
Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Daerahku Dan Kekayaan Alamnya Kelas IV SDN 002 Bantayan Rokan Hilir

Icha Nuraini Mendeita¹⁾, Fitriyeni²⁾

^{1,2)}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau, Indonesia

Email: ichanurainimendeita@student.uir.ac.id
fitriyeni@edu.uir.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran video animasi yang layak dan praktis pada materi daerahku dan kekayaan alamnya kelas IV SDN 002 Bantayan Rokan Hilir. Metode penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (Analyze, design, development, implementation, and evaluation). Dalam penelitian yang dilakukan, peneliti telah menetapkan batasan bahwa fokus penelitian hanya pada tahap pengembangan. (development). Sumber data diperoleh dari data primer yaitu validator, guru, dan siswa, sedangkan data sekunder diperoleh dari buku, artikel, jurnal, dan skripsi yang relevan dengan topik yang sedang diteliti. Data yang dikumpulkan melalui teknik wawancara, angket dan dokumentasi. Di analisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penilaian oleh dua ahli bahasa media video animasi memperoleh nilai rata-rata 93% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya hasil uji validasi dua ahli materi mendapatkan nilai rata-rata 95% dengan kategori yang sama yaitu sangat valid dan hasil validasi oleh dua ahli media mendapatkan nilai rata-rata 90% dengan kategori sangat valid. Hasil angket respon guru memperoleh nilai 100% dengan kategori sangat praktis, hasil angket respon peserta didik uji kelompok kecil memperoleh nilai 100 dengan kategori sangat peraktis. Berdasarkan hasil penelitian ini bisa di ambil kesimpulan bahwa media pembelajaran video animasi pada materi daerahku dan kekayaan alamnya kelas IV SDN 002 Bantayan Rokan Hilir sangat layak dan praktis.

Kata kunci: Pengembangan, media video animasi, kepraktisan

Abstract

This study aims to produce a feasible and practical animated video learning media on the material of my region and its natural resources for class IV SDN 002 Bantayan Rokan Hilir. The research method is Research and Development (R&D) using the ADDIE model (Analyze, design, development, implementation, and evaluation). In the research conducted, the researcher has set a limitation that the focus of the research is only on the development stage. (development). Data sources are obtained from primary data, namely validators, teachers, and students, while secondary data are obtained from books, articles, journals, and theses that are relevant to the topic being studied. Data collected through interview techniques, questionnaires and documentation. Analyzed qualitatively and quantitatively. The results of this study indicate that the assessment by two experts in animated video media language obtained an average value of 93% with a very valid category. Furthermore, the results of the validation test of two material experts obtained an average value of 95% with the same category, namely very valid and the results of the validation by two media experts obtained an average value of 90% with a very valid category. The results of the teacher response questionnaire obtained a score of 100% with a very practical category, the results of the small group test student response questionnaire obtained a score of 100 with a very practical category. Based on the results of this study, it can be concluded that the animated video learning media on the material of my region and its natural resources for class IV SDN 002 Bantayan Rokan Hilir is very feasible and practical.

Keywords: Development, animated video media, practicality

PENDAHULUAN

Subjudul Pendidikan adalah wadah untuk menimba ilmu serta memperluas wawasan. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1, pendidikan didefinisikan sebagai suatu upaya yang dilakukan secara sengaja dan terencana untuk menciptakan suasana dan proses belajar yang memungkinkan peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensi diri mereka, tujuannya agar mereka memiliki kekuatan spiritual, nilai-nilai keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kecerdasan, moral yang baik, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk diri

mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan berperan penting dalam menjadikan individu untuk meningkatkan kemampuannya dalam menghadapi segala perubahan yang timbul akibat perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.

Perkembangan teknologi yang begitu cepat telah mengubah banyak aspek kehidupan, tak terkecuali dunia pendidikan. Dalam proses mengajar seorang pendidik saat ini dituntut untuk inovatif dalam mengajar agar suasana saat belajar menyenangkan, sehingga pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Perkembangan teknologi dibidang pendidikan memberikan manfaat bagi pendidik dalam mempermudah melakukan pengajaran sebagai seorang pendidik untuk mengajar menggunakan teknologi yang berkembang. Dengan perkembangan teknologi yang canggih saat ini akan mempermudah seorang pendidik dalam mewujudkan suasana belajar yang menarik, contohnya dalam pembuatan media pembelajaran dengan bantuan teknologi.

Media pembelajaran yaitu alat prantara yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, media pembelajaran dapat berupa objek fisik, teknologi, atau kombinasi keduanya. Menurut Titin, dkk (2023: 112) media pembelajaran merujuk pada berbagai alat atau materi yang digunakan dalam proses pendidikan untuk memberikan dukungan atau bantuan dalam menyampaikan informasi, konsep, atau materi pelajaran kepada siswa tujuannya yaitu agar pembelajaran dengan menjadi lebih menarik dan efektif, media ini dapat berupa visual, audio, dan audio visual.

Berdasarkan temuan wawancara pada Selasa, 11 Februari 2025 dengan guru wali kelas IV di SDN 002 Bantayan yang bernama Ibu Dewi Nurjanah, S.Pd, mengatakan bahwa siswa kurang menunjukkan keaktifan dalam memberikan respon dan tanggapan sehingga interaksi antara guru dan siswa tidak terjadi hal ini disebabkan karena guru yang masih menggunakan metode ceramah. Fasilitas di sekolah sudah cukup memadai termasuk adanya ruang belajar yang nyaman, perpustakaan, listrik, jaringan internet, proyektor dan lainnya, sayangnya guru belum bisa memanfaatkan fasilitas tersebut secara optimal, seperti guru belum pernah memanfaatkan media berbasis teknologi dalam kegiatan pembelajaran karena pengetahuan teknologi guru kurang dan kurangnya waktu dimiliki guru untuk mengembangkan atau membuat media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru masih dominan menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik seperti buku paket, dan alat peraga atau gambar-gambar yang sederhana, hal menyebabkan siswa cenderung bermain-main, bosan, asik sendiri, kurang menarik minat belajar, tidak mendengarkan penjelasan guru dan kurang memahami materi pembelajaran. Terutama pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang berkaitan dengan daerahku dan kekayaan alamnya, karena berdasarkan analisis materi ajar di ketahui materi daerahku dan kekayaan alamnya mengandung banyak gambar contoh yang seharusnya diajarkan secara kontekstual namun belum ada media yang mendukung untuk mengajarkan contoh-contoh tersebut secara kontekstual.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti berinovasi dengan menciptakan media pembelajaran yang menarik, yaitu media audio visual yang dikemas dalam bentuk video animasi. Video animasi adalah kumpulan gambar yang bergerak dalam waktu tertentu, menghasilkan ilusi gerakan, animasi ini biasanya dilengkapi dengan suara yang mendukung pergerakan gambar, seperti dialog atau efek suara lainnya. Menurut Fitriana, (dalam Andrasari 2022: 79) media pembelajaran berupa video animasi merupakan alat yang sangat efisien dalam mendukung proses belajar, video ini mampu merangsang pikiran, prasaan, dan memotivasi siswa melalui gambar yang bergerak dan narasi suara, dengan cara ini pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan memungkinkan pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih baik dan menyeluruh.

Media video animasi lebih efektif daripada media gambar, karena sifat anak-anak di sekolah dasar yang biasanya lebih suka bermain dibandingkan belajar. Hal ini sepadan dengan pendapat Oviyanti dkk., (2024) yang melakukan penelitian membuat media pembelajaran video animasi untuk mengukur hasil belajar pada mata pelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar, temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi dapat memotivasi,

meningkatkan hasil belajar dan mengangkat rasa ingin tahu siswa sekolah dasar untuk belajar. Diperkuat lagi dengan pendapat, Ilmiah dkk, (2024) melakukan penelitian serupa dimana mereka membuat video animasi untuk memudahkan pembelajaran IPAS pada materi cerita tentang daerahku dikelas IV sekolah dasar, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video animasi layak atau pantas digunakan sebagai media pembelajaran, karena bisa memotivasi siswa untuk belajar dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi cerita tentang daerahku. Hal ini sesuai juga dengan temuan penelitian Marliani, (2021: 129) yang mengembangkan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar, penelitian ini menunjukkan video animasi mampu menambah minat siswa dalam pembelajaran dan membuat siswa lebih cepat tanggap dalam merespon materi yang disampaikan.

Media pembelajaran video animasi yang dibuat menampilkan banyak contoh animasi menarik yang berkaitan dengan materi daerahku dan kekayaan alamnya seperti pada buku peserta didik hanya menampilkan gambar pada judul besar saja tidak dengan contohnya, video yang dikembangkan ini menampilkan banyak animasi gambar pada contoh dari point-point materi tersebut, media ini juga tidak menggunakan suara penulis seperti pada penelitian sebelumnya tetapi akan menggunakan suara animasi pada guru yang menjelaskan, untuk percakapan anak kecil menggunakan suara anak kecil seperti dikartun-kartun hal ini bisa membuat pembelajaran menjadi menyenangkan karena dapat memberi pengalaman belajar baru bagi siswa dan seperti menonton kartun sambil belajar.

Didalam media pembelajaran video animasi ini juga ada pertanyaan yang berkaitan dengan pembelajaran yang dimana jika peserta didik menjawab pertanyaan benar akan ada suara dalam bentuk apresiasi sehingga siswa akan aktif untuk menjawab pertanyaan tersebut, pada tahap akhir terdapat soal kuis yang sesuai dengan materi yang di jelaskan dan soal pada kuis diberi waktu sehingga membuat siswa untuk berfikir secara kritis dan aktif untuk menjawab soal kuis tersebut. Media pembelajaran video animasi ini diharapkan menjadi solusi untuk menambah media pembelajaran, dapat membuat siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran, dan membantu memfokuskan pembelajaran dikelas IV Sekolah Dasar pada materi daerahku dan kekayaan alamnya. Dengan demikian peneliti mengambil judul dengan penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Daerahku Dan Kekayaan Alamnya Kelas IV SDN 002 Bantayan Rokan Hilir”.

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode *Research and Development*. Menurut Sugiyono (dalam Anafi dkk., 2021) *Research, and Development* adalah metode penelitian yang diterapkan untuk mengembangkan produk tertentu dan mengevaluasi seberapa efektif produk tersebut. Model yang digunakan ialah ADDIE. Model penelitian ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu, analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Penelitian ini hanya difokuskan pada tahap pengembangan (*Development*).

Dalam penelitian ini menggunakan data primer dan data sekunder; Data primer yang juga dikenal sebagai data asli atau data baru merupakan informasi yang diperoleh secara langsung dari sumbernya, dalam penelitian ini data primer diperoleh melalui proses uji validitas yang melibatkan dua ahli bahasa, dua ahli desain, dan dua ahli materi, selain itu juga dilakukan uji kepraktisan media yang melibatkan para guru dan siswa. Data sekunder merujuk pada informasi yang dikumpulkan peneliti dari sumber yang tidak langsung, dalam konteks penelitian ini data sekunder diperoleh melalui berbagai sumber seperti buku, artikel, jurnal, dan skripsi yang relevan dengan topik yang sedang diteliti.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara dan kuesioner; Wawancara dilakukan secara langsung kepada guru wali kelas IV SDN 002 Bantayan, wawancara dilaksanakan secara langsung dengan narasumber untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Angket yang akan peneliti gunakan adalah angket validasi

dan angket kepraktisan. Hasil dari uji kevalidan dan kepraktisan dinyatakan dalam skor antara 1 hingga 4:

Tabel 1 Skala Penilaian Validasi dan Kepraktisan Produk

Skor	Kualifikasi
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Sumber : (Erianti dkk., 2023)

Rumus yang digunakan peneliti untuk mengolah data diambil dari Syaflin (dalam Erianti dkk., 2023: 5429) sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase skor

$\sum X$ = Jumlah skor setiap kriteria yang dipilih

N = Jumlah skor ideal

Tabel 2 Kategori Skor Hasil Validasi

Tingkat Presentase (%)	Kriteria
0% – 20%	Tidak Valid
21% – 40%	Kurang Valid
41% – 60%	Cukup Valid
61% – 80%	Valid
81% – 100%	Sangat Valid

Sumber : (Septiani & Okmarisa, 2023)

Tabel 3 Kriteria Kepraktisan

Tingkat Presentase (%)	Kriteria
0 – 20	Tidak Praktis
21 – 40	Kurang Praktis
41 – 60	Cukup Praktis
61 – 80	Praktis
81 – 100	Sangat Praktis

Sumber : (Septiani & Okmarisa, 2023)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran yang berbentuk video animasi. Media ini dirancang oleh peneliti dengan tujuan untuk menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa. Dengan adanya produk ini, diharapkan guru memiliki lebih banyak pilihan dalam menyampaikan materi pelajaran secara menarik dan interaktif. Penyajian hasil dari penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti mengikuti tahapan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Dalam penelitian yang dilakukan, peneliti telah menetapkan batasan bahwa fokus penelitian hanya pada tahap pengembangan. (*development*). Proses pengembangan media pembelajaran berupa video animasi ini dilaksanakan dengan langkah sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap awal yang dilakukan peneliti untuk melakukan penelitian ini yaitu analisis, dimana pada kasus ini menggunakan kebutuhan wawancara sebagai metode. Analisis yang dilakukan pada penelitian ini dikelompokkan sebagai berikut; 1) Analisis Kebutuhan Guru bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi selama proses pembelajaran. 2) Analisis Kebutuhan Siswa untuk memahami media pembelajaran yang dibutuhkan siswa. 3) Analisis kurikulum yang berkaitan dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran dan indicator pencapaian hal ini bertujuan agar media yang digunakan

sesuai dengan kurikulum yang berlaku khususnya pada materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya untuk kelas IV. Berdasarkan wawancara dengan guru, selama proses pembelajaran mereka hanya menggunakan media pembelajaran gambar-gambar yang sederhana dan tidak pernah memanfaatkan media pembelajaran yang menggunakan teknologi. Berdasarkan permasalahan tersebut mereka menginginkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan yang menghindari rasa bosan selama proses pembelajaran dalam hal ini peneliti menawarkan media pembelajaran video animasi karena dianggap interaktif dan sesuai dengan siswa kelas IV yang masih dominan suka bermain hal ini disambut dan diterima baik oleh guru kelas IV SDN 002 Bantayan.

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap selanjutnya yaitu desain, hal pertama yang peneliti lakukan yaitu melakukan pengumpulan sumber referensi yang relevan dengan menggunakan buku pembelajaran IPAS pada materi daerahku dan kekayaan alamnya kelas IV yang dikeluarkan oleh kementerian pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi tahun 2021. Selanjutnya peneliti melanjutkan dengan pra produksi yang dimana menentukan aplikasi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi dan yang peneliti gunakan yaitu aplikasi *CapCut* karena dianggap mudah digunakan dengan fitur-fitur yang relevan. Tahap terakhir yaitu tahap produksi yaitu membuat media pembelajaran video animasi yang menarik perhatian siswa untuk belajar, dan tidak membuat peserta didik bosan dan dibuat dengan elemen-elemen sesuai dengan materi pembelajaran, video animasi yang dibuat bukan hanya menarik perhatian siswa tetapi juga sesuai dengan kebutuhan siswa dan kurikulum yang berlaku, untuk menguji pemahaman mereka pada tampilan akhir peneliti membuat soal-soal kuis yang menggunakan waktu sehingga membuat siswa untuk berfikir kritis.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Setelah produksi media pembelajaran video animasi selesai, langkah berikutnya adalah melakukan uji validasi dan uji kepraktisan, Berikut ini adalah beberapa tampilan dari hasil pengembangan media pembelajaran berupa video animasi mengenai materi daerahku dan kekayaan alamnya:

a. Validitas

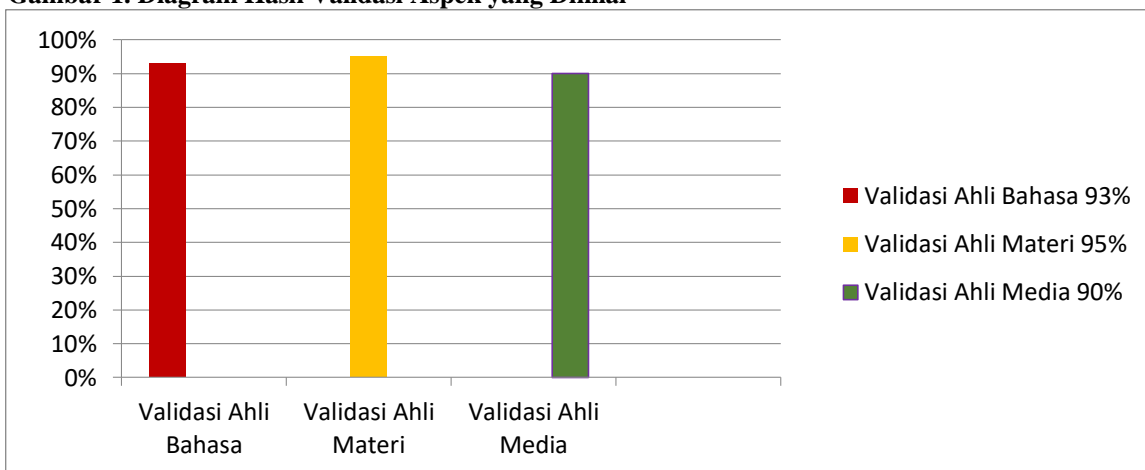
Pada tahap validasi ini dilakukan oleh tim ahli yang terdiri dari orang-orang yang berkompeten di bidangnya yang terdiri dari dua ahli bahasa, dua ahli materi dan dua ahli media. Validatornya yaitu; Bapak Latif, S.Pd., M.Pd (Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Riau), dan Ibu Widya Rahmi, S.Pd., M.Pd (Guru SDN 109 Pekanbaru) sebagai ahli bahasa; Bapak Muhamad Nukman, S.Pd., M.Pd (Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Riau) dan Bapak Al Haris, S.Pd. SD (Kepala Sekolah SDN 002 Bantayan Rokan Hilir) sebagai ahli materi; Bapak Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd (Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Riau) dan Ibu Nurul Fauziah, S.Pd., M.Pd (Dosen Pendidikan Biologi Universitas Islam Riau) sebagai ahli media. Berikut hasil rata-rata penilaian uji validasi untuk media pembelajaran video animasi pada materi daerahku dan kekayaan alamnya terhadap enam validator dapat dilihat pada tabel 4 berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Nilai Validasi Media Pembelajaran Video Animasi

No	Aspek Yang Dinilai	Presentasi Validasi	Rerata
1	Ahli Bahasa	93%	
2	Ahli Materi	95%	92%
3	Ahli Media	90%	

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Gambar 1. Diagram Hasil Validasi Aspek yang Dinilai



(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Dalam gambar 1 tampak bahwa hasil uji validasi oleh dua ahli bahasa memperoleh nilai rata-rata 93% dengan kategori “sangat valid”. Selanjutnya hasil uji validasi dua ahli materi mendapatkan nilai rata-rata 95% dengan kategori yang sama yaitu “sangat valid” dan hasil validasi oleh dua ahli media mendapatkan nilai rata-rata 90% dengan kategori “sangat valid”. Secara keseluruhan, media pembelajaran video animasi yang telah dibuat oleh peneliti dari enam validator mendapatkan nilai rata-rata 92% termasuk kategori yaitu “sangat valid”.

b. Kepraktisan

Setelah media pembelajara video animasi pada materi daerahku dan kekayaan alamnya selesai dilavidasi oleh ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media, tahapan pada selanjutnya yaitu menguji kepraktisan video animasi pada guru dan kelompok kecil yang terdiri dari 10 siswa kelas IV SDN 002 Bantayan Rokan Hilir untuk memberi tanggapan dan mengevaluasi media pembelajaran video animasi yang telah dikembangkan. Uji coba kepraktisan ini hanya dilakukan sekali pertemuan saja karena sudah mendapatkan tanggapan yang baik. Berikut ini uraian hasil dari uji coba kepraktisan yang diberika kepada guru dan kelompok kecil yaitu 10 siswa kelas IV SDN 002 Bantayan Rokan Hilir:

Pertama, uji coba kepraktisan kepada guru yang dilakukan oleh Ibu Dewi Nurjanah, S.Pd guru kelas IV SDN 002 Bantayan Rokan Hilir. Hasil respon pada aspek kesesuaian materi, tampilan video, penggunaan video animasi ini memperoleh nilai 100% dengan kategori “sangat peraktis” dengan nilai rata-rata 100%.

Kedua, uji kepraktisan kepada siswa ini dilakukan 10 orang siswa kelas IV SDN 002 Bantayan Rokan Hilir yaitu AD, AH, AL, BI, BU, CA, CH, J, R, S hasil dari seluruh respon siswa memperoleh presentase sebesar 100% dengan kategori “sangat praktis”. Berdasarkan penilaian dari satu orang guru dan 10 orang siswa memperoleh nilai rata-rata 100% dengan kategori “sangat praktis”. Dengan hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi pada materi daerahku dan kekayaan alamnya memiliki kriteria sangat praktis dan mudah untuk digunakan pada kelas IV SDN 002 Bantayan Rokan Hilir.

Hasil penelitian yang diperoleh sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh 1) Iimiyah dkk, (2024) dimana mereka membuat video animasi untuk memudahkan pembelajaran IPAS pada materi cerita tentang daerahku dikelas IV sekolah dasar, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa validasi ahli media memperoleh 96,80% dengan kategori “sangat layak”, validasi ahli materi memperoleh 95% kategori “sangat layak”, dan validasi ahli bahasa memperoleh 85,71% kategori

“sangat layak”. Hasil uji kepraktisan pada guru memperoleh 95% kriteria “sangat praktis”, sedangkan uji kepraktisan pada peserta didik memperoleh 96,07% kriteria “sangat praktis”.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti, dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Pengembangan media pembelajaran berupa video animasi untuk materi daerahku dan kekayaan alamnya ini dikembangkan melalui beberapa tahapan yaitu menganalisis permasalahan yang ada dan media yang dibutuhkan oleh guru dan siswa. Media pembelajaran berupa video animasi ini dibuat berdasarkan kebutuhan yang diinginkan guru dan siswa, video animasi ini di rancang sesuai juga dengan kurikulum yang berlaku dan menggunakan elemen-elemen yang sesuai dengan materi pembelajaran.
2. Media pembelajaran video animasi pada materi daerahku dan kekayaan alamnya yang telah dikembangkan telah dinyatakan sangat valid dan layak digunakan berdasarkan penilaian para validator. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli bahasa mencakup presentase sebesar 93% dengan kategori “sangat valid”, hasil validasi oleh ahli materi memperoleh presentase 95% dengan kategori “sangat valid”, dan hasil validasi yang di peroleh dari ahli media memperoleh presentase 90% dengan kategori “sangat valid”. Dengan penilaian ketiga ahli tersebut memperoleh nilai rata-rata 92% dengan kategori “sangat valid”.
3. Media pembelajaran berupa video animasi untuk materi "Daerahku dan Kekayaan Alamnya" mendapatkan respons yang sangat positif dari guru dan siswa. Berdasarkan angket yang diisi oleh guru, media ini mencatat persentase 100% dalam kategori “sangat praktis,” sedangkan angket yang diisi oleh siswa juga menunjukkan persentase 100% dengan kategori “sangat praktis.” Secara keseluruhan, media ini memperoleh nilai rata-rata 100% dengan kategori “sangat praktis”.

REFERENSI

- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438.
- Andrasari, N. A. (2022). *Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. 1*, 76–83.
- Asa Mufngidatul Ilmiah, Prihatin Sulistyowati, Y. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon pada Muatan IPAS Materi Cerita Tentang Daerahku di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 4572–4584.
- Dwi Septiani, B., & Okmarisa, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Construct 2 Dengan Pendekatan Scaffolding Pada Materi Laju Reaksi. *Journal of Research and Education Chemistry*, 5(1), 12–23. [https://doi.org/10.25299/jrec.2023.vol5\(1\).12548](https://doi.org/10.25299/jrec.2023.vol5(1).12548)
- Erianti, N., Afiani, K. D. A., & Putra, D. A. (2023). Pengembangan Media Game Data Master Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas V Sd. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5423–5434.
- MARLIANI, L. P. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *PAEDAGOGY: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 1(2), 125–133. <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v1i2.802>
- Oviyanti, R., Pandra, V., & Rosalina, E. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Mengukur Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 14 Lubuklinggau. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 296–304. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i1.451>
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihah, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 111–123. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>