategori sangat praktis, sedangkan respon peserta didik mencapai 93,20%, juga termasuk dalam kategori sangat praktis. Temuan ini semakin memperkuat bahwa media pembelajaran video animasi berbasis PBL yang dikembangkan tidak hanya valid, tetapi juga praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

### **Efektifitas Media Pembelajaran Video Animasi**

Penilaian pada penelitian ini terhadap efektivitas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa video animasi berbasis Problem Based Learning (PBL) berdampak positif dan mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari hasil penilaian pretest dan posttest yang menunjukkan efektivitas tinggi dalam mendukung proses pembelajaran. Berdasarkan perhitungan N-Gain, di SDN 006 Mukti Jaya diperoleh persentase sebesar 83,25% dengan kategori efektif. Demikian pula di SDN 011 Lenggadai Hulu, penggunaan media pembelajaran video animasi menghasilkan tingkat keefektifan sebesar 74,46% dengan kategori efektif, dan di SDN 014 Pematang Sikat menghasilkan tingkat keefektifan sebesar 76,4% dengan kategori efektif. Temuan ini sesuai dengan kategori penilaian dari Sukarelawan (2024) dan mengindikasikan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis PBL mampu meningkatkan pemahaman belajar peserta didik secara signifikan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa video animasi berbasis *Problem Based Learning* (PBL) memberikan alternatif yang inovatif dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi sistem kebutuhan di kelas IV sekolah dasar. Penggunaan media ini mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa melalui penyajian konteks permasalahan yang menantang dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Temuan ini sejalan dengan pendapat Hmelo-Silver (2004) bahwa PBL mendorong siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan membangun pengetahuan secara mandiri melalui pengalaman belajar yang bermakna. Selain itu, penggunaan video animasi dapat memperjelas konsep abstrak dan meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran (Mayer, 2009). Antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan keterlibatan aktif, yang diperkuat oleh hasil uji kepraktisan dan efektivitas dengan kategori sangat baik. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa integrasi

media berbasis teknologi dan pendekatan PBL dapat meningkatkan hasil belajar serta keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa sekolah dasar (Sari & Rahmawati, 2021).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan *Canva* pada mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar menggunakan model ADDIE terbukti valid, praktis, dan efektif.

- Validitas media menunjukkan kategori sangat valid dengan rata-rata keseluruhan 92,35%. Penilaian ahli materi memperoleh skor 92,72%, ahli bahasa 96,66%, dan ahli media 87,67%, yang berarti media layak digunakan dalam pembelajaran.
- Praktikalitas media dinilai sangat praktis berdasarkan respons guru dan peserta didik di tiga sekolah uji coba, yaitu SDN 006 Mukti Jaya, SDN 011 Lenggadai Hulu, dan SDN 014 Pematang Sikat. Persentase praktikalitas guru berkisar antara 97,14%–98,57%, sedangkan peserta didik antara 88,63%–93,20%. Hasil ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan serta membantu proses belajar mengajar.
- Efektivitas media tergolong efektif berdasarkan peningkatan hasil belajar peserta didik yang diukur melalui *N-Gain score*. Nilai rata-rata *N-Gain* di ketiga sekolah mencapai 83,25%, 77,39%, dan 76,4%, yang semuanya berada pada kategori efektif.

## REFERENSI

- Adnyana, I. K., & Yudaparmita, I. P. (2023a). Penerapan Pembelajaran Holistik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 123–134.
- Analicia, R., & Yogica, D. (2021). Pengembangan Video Animasi Berbasis *Canva* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(3), 112–121.
- Azzahra, I., Aan Nurhasanah, & Eli Hermawati. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6230 - 6238. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1270>
- Hapsari, N. F., & Zulherman. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran *Canva* dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Teknologi Informasi Pendidikan*, 6(1), 101–110.
- Hidayatullah, R., Putra, Y. D., & Anshari, M. (2022). Inovasi Media Pembelajaran Digital di Era Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan dan Inovasi*, 12(4), 98–109.
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). *Problem-based learning: What and how do students learn?* *Educational Psychology Review*, 16(3), 235–266. <https://doi.org/10.1023/B:EDPR.0000034022.16470.f3>
- Jannah, M. (2020). Penggunaan *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan Digital*, 5(1), 67–74.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia*, 3(1), 25–33.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.

- Rifâ, N., & Anwar, K. (2023). Penerapan Digital PBL Berbasis Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan adaptasi Literasi dan Perkembangan Kognitif di Kelas Besar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 8(2), 210-224.
- Safitri, I. S., Noviyanti, S., Chan, F., Nurluthvia, K. M., & Simatupang, A. P. (2024). Analisis kesulitan siswa dalam pembelajaran IPS muatan IPAS di Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(1), 77-81.
- Salwani, A., & Ariani, D. (2021). Media Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Guru. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(1), 20–30.
- Sari, N., & Rahmawati, D. (2021). Pengaruh penerapan model problem based learning berbantuan media animasi terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*, 6(2), 101–110.
- Semara, P. G., & Agung, A. A. G. (2021). Penggunaan Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(2), 111–119.
- Wulandari, G. A. P. T. W., Putrayasa, I. B., & Martha, I. N. (2023). Efektivitas Asesmen Diagnostik dalam Pembelajaran Berdiferensiasi pada Pelajaran Bahasa Indonesia. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(3), 433-448.
- Wulandari, Y., Septianingrum, A., & Lestari, R. (2020). Penggunaan Video Animasi dalam Peningkatan Pemahaman Siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar*, 6(1), 102–110.