



Artikel Penelitian

Pengembangan Vidio Animasi Pembelajaran Menggunakan Media Canva Pada Materi Lapisan Bumi di Kelas 5 Sekolah Dasar

Alya Yulieta¹, Sukma Arum Sari², Karitka Mailani³, Mutia Desma Natalia⁴, Wulan Dari⁵, Risdalina⁶

^{1,2,3} SDN 55 Sridadi, Muara Bulian, ^{4,5,6} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

Informasi Artikel

Ditinjau : 4 Mei 2024

Direvisi : 29 Juni 2024

Terbit Online : 1 Juli 2024

Kata Kunci

Pengembangan, Vidio

Animasi, Motivasi Belajar.

Korespondensi

e-mail :

alyayulieta07@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi dengan model pembelajaran inkuiri terbimbing untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi lapisan bumi. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model pengembangan 4D, yang terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan rancangan vidio animasi pembelajaran (2) Mendeskripsikan hasil validasi pengembangan vidio animasi, dan (3) Mengetahui efektifitas vidio animasi pembelajaran yang dikembangkan. Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan metode wawancara dan pengisian angket. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa: 1) evaluasi penggunaan media yang dilakukan oleh pakar media dan pakar material termasuk dalam klasifikasi yang sangat andal; 2) penerimaan dari peserta didik dan pendidik terhadap media pembelajaran yang baru dibuat sangat positif sehingga media dianggap sangat fungsional; 3) Tingkat dorongan pendidikan di antara kelas yang menggunakan media animasi (MA) melampaui kelas yang tidak menggunakan media animasi (TMA) pendidikan berbasis video animasi yang dibuat melalui model 4D telah terbukti valid, fungsional, dan efisien untuk tujuan pendidikan.

ABSTRACT

This research is learning media development research which aims to develop animated video-based learning media with a guided inquiry learning model to increase student motivation and learning outcomes on earth layers material. The development model used refers to the 4D development model, which consists of the definition stage, design stage, develop stage and disseminate stage. This research aims to (1) Describe the design of learning animation videos (2) Describe the results of the validation of the animated video development, and (3)

Understand the effectiveness of the learning animation videos developed. The data in this research was collected using interview methods and filling out questionnaires. The results of the study revealed that: 1) the evaluation of media experience/habitability carried out by media experts and material experts falls into a very reliable classification; 2) acceptance from students and educators of the newly created learning media is very positive so that the media is considered very functional; 3) The level of educational encouragement among classes that used animation media (MA). Animated video-based educational resources created through 4D models have been proven to be valid, functional, and efficient for educational purposes.

DOI : 10.22437/jtpd.v3i1.38332

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya dasar dan terencana yang bertujuan menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan siswa secara aktif mengembangkan potensi diri mereka untuk mencapai kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Definisi tersebut sejalan dengan pendapat. (Sutrisno, et al, 2020),(Faridah Hayati,2020). Pendidikan di era saat ini menghadapi berbagai tantangan yang dibawa oleh perkembangan pesat zaman, terutama dalam konteks revolusi industri 5.0, yang ditandai dengan laju inovasi dan kemajuan teknologi yang luar biasa. Era revolusi industri ini telah berdampak signifikan pada ranah pendidikan, yang mengarah pada munculnya apa yang sekarang dikenal sebagai pendidikan 5.0. Dalam kerangka Pendidikan 5.0, ada integrasi penting dari teknologi digital ke dalam proses pembelajaran, memungkinkan perolehan pengetahuan yang mulus dan berkelanjutan tanpa dibatasi oleh keterbatasan ruang dan waktu tradisional (Gulo,2019). Mengingat perkembangan ini, para pendidik semakin dituntut untuk meningkatkan dan menyesuaikan keterampilan mereka untuk secara efektif menavigasi lanskap Revolusi Industri 5.0. Strategi efektif yang dapat diadopsi guru adalah memanfaatkan literasi digital sebagai alat dalam proses pendidikan. Dengan menggabungkan platform pembelajaran digital dan sumber daya, guru tidak hanya dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa tetapi juga meningkatkan hasil pembelajaran secara keseluruhan. Karena teknologi mampu memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran, tetapi penggunaannya juga dapat menimbulkan tantangan dan masalah yang baru yang harus diselesaikan.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga dapat mengubah cara siswa belajar dan berinteraksi dengan guru dan teman sekelas, sehingga perlu ada pemahaman dan penyesuaian dalam menghadapi perubahan tersebut. Sangat penting untuk menyadari bahwa

keberhasilan proses pembelajaran memiliki dampak langsung pada motivasi dan prestasi pendidikan peserta didik (Santoso, 2021). Motivasi, dalam konteks pembelajaran, dapat dilihat sebagai kekuatan pendorong intrinsik yang mendorong peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan pendidikan, memastikan kesinambungan dan arah upaya pembelajaran mereka untuk mencapai tujuan yang diinginkan yang ditetapkan oleh kurikulum pendidikan (Sardiman, 2010), (Hidayatullah, 2023). Untuk membangkitkan perhatian dan motivasi, kami menggunakan bahan ajar .

Materi dan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran Biologi karena memerlukan media visualisasi yang dapat menjelaskan konsep-konsep abstrak. Selain itu, media visualisasi membantu siswa memahami mekanisme yang tidak diamati secara langsung dalam kehidupan sehari-hari. Media visualisasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran biologi seperti teknologi informasi dan komunikasi. Penggunaan media dalam pembelajaran sangatlah penting karena berguna untuk upaya meningkatkan mutu pendidikan (Purnamasari, 2020) (1F, 2022).

Kenyataan di lapangan menunjukkan kualitas pembelajaran masih sangat rendah. Rendahnya kualitas pada pembelajaran dikarenakan oleh menurunnya minat dan motivasi belajar siswa. Kurang menariknya pembelajaran yang dibawakan oleh guru menyebabkan siswa merasa bosan mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media dalam pembelajaran masih kurang variatif (Payana et al., 2020) (Hidayatullah, 2023). Sehingga dalam hal ini diperlukan adanya sebuah inovasi dalam pembelajaran. Dimasa pandemi ini guru dituntut kreatif dalam mendesain pembelajaran jarak jauh. Media pembelajaran yang menarik akan mempengaruhi peserta didik pada minat dan prestasi belajar siswa (Zulfadewina et al., 2020) (Nismeta et al., 2023).

Pembelajaran menggunakan media video yang dibuat dari canva, sangat membantu para siswa dan mempermudah guru dalam proses belajar dan mengajar. Penayangan media pembelajaran ini sendiri bisa diakses dengan mudah oleh siswa melalui teknologi seperti laptop, handphone, dan media elektronik lainnya. Dalam proses pembuatan media ajar menggunakan canva itu sangat mudah karena aplikasi ini menyediakan berbagai template dan alat desain yang intuitif, sehingga pengguna bisa dengan mudah membuat berbagai jenis desain seperti poster, presentasi, logo, dan konten media sosial lainnya. Penggunaan media pembelajaran canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Media canva juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik (Tanjung & Faiza, 2019)

(Faridah Hayati,2020). Aplikasi Canva ini diharapkan menjadi alternatif guru dalam membuat suatu media video animasi yang menarik pada materi lapisan bumi.

Animasi merupakan rangkaian gambar yang membentuk suatu gerakan.Salah satu kelebihan animasi dibandingkan media lain seperti gambar atau teks statis adalah dapat mengilustrasikan perubahan suatu situasi dari waktu ke waktu.Hal ini sangat berguna untuk menjelaskan proses dan urutan kejadian.Menurut Mayer dan Moreno (2002) animasi memiliki 3 fitur utama: (1) gambar – animasi merupakan sebuah penggambaran; (b) gerakan– animasi menggambarkan sebuah pergerakan; (c) simulasi–animasi terdiri atas objek-objek yang dibuat dengan digambar atau metode simulasi lain. Secara tradisional, animasi telah digunakan sebagai media pembelajaran karena dua alasan. Pertama, menarik perhatian siswa dan memotivasi mereka.Animasi jenis ini biasanya berbentuk teks atau video, merupakan animasi yang lucu dan nyentrik sehingga menarik perhatian siswa.Animasi ini biasanya tidak ada hubungannya dengan materi yang diberikan kepada siswa.Fungsi yang kedua adalah untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai apa yang diajarkan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, bahwa kami tertarik untuk meneliti permasalahan tersebut dengan judul “Pengembangan Vidio Animasi Pembelajaran Menggunakan Media Canva Pada Materi Lapisan Bumi di Kelas 5 Sekolah Dasar”. Tujuan dari penelitian ini yaitu mengembangkan media video animasi untuk mengetahui efektivitas dan kelayakan produk. Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan rmasalah penelitan ini yaitu (1) Bagaimana pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva pada materi gaya dan gerak untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa? (2) Bagaimana hasil pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva sehingga layak digunakan dalam pembelajaran IPA?.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development/ R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi dengan model pembelajaran inkuiri terbimbing untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik yang dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan 4-D (Define, Design, Develop, Disseminate) oleh Thiagarajan (1974). Penelitian ini dilaksanakan dikelas 5 SDN 55 Sridadi pada tanggal 20 Mei 2024 Topik yang diselidiki dalam penelitian ini dibagi menjadi dua segmen yang berbeda. Segmen awal melibatkan uji coba desain atau tes ahli, yang mencakup spesialis media, ahli bahasa, dan pakar material. Bagian terakhir terdiri dari subjek tes atau uji lapangan yang dilakukan dengan memeriksa media pembelajaran di kelas MA dan kelas TMA. Individu yang mengikuti tes ini meliputi 26 siswa kelas 5 SD SDN 55 Sridadi. Kemajuan media video animasi dalam penelitian ini sejalan dengan tiga parameter kualitas, khususnya valid, praktis, dan efektif. Alat penelitian yang

digunakan untuk memastikan validitas terdiri dari lembar validasi dari pakar media, bahasa, dan materi. Evaluasi yang dilakukan oleh para ahli atau validator dianggap valid jika mereka termasuk dalam kategori Sangat Valid.⁷

Alat yang digunakan untuk menentukan kepraktisan adalah lembar penerapan perangkat bersama dengan kuesioner respons pelajar. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat, fungsionalitas perangkat yang menggunakan media video animasi dianggap memuaskan jika penilaian pengamat termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Penerimaan media video animasi oleh siswa dan pendidik dianggap cocok untuk digunakan ketika penilaian termasuk dalam kategori “Sangat Tinggi”, sehingga menetapkan kepraktisan media video animasi. Alat penelitian yang digunakan untuk menilai efektivitas media video animasi mencakup lembar observasi motivasi untuk peserta didik dan tes hasil pembelajaran. Setelah evaluasi, motivasi belajar diklasifikasikan sebagai efektif ketika termasuk dalam kategori “Sangat Tinggi”. Penilaian hasil pembelajaran dianggap efektif jika termasuk dalam kategori “Sangat Tinggi” dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media animasi.

Penelitian ini dilakukan di SDN 55 Sridadi. Subjek pada penelitian ini adalah kelas III yang berjumlah 26 peserta didik. Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Sedangkan data penelitian yang telah diperoleh dianalisis menggunakan teknik kualitatif dan kuantitatif. Pada tahap kualitatif yang mana merupakan hasil dari observasi dan wawancara untuk menggambarkan keadaan yang diperoleh, sedangkan pada teknik kuantitatif yaitu mengolah data yang diperoleh dari angket yang disebar melalui validator yaitu ahli media, materi dan bahasa. Penelitian ini dimana instrumen angket yang digunakan tersebut menggunakan Skala likert yang digunakan pada angket ahli media, ahli bahasa, ahli materi hingga respon tanggapan peserta didik. Penilaian angket dengan menggunakan skala likert dengan ketentuan dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 1. Pedoman pemberian Skor

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Rumus yang digunakan dalam perhitungan persentase yaitu sebagai berikut:

$$\text{Prestasi Kelayakan} = \frac{\text{Jawaban skor validitas}}{\text{Jawaban tertinggi}} \times 100\%$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Vidio Menggunakan Media Canva

Video Media Pembelajaran Materi Lapisan Bumi menggunakan, Model pengembangan terdiri dari empat fase, dengan fase awal menjadi fase penentuan (definisi), yang bertujuan untuk mengatasi kebutuhan pembangunan atau menilai mereka. Tahap ini melibatkan berbagai langkah seperti analisis awal dan akhir, analisis pembelajar, analisis konsep, analisis tugas, dan penetapan tujuan pembelajaran. Melalui analisis yang dilakukan selama fase ini, dapat disimpulkan bahwa ada persyaratan untuk membuat platform pembelajaran menggunakan video animasi untuk meningkatkan motivasi pelajar dalam mempelajari konten Earth Layer. Dengan menggabungkan model pembelajaran penyelidikan terpandu, peserta didik dapat secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga menumbuhkan lingkungan pendidikan yang lebih interaktif dan merangsang..

Selanjutnya yang kedua tahap perencanaan (design) yaitu untuk menyiapkan rancangan awal media video animasi. Tahap perancangan ini terdiri dari 4 langkah, yaitu: (1) penyusunan tes, tes ini merupakan instrumen untuk mengukur ketuntasan indikator. Tes yang disusun merupakan tes yang berbentuk uraian dengan jumlah butir soal adalah 1 butir. (2) pemilihan media, pada tahap ini peneliti memilih media pembelajaran berbasis video animasi yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran, menarik minat peserta didik sehingga hasil belajar dan motivasi peserta didik dapat meningkat. (3) pemilihan format, pada tahap pembuatan media video animasi dengan pemilihan teks, gambar, serta bingkai video kemudian disusun sesuai dengan urutan materi yang diajarkan dan Pembuatan media ini dilakukan pada aplikasi canva. (4) Desain awal media pembelajaran, disini peneliti melakukan desain media vidio animasi dengan tahap sebagai berikut : pembuatan konsep materi, pembuatan desain, pembuatan karakter tokoh animasi, penyusunan isi materi yang mengacu kepada kontekstual dan divisualisasikan dengan menggunakan vidio animasi.

Tahapan yang ketiga yaitu tahap pengembangan (develop), untuk menghasilkan media video animasi yang valid, praktis, dan efektif melalui serangkaian proses, yaitu: (1) validasi ahli media, (2) validasi ahli bahasa dan (3) validasi ahli materi, (4) uji coba peserta didik

yang sesungguhnya. Berdasarkan masukan dari serangkaian proses tersebut dilakukan revisi terhadap media video animasi yang dikembangkan.

Tahap diseminasi, yang merupakan tahap keempat dalam proses tersebut, melibatkan pengunggahan media video animasi yang dihasilkan ke saluran YouTube peneliti, membagikannya dalam format file lunak, dan mempromosikannya dalam skala terbatas kepada siswa kelas 5 SDN 55 Sridadi. Melalui sosialisasi yang ditargetkan ini, umpan balik dan saran berharga untuk meningkatkan alat pembelajaran dikumpulkan. Setelah analisis menyeluruh dari hasil, dapat disimpulkan bahwa ada kebutuhan mendesak untuk peningkatan media pendidikan berbasis video animasi untuk meningkatkan motivasi siswa ketika mempelajari materi pelajaran Lapisan Bumi dengan menerapkan pendekatan pembelajaran wawancara terpandu.

Data Pengembangan Hasil Produk

Tabel.2 Ahli Bahasa

Variabel	Indikator	Deskriptor	No Item
Pengembangan Media Pembelajaran Video Struktur Lapisan Bumi dan	Sesuai dengan Kaidah Bahasa Indonesia	Menggunakan kaidah yang baik dan benar	4
		Bahasa sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	4
	Bahasa dan kalimat yang digunakan	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh siswa	4
		Bahasa yang digunakan sudah komunikatif	5
		Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	5
		Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan	5
		Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung ke	5
	Relevan dengan topik yang		

	diajarkan	sasaran	
		Ketepatan ejaan	
	Konsistensi	Konsistensi penggunaan istilah	4
		Konsistensi penggunaan simbol atau ikon	5
Jumlah hasil rata-rata skor keseluruhan			4,1
Kategori pilihan			Sangat Baik

Hasil media video animasi pada materi lapisan bumi oleh ahli bahasa menunjukkan untuk aspek kelayakan isi dan penyajian diperoleh rata-rata 4,1 sehingga dikonversikan berdasarkan tabel kriteria kevalidan media menurut Arikunto(2010), maka rata-rata skor tersebut termasuk kepada valid. Selanjutnya validasi media pembelajaran berbasis video animasi oleh ahli media dapat dilihat pada tabel (1.2).

Tabel Ahli Media

Deskriptor	No Item
Kejelasan tujuan pembelajaran	5
Kejelasan teks dalam video	4
Tata letak teks dalam video	4
Video berisi rangsangan agar siswa merespon video (menyediakan alat tulis, menyimak materi, menjawab pertanyaan)	5
Tampilan video pembelajaran yang menarik	4
Masalah yang disajikan merupakan masalah yang autentik	5
Materi yang disajikan sesuai dengan pokok pembahasan	5
Sistematika penyajian dalam video sesuai dengan	5

kurikulum	
Menumbuhkan minat siswa untuk belajar	4
Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran	5
Kualitas gambar pada video	5
Kualitas suara pada video	5
Jumlah rata-rata skor keseluruhan	4,6
Kategori pilihan	Sangat Baik

Temuan penelitian yang dilakukan oleh pakar media tentang pemanfaatan media video animasi dalam materi Lapisan Bumi mengumpulkan peringkat rata-rata 4,6. Ini menunjukkan bahwa, pada klasifikasi, peringkat rata-rata berada dalam kurung 'Sangat Bagus', menandakan tingkat validitas tinggi yang terkait dengan konten media. Untuk menilai kepraktisan dan efektivitas media video animasi yang dikembangkan, sangat penting untuk mengumpulkan data dari pengamatan aplikasi perangkat dan menganalisis hasil dari kuesioner tanggapan siswa. Selain itu, evaluasi fungsional perangkat sangat penting karena memungkinkan pengamat untuk memastikan kemanjuran pembelajaran melalui pemanfaatan platform pendidikan berbasis video animasi.

Tabel Ahli Materi

Deskriptor	Nilai
Materi yang disajikan sesuai dengan materi yang terkandung dalam capaian pembelajaran	5
Materi yang disajikan sesuai dengan materi yang terkandung dalam tujuan pembelajaran	5
Materi yang disajikan sesuai dengan standar pendidikan di sekolah dasar	4
Konsep dan definisi yang disajikan tidak menumbuhkan banyak tafsir dan konsisten dengan konsep yang berlaku	5

dalam materi	
Fakta dan data yang disajikan sesuai dengan fakta lapangan dan efektif untuk meningkatkan daya serap peserta didik	5
Gambaran dan ilustrasi yang digunakan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk menumbuhkan tingkat daya serap peserta didik	4
Istilah-istilah yang digunakan sesuai dengan kelaziman materi	5
Uraian latihan yang dicantumkan mendorong peserta didik untuk mengerjakan lebih jauh dan membangkitkan kreativitas peserta didik	4
Uraian latihan dapat menopang peserta didik untuk mengetahui materi lebih spesifik	4
Jumlah skor rata-rata keseluruhan	4,6
Kategori pilihan	Sangat Baik

Temuan dari penelitian yang dilakukan oleh para ahli materi pelajaran pada materi video animasi yang berkaitan dengan substansi Lapisan Bumi mengungkapkan peringkat rata-rata 4,6. Setelah klasifikasi, peringkat rata-rata ini termasuk dalam ranah kategori Sangat Baik, menunjukkan bahwa media berada dalam kurung kredibilitas yang sangat tinggi, juga dikenal sebagai sangat valid. Untuk menilai efektivitas praktis dari media video animasi yang dikembangkan, sangat penting untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber seperti catatan pengamatan operasional perangkat, serta umpan balik yang diperoleh dari peserta didik dan pendidik melalui kuesioner. Evaluasi kesesuaian perangkat dilakukan oleh penilai yang ditunjuk dengan tujuan mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran dapat dipenuhi melalui pemanfaatan alat pendidikan berbasis video animasi. Proses ini membantu dalam menentukan kemandirian media dalam memfasilitasi hasil pembelajaran dan meningkatkan pengalaman pendidikan secara keseluruhan bagi siswa dan guru.

Tabel.3 Angket Peserta Didik

NO	INDIKATOR	HASIL (%)
1	Kejelasan Tujuan video Pembelajaran	90%
2	Kesesuaian Landasan teori dengan video Pembelajaran yang dibuat	80%
3	Kesesuaian sistematika pada video Pembelajaran	80%
4	Kemampuan video Pembelajaran mengajak mahasiswa berinteraksi	70%
5	Kelengkapan aktivitas yang disajikan didalam video Pembelajaran	80%
6	Kejelasan landasan teori yang disajikan	90%
7	Kejelasan prosedur pada video Pemideo Pembelajaran yang disajikan	80%
8	Kejelasan informasi/petunjuk kegiatan pada video Pembelajaran	70%
9	Kesesuaian penyusunan kalimat pada video Pembelajaran	80%
10	Ketersampaian informasi pada video Pembelajaran	80%
11	Kesesuaian pemilihan kata sesuai pada video Pembelajaran	90%
12	Kemudahan mengakses video Pembelajaran	90%
13	Kemenarikan desain pratikum pada video Pembelajaran	80%
14	Kemenarikan konten pada video Pembelajaran	70%
15	Kesesuaian ilustrasi gambar pada video Pembelajaran	70%
16	Pemilihan warna yang digunakan pada setiap halaman pada video Pembelajaran	80%
jumlah rata-rata skor keseluruhan		80%
kategori pilihan		Sangat Baik

Hasil respon pada media pembelajaran berbasis vidion animasi oleh peserta didik untuk keseluruhan aspek diperoleh presentase 80% , berdasarkan tabel kriteria tingkat respon peserta didik menurut Supardi(2015),maka presentasi tersebut pada kategori Sangat Baik .

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa, pakar media, dan pakar materi media video animasi, yang diklasifikasikan sebagai “Sangat Baik” oleh evaluator, hasil penilaian ini memiliki bobot yang signifikan. Temuan penelitian telah mengarah pada kesimpulan tegas

bahwa media pembelajaran berbasis video animasi, menggabungkan model pembelajaran inkuiri terpandu yang berfokus pada bahan kesetimbangan kimia, dan dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D oleh Thiagrajan (terdiri dari tahap definisi, desain, pengembangan, dan menyebarkan), telah menghasilkan penciptaan alat pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Ini menyiratkan bahwa validasi media berada dalam eselon tertinggi, menandakan tingkat kredibilitas yang sangat tinggi. Untuk mengevaluasi kepraktisan media video animasi yang dikembangkan, sangat penting untuk menganalisis data yang dikumpulkan dari lembar pengamatan pengoperasian perangkat, serta umpan balik yang diperoleh dari peserta didik dan pendidik melalui kuesioner. Penilaian kinerja perangkat yang dilakukan oleh pengamat memainkan peran penting dalam menentukan kemandirian pembelajaran yang difasilitasi oleh media berbasis video animasi. Pengamatan yang dilakukan oleh evaluator menunjukkan bahwa kinerja perangkat, ketika menggunakan media video animasi, dapat diklasifikasikan sebagai “Luar Biasa”. Selain itu, tanggapan siswa sangat positif, termasuk dalam kategori “Sangat Tinggi”. Selanjutnya, ketika mempertimbangkan motivasi dan hasil belajar, terbukti melalui tes bahwa belajar dengan media video animasi secara signifikan mengungguli metode tradisional.

Akibatnya, mengingat hasil penelitian, beberapa rekomendasi telah diusulkan. Disarankan agar guru memasukkan media pembelajaran berbasis video animasi ini ke dalam praktik instruksional mereka, terutama dalam mengajar konten Lapisan Bumi. Peneliti masa depan yang berniat untuk menyelidiki penyelidikan serupa didorong untuk mengeksplorasi penerapan media video animasi dalam beragam model pembelajaran atau bidang subjek melalui penelitian dan analisis yang komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

Sya'bania N, Anwar M, Wijaya M. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dengan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik. *J Chem Inf Model*. 2020;53(9):1689-1699. <https://ojs.unm.ac.id/CER/article/view/19117>

Utami, Dina. “Efektifitas Animasi Dalam Pembelajaran.” *Majalah Ilmiah Pembelajaran* 7, no. 1 (2011): 44–52.

Huda, Nurul, Deden Istiawan, and Adiyah Mahiruna. “Pelatihan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Desain Grafis Anggota Perhimpunan Human Resources Development Jawa Tengah.” *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, no. 2 (2023): 37–45.

Dharma, Universitas Buddhi. “UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA DOI: 10.31253/Ad.V4i1” 4, no. 1 (2024): 93–102. <https://doi.org/10.31253/ad.v3i2>.

Noviyanto, TriSuwarno Handoko, Nengsih Juanengsih, and Eny S. Rosyidatun. “Pendidikan



Biologi Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta,” 7, no. 1 (2015): 57–63.

Hidayatullah, Anisatun, Filia Prima Artharina, Sumarno Sumarno, and Endang Rumiarsi. “Penggunaan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, no. 2 (2023): 943–47. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4823>.

Permata Puspita Hapsari, Gita, and Zulherman. “Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA.” *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)* 6, no. 1 (2021): 22–29. <https://doi.org/10.24905/psej.v6i1.43>.

Tri Wulandari, and Adam Mudinillah. “Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD.” *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 2, no. 1 (2022): 102–18. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>.

Faridah Hayati, Tri Umi. “Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar.” *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA 2022*, 2020, 8–15.

Nismeta Rotua Mendrofa, Cheline, and Novita Aprilia. “Pemanfaatan Media Sosial Oleh Generasi Z Sebagai Media Pembelajaran (Utilization of Social Media By Generation Z As A Learning Medium).” *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2023): 23–35. <https://doi.org/10.22437/jtpd.v2i1.22874>.

Sya’bania, Nursina, Muhammad Anwar, and Muhammad Wijaya. “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, no. 9 (2020): 1689–99.

Nur, Sakiinah Almirah, Alfi Fadliya Putri Mahya², and Gunawan Santoso³. “Revolusi Pendidikan Di Era Society 5.0; Pembelajaran, Tantangan, Peluang, Akses, Dan Keterampilan Teknologi.” *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)* Vol. 01 No, no. (2022): 18–28.