

## **EFEKTIVITAS VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA**

P-ISSN: 2089-4341 | E-ISSN: 2655-9633

Url Jurnal: <https://uia.e-journal.id/akademika/article/2663>

DOI : <https://doi.org/10.34005/akademika.v12i01.2663>

Naskah Dikirim: 2023-05-26

Naskah Direview: 2023-06-17

Naskah Diterbitkan: 2023-06-28

**Cornellia  
Christin Adiati**

Universitas Lampung  
nellaadiati29@gmail.com

**Rangga  
Firdaus**

Universitas Lampung  
ranggafirdaus@fkip.unila.ac.id

**Muhammad  
Nurwahidin**

Universitas Lampung  
muhammad.nurwahidin@fkip.unila.ac.id

**Abstract:** *The learning process involves teachers working with students and other learning tools in the classroom. In this era of globalization, science and technology are increasingly advanced which demands regeneration of society as a whole, especially in the education sector. In an effort to improve the quality of education, especially in the learning process, the growing development of science and technology places demands on the education sector to always adapt to technological changes. The learning process can be greatly helped by video-based media, both for learning activities. The research carried out has the aim of being able to find out the use of video media with the aim of the effectiveness of powtoon media in increasing students' cognitive development in natural science material. SLR (Systematic Literature Review) is the chosen research methodology for this study. All education related items according to Google Scholar and SINTA are cataloged and reviewed to collect data. According to 10 research findings, animated videos have an average feasibility of 89.3% when used in the science learning process because they have a positive impact on student learning outcomes.*

**Keyword :** *Effectiveness, Learning Outcomes, Animated Video*

**Abstrak :** Proses pembelajaran melibatkan guru yang bekerja dengan siswa dan alat pembelajaran lainnya di ruang kelas. Pada era globalisasi ini ilmu pengetahuan dan teknologi semakin maju yang memberikan tuntutan regenerasi masyarakat yang menyeluruh, khususnya disektor pendidikan. Didalam upaya peningkatan mutu pendidikan, khususnya didalam proses pembelajaran, semakin berkembangnya IPTEK memberikan tuntutan disektor pendidikan agar selalu beradaptasi dengan perubahan teknologi. Proses pembelajaran dapat sangat terbantu dengan media berbasis video, baik untuk kegiatan pembelajaran. Penelitian yang dilaksanakan memiliki tujuan agar dapat mengetahui pemanfaatan media video dengan tujuan efektivitas media powtoon terhadap peningkatan kognitif peserta didik pada materi IPA. SLR (*Systematic Literature Review*) merupakan metodologi penelitian yang dipilih untuk penelitian ini. Semua item terkait pendidikan sesuai dengan Google Scholar dan SINTA dikatalogkan dan ditinjau untuk mengumpulkan data. Menurut 10 temuan penelitian, video animasi memiliki rata-rata kelayakan sebesar 89,3% bila dipergunakan didalam proses belajar IPA karena telah memberikan dampak positif pada hasil belajar peserta didik.

**Kata Kunci :** Efektivitas, Hasil Belajar, Video Animasi



Akademika : Jurnal Teknologi Pendidikan is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan kebutuhan dasar manusia karena menjamin generasi mendatang yang cerdas, berwawasan luas, berakhlak mulia, dan berkomunikasi dengan baik. Sesuai dengan “UU No. 20 Tahun 2003, menjelaskan bahwasannya pendidikan ialah upaya utama yang sudah direncanakan sebagai upaya perwujudan lingkungan pembelajaran serta kegiatan belajarnya supaya siswa dengan aktif memperlihatkan perkembangan potensinya didalam upaya mempunyai kekuatannya dari segi keagamaan dan spiritual, keterampilan, akhlak mulia, kecerdasan, kepribadian serta pengendalian diri yang dibutuhkan oleh negara, bangsa, masyarakat serta dirinya sendiri.

Tantangan saat ini ada di bidang pendidikan. Apa yang disebut gerakan "pendidikan 5.0" dipengaruhi oleh munculnya revolusi industri. Pendidikan 5.0 menggabungkan teknologi digital ke dalam proses pendidikan baik dalam ruang dan waktu untuk mempromosikan pembelajaran tanpa batas. Guru harus meningkatkan kapasitas siswa mereka untuk belajar. Suatu hal yang bisa diupayakan pendidik ialah memasukkan literasi digital didalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan sumber belajar digital oleh pendidik bisa memberikan peningkatan pada motivasi serta nilai peserta didik (Kamal et al., 2020).

Kegiatan belajar ialah proses yang terjadi didalam lingkungan pembelajaran serta terdiri dari sumber belajar, siswa serta guru. Belajar ialah proses keterlibatannya seseorang didalam usaha untuk mendapatkan nilai – nilai positif, keterampilan serta pengetahuan yang menggunakan beberapa sumber (Syaiful, 2012). Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi menuntut perubahan teknis yang berkelanjutan dalam industri pendidikan untuk meningkatkan standar pengajaran, terutama dalam proses belajar mengajar (Budiman, 2017). Berbagai elemen mempengaruhi proses pembelajaran yang efisien, termasuk infrastruktur dan peralatan yang tersedia untuk memungkinkan guru menjadi komunikator materi akademik yang paling efektif. Fasilitas yang dibutuhkan siswa harus pintar mengambil manfaat dari teknologi media pembelajaran yang semakin maju serta nantinya bisa memberi pengalaman secara langsung yang sama seperti spesifikasi proses belajar didalam kurikulum 2013.

Memiliki pemahaman yang menyeluruh tentang konsep dan aplikasi media dalam pendidikan akan memungkinkan seorang guru untuk mengembangkan bahan ajar. Siswa harus terlibat dalam berpikir holistik, bermakna, otentik, dan aktif, sesuai dengan kurikulum 2013. Memperhatikan tuntutan tersebut merupakan salah satu landasan utama bagi pendidik mempergunakan media yang bisa dimanfaatkan didalam penyaluran semua bentuk emosi, perhatian, inspirasi, merangsang pemikiran serta hal lain yang diperlukan didalam menumbuhkan serta menginspirasi peserta didik untuk meningkatkan belajarnya. (Wuryanti & Kartowagiran, 2016).

IPA ialah satu dari sekian mata pelajaran yang bisa mengambil manfaat dari proses belajar yang mempergunakan teknologi. Di tingkat sekolah dasar, sangat penting untuk menggunakan teknologi untuk mendukung guru dengan pengajaran ilmiah mereka. IPA adalah cabang ilmu yang mengkaji peristiwa atau fenomena alam yang terjadi di dunia sekitar kita. Akibatnya, belajar tentang itu menarik karena bagaimana ia berinteraksi dengan lingkungan (Wara Niraha et al., 2020). Di sekolah dasar, siswa belajar tentang beberapa topik yang umum ditemukan didalam kegiatan sehari-harinya; maka dari itu, ilmu pengetahuan alam ialah pendidikan yang terkait pada kegiatan setiap harinya. Pendidik wajib mempergunakan teknologi untuk mendukung pembelajaran dengan cara yang lebih inventif mengingat pentingnya IPA untuk sekolah dasar (Daring et al., 2021).

Pendidik memerlukan pula sumber belajar agar menunjang proses pembelajaran. Masih ditemukannya banyak guru yang masih belum sepenuhnya memahami penggunaan media pembelajaran menjadi alat bantu proses belajar karena tidak seluruhnya pendidik mengetahui pemanfaatan teknologi (Abidah et al., 2020). Tidak tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik disebabkan karena peserta didik tidak mempunyai sumber pembelajaran yang memadai didalam upaya membantu proses belajar mereka. Selain itu, banyak siswa merasa sulit untuk memahami pengetahuan karena mereka bosan. Oleh karena itu, untuk memastikan siswa tetap memahami materi, guru harus menerapkan inovasi mutakhir di kelas (Putra & Sujana, 2020).

Berdasarkan hal tersebut, sangat penting untuk menciptakan media pembelajaran yang bisa memberikan bantuan didalam kegiatan pembelajaran. Media belajar ialah suatu cara untuk menyebarluaskan informasi tentang kelas yang dapat meningkatkan siswa agar memiliki minat belajar serta memotivasi mereka untuk belajar sendiri. Media pembelajaran dapat berfungsi sebagai pengganti guru dalam proses menginformasikan siswa. (Hanifah et al., 2019). Untuk mencapai tujuan pembelajaran, pendidik harus dapat menggunakan teknologi secara efektif karena pemilihan dan penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk pembelajaran. (Bahari et al., 2018). Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat tentu hal ini akan memudahkan proses pembelajaran. Video animasi adalah sebuah alat yang membantu proses belajar yang mutakhir yang bisa digunakan guru untuk memberikan bantuan pada peserta didik untuk belajar. (Alannasir, 2016). Menurut Isran (2018), Media pembelajaran juga memiliki keunggulan dalam ketika digunakan, diantaranya pembelajaran menjadi lebih menarik daya tarik siswa serta dengan demikian meningkatkan dorongan bagi peserta didik untuk belajar, makna bahan ajar menjadi lebih spesifik hingga peserta didik mampu memahami dan menguasai tujuan pembelajaran, metode pembelajaran lebih beragam, peserta didik melakukan banyak kegiatan pembelajaran (Falah & Rusydiyah, 2022)

Saat menjelaskan topik selama proses pembelajaran, guru dapat memperoleh manfaat besar dari penggunaan media video animasi. Materi pembelajaran yang sulit disajikan dengan cara sederhana dan dapat dibuat lebih mudah dipahami melalui penggunaan animasi. (Wawan, 2020). Video animasi dapat menarik serta merangsang perhatian siswa hingga siswa akan memiliki ketertarikan dalam proses belajar. Video animasi adalah kumpulan gambar suara dan bergerak yang dikemas secara menarik dengan menyertakan berbagai informasi untuk memenuhi tujuan pembelajaran (Sudiarta & Sadra, 2016).

Pemilihan media ini tentu harus menyesuaikan dengan kondisi dan karakter dari peserta didik. Sebab karakter peserta didik yang beragam inilah yang tentu akan menjadi alasan dalam memilih media pembelajaran. Video animasi adalah kumpulan gambar suara dan bergerak yang dikemas secara menarik dengan menyertakan berbagai informasi untuk memenuhi tujuan pembelajaran. (Nazmi, 2017)

Video yang dianimasikan dinilai cukup menghibur karena menawarkan beberapa keunggulan. Memanfaatkan film animasi dapat membantu guru menyampaikan informasi yang sulit dijelaskan melalui pembelajaran kontekstual, mendapatkan perhatian dan fokus siswa, membuat proses belajar mengajar terlihat bagus, membuat pengaturan pembelajaran menjadi lebih sederhana, dan membantu pemahaman siswa. (Ayuningsih, 2017) dalam jurnal ini dijelaskan video animasi dinilai baik atau layak untuk membantu peserta didik dalam mengalami kesulitan belajar.

Video animasi telah ditampilkan dalam beberapa penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Awalia et al., 2019). Penggunaan media pembelajaran animasi PowToon bisa memberi peningkatan pemahaman pada siswa tentang mata pelajaran matematika khususnya materi luas serta klikung bangun datar. Pada penelitian yang dilaksanakan dijelaskan bahwasannya digunakannya video animasi bisa memberikan peningkatan nilai siswa. Berdasarkan penjelasan diatas peneliti melakukan kajian tentang pemanfaatan media video yang bertujuan efektivitas media animasi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah Metode *Systematic Literature Rivew* (SLR). Metode Penelitian : "*Literature Review is a critical analysis of the research conducted on a particular topic or question in the field of science*" memiliki arti bahwa Kajian Pustaka adalah Analisis Kritis terhadap Penelitian yang dilaksanakan pada Topik Tertentu ataupun Berbentuk Pertanyaan mengenai Salah satu Bagian Ilmu Pengetahuan. Penggunaan metode SLR guna menafsirkan, mengevaluasi, mengkaji serta mengidentifikasi semua penelitian dengan fenomena ataupun topik yang menarik serta beberapa pertanyaan dalam penelitian yang relevan. Tinjauan literatur tersebut membantu dalam

membuat kerangka konseptual yang sejalan dengan ide, penemuan, dan hasil dari penelitian terdahulu untuk menjawab dari rumusan permasalahan dalam penelitian yang kami lakukan. Metode SLR digunakan untuk menemukan, menelusuri, menilai, dan memahami semua penelitian yang ada di luar sana tentang materi pelajaran yang menarik, bersama dengan pertanyaan penelitian terkait yang spesifik. Metode SLR dapat digunakan untuk melakukan tinjauan sistematis dan identifikasi jurnal.

## HASIL

Hasil dari 10 jurnal digabungkan menjadi satu tabel ringkasan yakni mengenai pengembangan website didalam usaha meningkatkan motivasi ataupun minat belajar peserta didik. Peneliti memperoleh hasil penelitian yang di sajikan didalam tabel 1 berikut.

**Tabel 1.** Hasil Studi Literature Review Jurnal yang Didapatkan Oleh Peneliti

Nama Peneliti & Tahun	Nama Judul & Jurnal	Hasil Penelitian
Candra Dewi, Ni Made Liana Negara, I Gusti Agung Oka (2021)	"Pengembangan Media Video Animasi IPA pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V"	Penggunaan media video animasi sebagai alat bantu peserta didik serta pendidik didalam proses mempelajari materi yang berkaitan dengan sistem pernafasan memiliki validitas yang sangat baik. Hasil uji ahli is memperoleh skor 98,20%, uji ahli desain memperoleh skor 100%, uji ahli media memperoleh skor 98,6% uji coba perorangan skor 95%,uji coba kelompok kecil memperoleh skor 95%
Alfianti, A., Taufik, M., & Hakim, Z. R. (2020)	"Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Video Animasi Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku" : Indonesian Journal of Elementary Education, Vol.2 No.1 Juni 2020.	Media pembelajaran berbasis video animasi yang disusun bisa menjadi alat bantu untuk pendidik didalam memberikan penjelasan materi IPS, khususnya bahan ajar tentang keberagaman suku bangsa di Indonesia, serta bisa membuat materi tersebut lebih mudah dipahami oleh siswa. Hasil uji validasi para ahli sebesar 79,9% dengan kriteria layak. Hasil uji coba produk sebesar 86,2%
Nursina Sya'bania, Muhammad Anwar, Muhammad Wijaya	"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dengan	Motivasi serta nilai siswa untuk materi kesetimbangan kimia

(2020)	Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik” : Chemistry Education Review, Pendidikan Kimia PPs UNM, 2020 Vol. 4, No. 1 (3444),	memiliki keefektifan, manfaat serta relevan ditingkatkan dengan materi belajar video animasi bermodel belajar inkuiri terbimbing. Hasil validasi ahli media diperoleh 99%, validasi ahli materi 97,5%, dan dari angket tanggapan siswa 91,38%.
Rosanaya, L. S., & Fitriyati, D. (2021).	“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa” : Edukatif , Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 5 Tahun 2021 Halm 2258 - 2267.	Peningkatan hasil belajar siswa ditunjukkan melalui materi jurnal yang sesuai serta didukung oleh video animasi, yang dapat diterapkan didalam kegiatan belajar serta mendapat umpan balik yang baik yang diberikan peserta didik. Hasil penelitian tersebut berdampak pada siswa mengalami peningkatan sebanyak 81,48%.
Permatasari, I. S., Hendracipta, N., & Pamungkas (2019)	“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS”. Terampil : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Volume 6, Nomor 1, Juni 2019	Siswa kelas IV dapat memperoleh pengetahuan tentang materi proses ekonomi berbasis berpotensi lingkungan dengan melihat media belajar video animasi gerak tangan dalam konteks yang bersifat praktis dan edukatif. Hasil uji validasi ahli sebesar 86,19%, kemudian nilai tes pemahaman post-test memperoleh nilai terendah 75 serta nilai tertinggi 100 dengan hasil reratanya 83%.
Lailia Arditya Isti, Agustiniingsih, Arik Aguk Wardoyo (2020)	“Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” : Edustream, Jurnal Pendidikan Dasar, Volume IV, Nomor 1, Mei 2020	Pembelajaran sangat efektif dengan penggunaan media belajar berbentuk video animasi yang isinya mengenai pembelajaran cahaya yang diperuntukkan peserta didik kelas IV SD. Hasil validasi ahli media memperoleh rata-rata 65,45% yang termasuk kedalam kriteria “Valid”, hasil validasi ahli materi masing 86% dan 85,57%, dan uji validasi siswa

Yunia Isni Siddiq, I Komang Sudarma, Alexander Hamonangan Simamora (2020)	"Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar" : Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha. Vol. 8No. (2) pp. 49-63	diperoleh 90% . Video animasi dua dimensi tersebut bisa dipergunakan secara efektif didalam kegiatan belajar untuk mengatasi setiap masalah pembelajaran. hasil ahli isi sebesar 94,5%, ahli desain sebesar 95%, ahli media 95%, uji kelompok kecil yakni 92,42%.
Aufa Id'ha Veranda Putri, Dedi Kuswandi, Susilaningsih (2020)	"Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Materi Siklus Air Untuk Memfasilitasi Siswa Sekolah Dasar": JKTP, Vol 3 No (4) November (2020): 377-387	Pembuatan konten video pendidikan kartun animasi layak atau efektif digunakan di dalam kelas. Konten ini, khususnya materi tentang siklus air, telah menunjukkan bahwa materi ini cocok untuk digunakan dalam pendidikan sains. hasil uji ahli media mendapat 99%, ahli materi sebanyak 97,5%, serta angket respon peserta didik didapatkan skor sebanyak 91,38%.
Gita Permata Puspita Hapsari, Zulherman (2021)	"Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa" : Jurnal Basicedu, Volume 5, Nomor 4 Tahun 2021 Halaman 2384 - 2394	Video animasi yang dibuat dengan menggunakan program Canva tersebut bisa memberikan peningkatan kinerja serta motivasi peserta didik dan memiliki tingkat kelayakan tinggi jika dipergunakan untuk kegiatan belajar. Hasil validasi ahli media memperoleh rata-rata 65,45%, hasil validasi ahli materi dan guru masing-masing 86% dan 85,57%, dan uji validasi siswa diperoleh hasil sebesar 90%
Yudha Aldila Efendi, Eka Pramono Adi, Sulthoni (2020)	"Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics Pada Mata Pelajaran IPA di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang" : JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran), Vol 6 (2) (2020): 97-102	Media yang dibuat sesuai dengan tujuan penelitian pengembangan dan memenuhi standar yang dapat diandalkan. Dengan demikian, konten motion graphics ialah sebuah video animasi belajar yang sah serta praktis dipergunakan didalam kegiatan belajar. Hasil belajar siswa yang

Menurut beberapa penjelasan yang diberikan, kemajuan IPTEK memberikan pengaruh yang besar untuk zaman yang terus berkembang dengan pesat, termasuk di bidang pendidikan. Akibatnya, kebiasaan belajar perlu diubah, terutama saat menggunakan sumber belajar yang menarik seperti video animasi.

Keadaan tersebut ialah sebuah tantangan yang wajib ditangani guru dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Pertama, kurangnya pemahaman guru mengenai IT. Kedua, sarana dan prasarana di sekolah tersebut tidak mendukung seperti wifi dan komputer. Ketiga, guru tidak diberikan kewajiban untuk menggunakan IT dalam pembelajaran berlangsung. Temuan tersebut mengakibatkan banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam melaksanakan kegiatan belajar jarak jauh diantaranya kurangnya keahlian, umpan balik serta motivasi.

## **PEMBAHASAN**

Pada Tabel 1 disajikan hasil penelitian yang memperlihatkan bahwasannya video animasi yang dipergunakan selama kegiatan belajar mampu memberikan peningkatan motivasi serta prestasi belajar. (Candra Dewi & Negara, 2021). Temuan penelitian ini dipresentasikan kepada siswa kelas lima dalam bentuk video animasi ilmiah tentang sistem pernapasan. Dijelaskan bahwa skor rata-rata tes ahli adalah 97,36%. Hal ini menunjukkan bahwasannya penggunaan film animasi di sekolah dasar untuk mengajarkan sains adalah tepat. Kesimpulan penelitian ini adalah telah dibuktikan secara ilmiah bahwasannya dipergunakannya media video animasi mampu memberikan peningkatan hasil belajar serta motivasi peserta didik. Video animasi mampu membuat kompetensi serta pengalaman siswa lebih luas sesuai dengan jurnal (Alfianti et al., 2020) dijelaskan bahwa hasil penelitian menunjukkan valid dan efektif dengan nilai rerata sebanyak 86,7% yang berkategori sangat layak. Hasil uji coba terbatas sebanyak 88,9%, hasil validasi ahli bahasa sebanyak 84% serta hasil validasi ahli media sebanyak 69%.

Pemanfaatan media video yang dibuat untuk tujuan pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dan menginspirasi mereka untuk memahami mata pelajaran, yang keduanya berpengaruh pada seberapa baik mereka belajar sesuai dengan jurnal (Sya'bania et al., 2020) dijelaskan bahwasannya untuk isi pembelajaran yang telah divalidasi oleh ahlinya mendapatkan hasil sebanyak 98,20%, desain pembelajaran mendapatkan skor 100%, media belajar mendapatkan skor 98,6%, pelaksanaan pengujian percobaan perorangan mendapatkan skor sebanyak 95%, pengujian percobaan berkelompok kecil mendapatkan skor 95%. Dengan demikian maka video sebagai media layak dipergunakan didalam kegiatan belajar IPA disekolah dasar dengan kualifikasi sangat baik. Penggunaan video animasi sebagai media belajar dengan mempergunakan model pengembangan Borg and Gall sudah

memberikan hasil berupa media belajar berbentuk video animasi yang siap dipergunakan sesuai dengan jurnal (Rosanaya & Fitriyati, 2021). Dijelaskan bahwasannya dipergunakannya media belajar ini dapat memberikan nilai siswa mengalami peningkatan sebanyak 81,48% yang memberikan arti bahwasannya ketuntasan secara klasikal sudah tercapai.

Penggunaan media pembelajaran dalam memahami materi yang video animasi *hands move* terkemas mempergunakan animasi yang didesain agar siswa tertarik sesuai dengan jurnal (Iseu Synthia et al., 2019). Dapat dijelaskan bahwa nilai uji validasi ahli sebesar 86,19%, pengujian percobaan produk dengan 20 peserta didik mendapatkan hasil rerata sebanyak 93,18%, kemudian nilai tes pemahaman post-test memperoleh nilai terendah 75 serta nilai tertinggi 100 dengan hasil reratanya 83%, maka bisa disimpulkan bahwasannya dipergunakannya video animasi hand move sebagai media belajar dapat memudahkan siswa didalam memahami materi dikarenakan terbukti dengan terdapatnya pemahaman siswa yang meningkat. Video “Sifat-sifat cahaya serta keterkaitannya pada Indra Pengelihatian” yang dipergunakan sebagai video animasi memiliki tingkat keefektifan yang tinggi saat dipergunakan sesuai dengan jurnal (Isti et al., 2022) dijelaskan bahwasannya dilaksanakannya validasi media belajar ialah agar diketahui seberapa layak media yang memiliki presentase 86,5% yang berkategori sangat layak. Video animasi sebagai media belajar memiliki tingkat efektivitas sebesar 84,61% dan 80,76% melalui post-test.

Video animasi dua dimensi yang dipergunakan didalam kegiatan belajar tematik pada kelas III Sekolah Dasar telah direview oleh ahli serta memperoleh kualifikasi sangat baik sesuai dengan jurnal (Siddiq et al., 2020), dijelaskan bahwasannya isi pembelajaran memiliki hasil review sangat baik yakni 94,5% yang diberikan oleh ahli isi, untuk desain pembelajaran memiliki hasil sangat baik yakni 95% yang diberikan oleh ahli desain, media pembelajaran memiliki hasil sangat baik yakni 95% yang diberikan oleh ahli media, pengujian percobaan perorangan memiliki hasil sangat baik yakni 90,91%, pengujian percobaan berkelompok kecil memiliki hasil sangat baik yakni 92,42%. Maka, penelitian tersebut memperlihatkan bahwasannya animasi dua dimensi berkualifikasi sangat baik. Video edukasi kartun animasi yang dipergunakan sebagai media dinyatakan layak ataupun valid untuk dipergunakan serta dimanfaatkan didalam proses belajar sesuai dengan jurnal (Putri et al., 2020) dijelaskan bahwasannya beberapa data validasi memperoleh hasil diantaranya ahli media didapatkan skor sebanyak 99%, ahli materi sebanyak 97,5%, serta angket respon peserta didik didapatkan skor sebanyak 91,38%. Skor tersebut memberi pembuktian bahwasannya media memiliki kelayakan serta kevalidan untuk dipergunakan didalam kegiatan belajar. Inovasi kartun animasi didalam media video edukasi dijadikan sebuah media alternatif yang bisa memberikan bantuan untuk guru yang dijadikan media modern serta memiliki kemampuan membuat peserta didik tertarik didalam kegiatan belajar. Maka dari itu dapat diperlihatkan bahwasannya peserta

didik memiliki ketertarikan lebih ketika dipergunakannya video edukasi sebagai bentuk inovasi media daripada hanya mempergunakan buku teks.

Dipergunakannya video animasi berbasis aplikasi canva sebagai media belajar bisa memberikan peningkatan hasil belajar serta motivasi peserta didik dan memiliki kelayakan bila dipergunakan didalam kegiatan belajar yang pada jurnal (Hapsari & Zulherman, 2021), dijelaskan bahwa Hasil penelitian menunjukkan: nilai validasi ahli media didapatkan rerata 65,45% yang berkriteria valid, ahli materi serta pendidik didapatkan rerata masing - masing 86% serta 85,57% yang berkriteria sangat valid, pengujian validasi peserta didik didapatkan rerata 90% yang berkriteria sangat baik. Nilai tes memperlihatkan bahwasannya seluruh rerata peringkat nilai yang didapatkan peserta didik yakni 0,56%, yang berkategori sedang. Dipergunakannya video animasi *motion graphics* sebagai media belajar untuk mata pelajaran IPA layak dipergunakan didalam kegiatan belajar seperti didalam jurnal (Efendi et al., 2020) dijelaskan bahwasannya hasil penelitian yang dilaksanakan memperlihatkan hasil: ahli media didapatkan nilai 87,5%, ahli materi didapatkan nilai 83,3%, nilai pengujian percobaan peserta didik perorangan didapatkan 100%, pengujian percobaan berkelompok kecil didapatkan 97%, serta pengujian percobaan berkelompok besar didapatkan 97,3%. Nilai peserta didik yang tuntas KKM diperoleh sebesar 81,39%.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan penjelasan hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas bisa ditarik kesimpulan bahwasannya media video animasi cocok dipergunakan untuk proses belajar IPA karena proses belajar yang mempergunakan video animasi memberikan efek yang bisa memberikan peningkatan nilai peserta didik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abidah, A., Hidaayatullaah, H. N., Simamora, R. M., Fehabutar, D., & Mutakinati, L. (2020). The Impact of Covid-19 to Indonesian Education and Its Relation to the Philosophy of “Merdeka Belajar.” *Studies in Philosophy of Science and Education*, 1(1), 38–49. <https://doi.org/10.46627/sipose.v1i1.9>
- Alannasir, W. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Ips Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri Mannuruki. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 2(2), 81. <https://doi.org/10.26858/est.v2i2.2561>
- Alfianti, A., Taufik, M., & Hakim, Z. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Video Animasi Pada Tema Indahnnya Keragaman Di Negeriku. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 1(2), 1–12. <https://doi.org/10.31000/ijoe.v1i2.2927>

- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>
- Ayuningsih, K. (2017). Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran IPS Materi Menghargai Jasa Pahlawan di Kelas V SDN Sidokumpul Sidoarjo. *JICTE (Journal of Information and Computer Technology Education)*, 1, 43. <https://doi.org/10.21070/jicte.v1i1.1129>
- Bahari, N. K. I., Darsana, I. W., & Putra, D. K. N. S. (2018). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Lingkungan Alam Sekitar terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i2.15488>
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>
- Candra Dewi, N. M. L., & Negara, I. G. A. O. (2021). Pengembangan Media Video Animasi IPA pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 122–130. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32501>
- Daring, P., Anak, P., & Dini, U. (2021). *Kesiapan Guru Ra Dalam Melakukan Pembelajaran*. 5(2), 222–228.
- Efendi, Y., Adi, E., & Sulthoni, S. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics pada Mata Pelajaran IPA Di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 97–102. <https://doi.org/10.17977/um031v6i22020p097>
- Falah, F., & Rusydiyah, E. F. (2022). Evaluasi Media Pembelajaran Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Fiqih. *Akademika*, 11(01), 13–22. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i01.1683>
- Hanifah, N. M., Kh. B., M. A., & Budiman, M. A. (2019). Pengaruh Model Open Ended Problem Berbantu Media Kotak Telur Pelangi (Kotela) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Journal of Education Technology*, 3(3), 134. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21734>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237>
- Iseu Synthia, P., Nana, H., & Aan Subhan, P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*,

6(1), 34–48.

- Isti, L. A., Agustiniingsih, A., & Wardoyo, A. A. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 21–28. <https://doi.org/10.26740/eds.v4n1.p21-28>
- Kamal, I., Firmansyah, E. A., Rafiah, K. K., Rahmawan, A. F., & Rejito, C. (2020). *Pembelajaran di Era 4.0. November*, 265–276.
- Nazmi, M. (2017). Penerapan Media Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Geografi di SMA PGII 2 Bandung. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 17(1), 48–57.
- Putra, I., & Sujana, I. (2020). Hasil belajar IPS menggunakan Kolaborasi Model Discovery Learning Berbasis Media Animasi. *Journal of Education Technology*, 4, 103. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i2.25099>
- Putri, A., Kuswandi, D., & Susilaniingsih, S. (2020). Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Materi Siklus Air untuk Memfasilitasi Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 377–387. <https://doi.org/10.17977/um038v3i42020p377>
- Rosanaya, S. L., & Fitrayati, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2258–2267. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/785>
- Siddiq, Y. I., Sudarma, I. K., & Simamora, A. H. (2020). Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 49. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28928>
- Sudiarta, I. G. P., & Sadra, I. W. (2016). Pengaruh Model Blended Learning Berbantuan Video Animasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 49(2), 48. <https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v49i2.9009>
- Sya'bania, N., Anwar, M., & Wijaya, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dengan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://ojs.unm.ac.id/CER/article/view/19117>
- Wara Niraha, Y. A., Parmiti, D. P., & Yudiana, K. (2020). Pengaruh Model Think Pair Share Berbasis Tri Hita Karana Terhadap Sikap Peduli Sosial Dan Kompetensi Pengetahuan Ipa. *Jurnal Adat Dan Budaya Indonesia*, 1(1), 12–20. <https://doi.org/10.23887/jabi.v1i1.29024>

Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2), 232–245. <https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055>