

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
“ANIMFAUNA” GUNA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA
SISWA KELAS III SD MATERI METAMORFOSIS HEWAN.**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI
Kediri



OLEH :

AULIA RACHMA SARI

2214060162

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Oleh:

AULIA RACHIMA SARI

NPM: 2214060162

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
“ANIMFAUNA” GUNA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA
SISWA KELAS III SD MATERI METAMORFOSIS HEWAN**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia ujian/siding skripsi prodi PGSD
FKIP UN PGRI KEDIRI

Tanggal : Kediri, 02 Juli 2026

Pembimbing I



Novi Nitya Santi, S.Pd, M.Psi
NIDN. 0714118403

Pembimbing II



Widi Wulansari, M.Pd
NIDN. 0724038803

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Oleh:

AULIA RACHIMA SARI

NPM: 2214060162

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
“ANIMFAUNA” GUNA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA
SISWA KELAS III SD MATERI METAMORFOSIS HEWAN**

Telah di pertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal : 13 Juli 2026

Panitia Penguji:

1. Ketua : Novi Nitya santi, S.Pd, M.Psi
2. Penguji I : Kharisma Eka Putri, M.Pd
3. Penguji II : Widi Wulansari, M.Pd



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Aulia Rachma Sari

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/tgl. Lahir : Blitar, 24 Januari 2004

NPM : 2214060162

Fak/Jur/Prodi : FKIP/S1/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka

Kediri, 30 Juni 2026

Yang Menyatakan



AULIA RACHMA SARI

NPM: 2214060162

MOTTO

“Jika menyerah adalah pilihan, maka menyelesaikan adalah keputusan.”

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahilahi bil'amin telah selesainya penulisan tugas akhir skripsi ini, karya tulis ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya tercinta, Bapak Imam Mahfut dan Ibu Warni yang menjadi alasan utama saya mampu bertahan hingga hari ini dan tidak pernah menuntut saya untuk menjadi sempurna, tetapi dengan adanya mereka saya bisa membuktikan bahwa saya bisa bertekad dan bersemangat untuk menyelesaikan skripsi saya.. Terima kasih untuk setiap doa yang selalu mengiringi langkah saya dan untuk kasih sayang yang tidak pernah meminta balasan. Karya sederhana ini belum sebanding dengan segala pengorbanan yang telah kalian berikan, tetapi semoga dapat menjadi salah satu bentuk kecil dari rasa terima kasih dan kebanggaan untuk kalian.
2. Kakak saya tercinta, Yoga Tamtama Putra terima kasih telah menjadi sosok yang selalu memberikan bantuan, dukungan, perhatian, dan semangat dalam diam maupun terang. Terima kasih telah menjadi salah satu alasan saya untuk terus melangkah dan menyelesaikan apa yang telah saya mulai.
3. Bapak/Ibu Dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri, khususnya Ibu Novi Nitya Santi, S.Pd, M.Psi dan Ibu Widi Wulansari, M.Pd selaku dosen pembimbing saya yang telah berkenan memberikan kesediaan waktu dan tenaga untuk arahan, bimbingan, nasihat dan motivasi untuk segera menyelesaikan skripsi saya.
4. Keluarga besar SDN Kayenlor, khususnya Ibu Sudarmi, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN Kayenlor, terima kasih telah memberikan kesempatan, waktu, bantuan, dan pengalaman yang begitu berarti selama proses penelitian berlangsung. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan akademik saya hingga karya ini dapat terselesaikan.
5. Teman-teman tersayang dari penulis. terima kasih telah hadir dalam perjalanan panjang ini. Terima kasih untuk setiap tawa, cerita, dukungan, dan kebersamaan yang membuat proses ini terasa lebih ringan. Kalian bukan

hanya sekadar teman, tetapi menjadi bagian dari cerita perjuangan yang akan selalu saya ingat.

6. Terakhir, Aulia Rachma Sari penulis pada skripsi ini terima kasih karena telah memilih untuk tetap berjuang meskipun banyak rasa lelah dan keraguan yang datang. Terima kasih telah membuktikan dan percaya bahwa setiap proses memiliki akhir yang indah. Hari ini menjadi bukti bahwa langkah kecil yang dilakukan dengan tekad mampu membawa penulis sampai pada titik ini.

ABSTRAK

AULIA RACHMA SARI: Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi “AnimFauna” Guna Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa Kelas III SD Materi Metamorfosis Hewan. Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI 2026.

Kata Kunci: media pembelajaran, video animasi, AnimFauna, minat belajar, metamorfosis hewan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa pada pembelajaran IPA, khususnya materi metamorfosis hewan. Pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional serta keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang menarik menyebabkan siswa kurang aktif dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara visual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi “AnimFauna” pada materi metamorfosis hewan kelas III SD yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Kayenlor. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan tes. Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli materi, ahli media, ahli soal instrumen, angket respon guru dan siswa, serta tes hasil belajar. Analisis data pada kevalidan menggunakan rumus *V-Aiken*, kepraktisan menggunakan presentase skala Guttman dan keefektivan menggunakan presentase rumus *N-Gain*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi “AnimFauna” dinyatakan valid berdasarkan validasi ahli materi, ahli media, dan ahli soal instrumen dengan nilai rentang 0,75–1,00 kategori valid hingga sangat valid. Kepraktisan media ditunjukkan melalui hasil angket respon guru dengan persentase 100% sangat praktis, serta respon siswa uji coba terbatas sebesar 96% dan uji coba luas sebesar 98% sangat praktis. Efektivitas media ditunjukkan melalui peningkatan minat belajar siswa berdasarkan hasil uji *N-Gain*, yaitu sebesar 0,78 pada uji coba terbatas dan 0,81 pada uji coba luas kategori tinggi. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi “AnimFauna” pada materi metamorfosis hewan kelas III SD telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran IPA untuk meningkatkan minat belajar siswa.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Allah SWT, karena atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd, selaku Rektor UN PGRI Kediri
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd, selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri
3. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd selaku Ka Prodi PGSD UN PGRI Kediri
4. Ibu Novi Nitya Santi, S.Pd, M.Psi, selaku dosen pembimbing I
5. Ibu Widi Wulansari, M.Pd selaku dosen pembimbing II
6. Bapak/Ibu dosen Prodi PGSD UN PGRI Kediri
7. Kepala Sekolah dan Bapak/Ibu Guru SDN Kayenlor
8. Kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan Skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan kritik dan saran-saran yang membangun dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 30 Juni 2026

Aulia Rachma Sari
NPM. 2214060162

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	3
B. Batasan Masalah.....	3
C. Rumusan Masalah.....	3
D. Tujuan Penelitian.....	3
E. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	5
A. Kajian Teori.....	5
B. Kajian Penelitian Terdahulu.....	21
C. Kerangka Berfikir.....	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
A. Model Pengembangan.....	26
B. Prosedur Pengembangan.....	27
C. Desain Pengembangan.....	30

D. Tempat dan waktu pengembangan.....	32
E. Instrumen Penelitian.....	32
F. Teknik Pengumpulan Data.....	33
G. Teknik Analisis Data.....	34
H. Metode.....	38
I. Uji Coba Produk.....	38
J. Validasi Produk.....	40
BAB IV HASIL DAN PENGEMBANGAN.....	42
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	42
B. Data Uji Coba.....	51
C. Analisis Data.....	57
D. Revisi Produk.....	68
E. Kajian Produk Akhir.....	70
BAB V PENUTUP.....	77
A. Kesimpulan.....	77
B. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA.....	79

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 CP dan TP.....	20
Tabel 3.1 Instrumen Penelitian.....	33
Tabel 3.2 Skala Likert.....	35
Tabel 3.3 Kriteria Media Dan Materi.....	36
Tabel 3.4 Skala Guttman.....	36
Tabel 3.5 Kriteria Kepraktisan Produk.....	37
Tabel 3.6 Kriteria Keefektifan.....	38
Tabel 4.1 Pengembangan Media.....	46
Tabel 4.2 Lembar Validasi Ahli Materi.....	48
Tabel 4.3 Lembar Validasi Media.....	50
Tabel 4.4 Lembar Validasi Soal Instrumen.....	51
Tabel 4.5 Data Angket Respom Guru.....	52
Tabel 4.6 Data Angket Respon Siswa Skala Terbatas.....	52
Tabel 4.7 Data Angket Respon Siswa Skala Luas.....	54
Tabel 4.8 Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Skala Terbatas.....	55
Tabel 4.9 Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Skala Luas.....	56
Tabel 4.10 Perhitungan Validasi Ahli Materi.....	57
Tabel 4.11 Perhitungan Validasi Ahli Media.....	58
Tabel 4.12 Perhitungan Validasi Ahli Soal Instrumen.....	59
Tabel 4.13 Perhitungan Angket Respon Guru Skala Terbatas.....	59

Tabel 4.14 Perhitungan Angket Respon Siswa Skala Terbatas.....	61
Tabel 4.15 Perhitungan Angket Respon Guru Skala Luas.....	62
Tabel 4.16 Perhitungan Angket Respon Siswa Skala Luas.....	63
Tabel 4.17 Perhitungan Nilai <i>N-Gain</i> Skala Tebatas.....	65
Tabel 4.18 Perhitungan Nilai <i>N-Gain</i> Skala Luas.....	66
Tabel 4.19 Hasil Akhir Revisi Media Pengembangan.....	68
Tabel 4.20 Hasil Revisi Soal Instrumen.....	70
Tabel 4.21 Hasil Akhir Produk Pengembangan.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	25
Gambar 3.1 Tahapan ADDIE.....	26
Gambar 3.2 Rancangan Pengembangan Media.....	31
Gambar 4.1 Catatan Ahli Media.....	68
Gambar 4.2 Catatan Ahli Soal Instrumen.....	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Pengajuan Judul.....	84
Lampiran 2. Berita Acara Bimbingan.....	86
Lampiran 3. Lembar Validasi Ahli Media.....	88
Lampiran 4. Lembar Validasi Ahli Materi.....	92
Lampiran 5. Lembar Validasi Ahli Soal Instrumen.....	96
Lampiran 6. Perangkat Pembelajaran.....	100
Lampiran 7. Lembar Pretest.....	122
Lampiran 8. Lembar Posttest.....	126
Lampiran 9. Lembar Angket Respon Guru.....	130
Lampiran 10. Lembar Angket Respon Siswa.....	131
Lampiran 11. Surat Pengantar Izin Penelitian.....	133
Lampiran 12. Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian.....	134
Lampiran 13. Surat Pemanfaatan Produk.....	135
Lampiran 14. Surat Keterangan Bebas Plagiasi.....	136
Lampiran 15. Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	138

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pilar utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) suatu bangsa. Dalam konteks pendidikan dasar, penguasaan materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sangat penting karena menjadi dasar dalam memahami berbagai fenomena alam. Namun, dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar, masih banyak dijumpai tantangan, salah satunya adalah rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA. Hal ini disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif dan minimnya pemanfaatan media yang inovatif (Sae & Radia, 2023).

Salah satu materi IPA di kelas III Sekolah Dasar yang membutuhkan pendekatan pembelajaran menarik adalah tentang perkembangbiakan makhluk hidup. Materi ini memerlukan pemahaman konseptual yang tidak cukup hanya disampaikan melalui ceramah atau teks buku saja. Siswa kelas III, yang masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret, membutuhkan media visual yang dapat membantu menghubungkan konsep abstrak dengan realitas nyata. Tanpa adanya media yang menarik, siswa cenderung mengalami kesulitan memahami konsep tersebut, yang berakibat pada rendahnya hasil belajar.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya video animasi, merupakan salah satu solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Video animasi memiliki keunggulan dalam menyajikan konsep yang kompleks secara visual, audio, dan gerak, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Menurut Sae dan Radia (2023), media video animasi yang dikembangkan dalam pembelajaran IPA terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis

siswa, sekaligus meningkatkan partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran. Selain itu, media animasi mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Luhulima, Degeng, & Ulfa, 2018).

Dalam lima tahun terakhir, berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa pengembangan video animasi mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Ponza, Jampel, & Sudarma, 2018; Ikasari & Satriyani, 2022). Penggunaan media berbasis animasi tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu merangsang kemampuan berpikir analitis siswa, yang merupakan salah satu kompetensi penting dalam Kurikulum Merdeka. Hal ini sejalan dengan pernyataan Musfiqon (2012) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang inovatif dapat memperkuat hubungan komunikasi antara guru dan siswa serta meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

Berdasarkan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara di SDN Kayenlor, perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran berbentuk video animasi yang menarik, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan buku paket sebagai sumber belajar utama. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi secara optimal sehingga penyampaian materi masih bersifat verbal. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran, terutama pada materi metamorfosis hewan, yang bersifat abstrak dan memerlukan visualisasi agar lebih mudah dipahami.

Selain itu, karakteristik siswa kelas III sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga lebih mudah memahami materi apabila disajikan melalui media yang bersifat visual, menarik, dan interaktif. Namun, media pembelajaran yang digunakan di sekolah belum mampu memfasilitasi kebutuhan tersebut. Akibatnya, perhatian, partisipasi, dan antusiasme siswa selama pembelajaran masih rendah sehingga proses pembelajaran belum berlangsung secara optimal.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Impronah dan Batubara (2021) menunjukkan bahwa pengembangan media video animasi pada materi metamorfosis kupu-kupu memperoleh hasil validasi yang sangat baik serta mendapatkan respons positif dari peserta didik. Temuan tersebut membuktikan bahwa media video animasi mampu membantu siswa memahami konsep metamorfosis yang bersifat abstrak melalui penyajian visual yang lebih menarik. Selain itu, penelitian Izzahturahma, Mahadewi, dan Simamora (2021) juga menunjukkan bahwa pengembangan media video animasi berbasis model ADDIE untuk siswa kelas III sekolah dasar dinyatakan sangat layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba kepada peserta didik. Hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa media video animasi berbasis ADDIE efektif digunakan untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar.

Meskipun demikian, kedua penelitian tersebut masih memiliki keterbatasan. Penelitian Impronah dan Batubara (2021) hanya berfokus pada materi metamorfosis kupu-kupu tanpa mengembangkan media yang disesuaikan dengan keseluruhan materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup sesuai capaian pembelajaran kelas III. Sementara itu, penelitian Izzahturahma et al. (2021) mengembangkan media video animasi pada tema cuaca sehingga belum mengakomodasi kebutuhan pembelajaran IPA, khususnya materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup. Selain itu, kedua penelitian tersebut belum dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada SDN Kayenlor yang menunjukkan rendahnya minat belajar siswa akibat terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian (research gap), yaitu belum adanya media video animasi yang dikembangkan secara khusus sesuai dengan karakteristik siswa kelas III, materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup, serta kebutuhan nyata di SDN Kayenlor. Kesenjangan tersebut menunjukkan adanya urgensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya layak digunakan, tetapi juga mampu menjawab permasalahan yang ditemukan di

lapangan. Materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup, khususnya metamorfosis hewan, memerlukan media yang dapat menyajikan proses perubahan secara bertahap melalui visualisasi yang jelas sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang dipelajari. Penggunaan media video animasi menjadi salah satu alternatif yang sesuai karena mampu menggabungkan unsur gambar, teks, suara, dan animasi dalam satu media pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan minat belajar siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran video animasi ANIMFAUNA (Animasi Fauna) menggunakan model ADDIE pada materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup untuk siswa kelas III SDN Kayenlor. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, media ANIMFAUNA dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan di sekolah, disesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas III, serta dirancang secara khusus untuk membantu siswa memahami materi metamorfosis hewan melalui penyajian visual yang menarik dan kontekstual. Oleh karena itu, pengembangan media ANIMFAUNA diharapkan tidak hanya menghasilkan media yang valid dan praktis, tetapi juga mampu meningkatkan minat belajar siswa serta mendukung terciptanya pembelajaran IPA yang lebih efektif di sekolah dasar.

B. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, maka batasan masalah ditetapkan sebagai Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi yang bertema fauna. Materi pembelajaran yang difokuskan adalah metamorfosis makhluk hidup pada kelas III SD sesuai kurikulum yang berlaku. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SD Kayenlor. Pada penelitian ini mengkaji kevalidan, kepraktisan dan keefektivan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah dan batasan masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video animasi “AnimFauna” pada kelas III SD materi metamorfosis hewan yang memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran video animasi “AnimFauna” pada kelas III SD materi metamorfosis hewan yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan dalam bidang pengembangan media pembelajaran berbasis audiovisual.
 - b. Serta mendukung teori bahwa media video animasi mampu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa (Yeninar & Tandi, 2022).
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi siswa, untuk Membantu meningkatkan minat belajar serta pemahaman terhadap materi metamorfosis hewan melalui media pembelajaran yang menarik.
 - b. Bagi guru, Memberikan alternatif media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di kelas III SD.
 - c. Bagi sekolah, untuk Memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif.

- d. Bagi peneliti lain Memberikan referensi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi untuk berbagai mata pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiningrum, I. A., & Prasasti, P. A. T. (2023). Pengembangan media video animasi pada pembelajaran IPA kelas V sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1596–1605. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2628>
- Andarsa, F. D., & Masniladevi. (2025). Pengaruh video animasi terhadap hasil belajar perkalian peserta didik kelas III sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.45916>
- Ariandhini, E., & Anugraheni, I. (2022). Pengembangan media video animasi berbasis Animaker untuk meningkatkan hasil belajar materi puisi mapel Bahasa Indonesia kelas 3 SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(3), 242–252. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6379004>
- Arsyad, A. (2016). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Rajawali Pers.
- Asih, L. K., Atikah, C., & Nulhakim, L. (2023). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Animaker untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 386–400. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2>
- Condong, D. M., Sihaloho, M., & Thayban, T. (2026). Uji N-Gain pada implementasi STEM pada model pembelajaran Problem Based Learning terhadap keterampilan berpikir kritis. *Jurnal Entropi*, 21(1), 1–3. <https://doi.org/10.37905/je.v21i1.37561>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Fithriyani, I., Rostikawati, T., & Mulyawati, Y. (2024). Pengaruh model Problem Based Learning berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar IPAS. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 5(2), 545–551. <https://doi.org/10.55338/saintek.v5i2.1734>
- Halimah, S., Usman, H., & Maryam, S. (2023). Peningkatan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran IPA melalui penerapan model Problem Based Learning (PBL) di sekolah dasar. *JSIM: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 3(6), 403–413. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v3i6.207>

- Handoyo, T., Ashriyah, I., & Kamal, R. (2025). Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 230–250. <https://doi.org/10.62383/hardik.v2i1.1064>
- 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://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Impronah, & Batubara, H. H. (2021). Pengembangan media video animasi Zepeto untuk materi metamorfosis kupu-kupu untuk SD/MI. *EduBase: Journal of Basic Education*, 2(2), 88–100. <https://doi.org/10.47453/edubase.v2i2.392>
- Indira, E., & Hadi, M. S. (2024). Pengaruh media video animasi dalam pembelajaran IPA materi bagian tumbuhan dan fungsinya terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 1–10. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.18583>
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Azizah, A. N., Rahayu, G. S., Aprilianti, M., & Gustini, P. (2023). Pengaruh video animasi berbasis Animaker terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan*, 20(3), 534–544. <https://doi.org/10.53515/qodiri.2023.20.3.534-544>
- Israwati, N., & Hasanuddin, M. I. (2025). Penggunaan video animasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Passikola: Jurnal Pendidikan Dasar & Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 79–94. <https://doi.org/10.46870/passikola.v1i2.1242>
- Izzaturahma, E., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2021). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis ADDIE pada pembelajaran tema 5 cuaca untuk siswa kelas III sekolah dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 216–224. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38646>
- Kaluku, N. I., Faisal, M., & Atjo, S. E. P. (2023). Pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Kecil Kecamatan Baraka Deakaju Kabupaten Enrekang. *Pinisi Journal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.70713/pjp.v3i3.42512>
- Karisma, E. T., Setiawan, D., & Oktavianti, I. (2022). Analisis minat belajar siswa pada pembelajaran kelas IV SD. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 2(3), 121–126. <https://doi.org/10.24176/jpi.v2i3.7563>
- Kusnandi. (2023). Mengartikulasikan perencanaan pendidikan di era digital. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 10(2), 123–130.

- Mifroh, N. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan implementasinya dalam pembelajaran di SD/MI. *Jurnal Pendidikan Tematik*, 1(3), 253–263. <https://doi.org/10.62159/jpt.v1i1.144>
- Nurdiana, F., & Mustaji. (2018). *Pengembangan media video animasi tentang siklus hidup hewan dengan metamorfosis bagi siswa kelas IV sekolah dasar*. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(2). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/23672>
- Pribadi, B. A. (2021). *Desain dan pengembangan program pembelajaran*. Kencana.
- Purnama, R. P. (2017). *Pengembangan media pembelajaran IPA materi metamorfosis berbentuk video animasi dua dimensi pada SDI Little Camel Mojokerto*. *Jurnal Seni Rupa*, 5(3), 433–454. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/19630>
- Rendi, G. M. S., Darma, F. E., & Novalia, L. (2024). Peran perencanaan pembelajaran dalam mewujudkan tujuan pendidikan berbasis kompetensi. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(1), 42–54. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v2i1.923>
- Sabilillah, E., & Rahmawati, R. D. (2025). *Analisis peran media video animasi dalam memfasilitasi pemahaman konsep IPA pada siswa sekolah dasar*. *Jurnal PGSD Indonesia*, 11(1), 88–100. <https://journal.upy.ac.id/index.php/JPI/article/view/8083>
- Sae, H., & Radia, E. H. (2023). Media video animasi dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SD. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 2(2), 65–73. <https://doi.org/10.56916/ijess.v2i2.474>
- Selvianovi, Y., & Winarto. (2021). Systematic literature review: Penggunaan media video animasi di sekolah dasar. *Dialektika: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 11(2). <https://doi.org/10.58436/jdpgsd.v11i2.822>
- Setyowati, E., Hidayati, I. S., & Hermawan, T. (2020). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap pemahaman konsep dalam pembelajaran matematika di MTs Darul Ulum Muhammadiyah Galur. *Jurnal Intersections*, 5(2), 26–37. <https://doi.org/10.47200/intersections.v5i2.553>
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi pengembangan model ADDIE pada dunia pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan*, 3(2), 85–100. <https://doi.org/10.61116/jhpp.v3i2.561>

- Sugiarti, D., Hendriawan, D., Mulyasari, E., Wulandari, H., & Zakarneh, N. (2025). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2), 833–842. <https://doi.org/10.20961/jkc.v13i2.97689>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.
- Sudjana, N. (2019). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sunami, M. A., & Aslam. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis Zoom Meeting terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129>
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya.
- Syam, N., Hakim, A., & Harmansyah, M. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Articulate Storyline terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V UPT SDN 151 Kadeppe Kecamatan Maiwa Kabupaten Enrekang. *Juara SD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 231–242. https://journal.unm.ac.id/index.php/juara/article/view/345?utm_source=chatgpt.com
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Widianti, Y. (2023). Penggunaan media pembelajaran video animasi interaktif terhadap peningkatan hasil belajar IPA materi sistem pencernaan manusia pada siswa sekolah dasar. *Taksonomi: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 3(1), 61–71. <https://doi.org/10.35326/taksonomi.v3i1.3321>
- Wulandari, O. A., & Wardhani, I. S. (2024). Media dan gaya belajar siswa: Strategi dalam pembelajaran efektif. *Jurnal Media Akademik*, 2(11), 1–18. <https://doi.org/10.62281/v2i11.1021>
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Literature review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1>