

# Systematic Review: Efektivitas Media Video Animasi Dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar

Elinda Putri Novita Sari<sup>1</sup>, Ernita Vika Aulia<sup>2</sup>, Muhamad Arif Mahdianur<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Progam Studi Pendidikan IPA, FMIPA, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia  
email: [24030654093@mhs.unesa.ac.id](mailto:24030654093@mhs.unesa.ac.id)

## Abstrak

Era revolusi industri 4.0 dan Society 5.0 menuntut dunia pendidikan untuk beradaptasi dengan memanfaatkan teknologi. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar sering menghadapi tantangan, seperti metode konvensional yang membosankan, materi abstrak yang sulit dipahami, serta rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keefektifan media video animasi dalam mengatasi tantangan tersebut. Metode yang digunakan adalah Systematic Literature Review (SLR) dengan menganalisis lima artikel penelitian dari tahun 2020-2025. Hasil analisis menunjukkan bahwa pengembangan media video animasi menggunakan berbagai aplikasi (seperti Kinemaster, CapCut, Powtoon, dan motion graphics) terbukti sangat layak, praktis, dan efektif. Media ini secara signifikan mampu meningkatkan pemahaman konsep, hasil belajar kognitif, minat, motivasi, dan keterampilan berpikir kritis siswa. Simpulan penelitian ini adalah bahwa video animasi merupakan solusi inovatif yang dapat mentransformasi pembelajaran IPA menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna, sehingga mendorong peningkatan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar secara menyeluruh.

**Kata Kunci :** Video Animasi, Pembelajaran IPA, Sekolah Dasar, Media Pembelajaran, Systematic Literature Review.

## I. PENDAHULUAN

Pada abad-21 dikenal sebagai era globalisasi, perubahan yang terjadi pada teknologi, informasi, dan komunikasi terlihat dalam era revolusi industri 4.0 dimana semua teknologi sudah berbasis internet online, sehingga ilmu pengetahuan juga ikut berkembang yang mendorong manusia untuk dapat terus belajar dan bersaing menggunakan berbagai macam teknologi informasi dan komunikasi. Pendidikan memegang peranan krusial dalam membentuk kualitas sumber daya manusia. Dalam proses pembelajaran, guru dituntut untuk menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan. Namun pada kenyataannya,

pembelajaran di sekolah masih sering dihadapkan pada metode konvensional seperti ceramah, yang dinilai kurang menarik dan meminimalkan partisipasi aktif siswa (Rachmawati *et al.*, 2022). Kondisi ini berakibat pada rendahnya motivasi, ketuntasan belajar, dan keterampilan proses peserta didik. Media mampu menyajikan materi yang abstrak menjadi lebih konkret, menarik perhatian, serta merangsang rasa ingin tahu siswa (Putra *et al.*, 2024). Sejumlah penelitian telah membuktikan keefektifannya, seperti dalam meningkatkan hasil belajar matematika (Sari, 2021), keterampilan proses IPA (Permata *et al.*, 2024), dan motivasi belajar siswa (Wardany *et al.*, 2024). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) pada abad 21 telah menyebabkan semakin berkembangnya teknologi pada dunia pendidikan di Indonesia. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam hal kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) untuk menciptakan manusia yang berkualitas. Perkembangan zaman semakin modern, sehingga sebagai seorang guru harus berusaha mewujudkan diri menjadi guru yang tanggap akan perkembangan teknologi masa kini. Standar guru yang baik saat ini salah satunya harus mampu memanfaatkan dan menguasai berbagai inovasi pembelajaran menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Kemajuan teknologi yang dibuat oleh manusia seiring berjalannya waktu akan semakin maju dan berkembang. Salah satunya yang sedang digencarkan adalah *Society 5.0 era* yakni ilmu pengetahuan dan teknologi berbasis robotic modern. *Society 5.0 era* dimana teknologi adalah bagian dari manusia itu sendiri, dimana internet bukan lagi digunakan untuk sekedar berbagi informasi tetapi internet adalah untuk menjalankan roda kehidupan manusia. Menurut Agustina (2022) di era digitalisasi 5.0 saat ini, teknologi berkembang dari waktu ke waktu di berbagai bidang kehidupan manusia, baik di bidang transportasi, sosial budaya, ekonomi, dan pendidikan. Dalam bidang pendidikan, teknologi telah berkembang pesat dan banyak digunakan sebagai sarana untuk mendapatkan informasi mengenai bahan ajar, menggali ilmu pengetahuan, serta berkomunikasi antara guru dengan

siswa. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk terus mempelajari, mengembangkan, dan memanfaatkan perkembangan teknologi secara bijaksana untuk menunjang media pembelajaran yang berkualitas. Terutama untuk memperkuat kompetensi diri dari seorang pendidik, maka guru saat ini harus terus belajar mengembangkan diri menghadapi kondisi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dunia pendidikan yang semakin maju.

IPA yaitu mata pelajaran yang wajib di ajarkan di SD karena mempelajari tentang lingkungan sekitar dan aktivitas sehari-hari matapelajaran ini membahas tentang berbagai penemuan, melakukan percobaan dan dikaitkan dengan teori selama proses pembelajaran. Karena sangat penting di terapkan untuk siswa SD. Pada sekoah dasar, siswa diajarkan imu pengetahuan alam (IPA) atau sains. IPA terdiri dari empat komponen: produk, proses, apikasi, dan sikap. IPA memiliki dua hubungan dengannya. Salah satunya adalah sebagai produk, yang berarti pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif; yang lain adalah sebagai proses, yang berarti kerja ilmiah (Agustiningrum *et al.*, 2023). Subjek penelitian IPA mencakup konsep, proses, niai, dan perspektif ilmiah, aplikasi IPA dalam kehidupan sehari-hari, dan kreativitas. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa IPA berfungsi untuk mengajarkan siswa berpikir ilmiah. Seain itu, IPA membantu siswa berpikir kreatif dengan memecahkan masalah yang terjadi di lingkungan mereka (Putra *et al.*, 2024).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar memegang peran penting dalam menanamkan konsep-konsep sains dan melatih kemampuan berpikir kritis siswa. Namun, kenyataannya, proses pembelajaran IPA sering kali dihadapkan pada berbagai tantangan, seperti rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik (Sae *et al.*, 2023). Siswa juga mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak (Agustiningrum *et al.*, 2023). Di sisi lain, guru seringkali memiliki keterbatasan dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik (Supriyani *et al.*, 2021). Tantangan ini semakin terasa terutama dalam situasi pembelajaran daring (Sukarini *et al.*, 2021).

Aktivitas belajar siswa yang sesuai dengan karakteristik Generasi Z dikondisikan menggunakan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK), hal ini dikarenakan aksesibilitas *smartphone* mendukung kondisi para siswa yang berusaha keras, suka bekerja cepat dan instan sehingga dapat mencari informasi dan pengetahuan hanya dengan *drag*, mengetik, *click*, *pinch*, and *swipe*. Guru dapat menerapkan model pembelajaran mandiri yang inovatif dan kreatif sehingga siswa dapat belajar dan mengeksplorasi imajinasinya, kemudian dapat langsung

menguasai dalam berbagai bentuk seperti teks, video, audio, film, dan animasi (Akbar *et al.*, 2021).

Kegiatan pembelajaran yang masih menggunakan buku paket dan bahan ajar yang biasa pada pembelajaran IPA dan menerapkan pembelajaran teacher center, membuat siswa menjadi pasif saat pembelajaran. Di era modern siswa lebih menyukai pembelajaran yang berhubungan dengan digita atau dengan teknologi sehingga diperlukan media pembelajaran yang mampu menjadikan siswa semakin aktif. Melalui perkembangan teknologi yang sangat pesat mengakibatkan dorongan daam upaya pembaruan pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan. Untuk menyampaikan materi pelajaran, guru diharapkan dapat menggunakan berbagai mode pembelajaran dan media pembelajaran. Media yang dirancang dan dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran diharapkan dapat menyampaikan pesan yang mengandung materi pembelajaran sehingga siswa dapat memahami materi yang diajarkan dengan baik. Video animasi merupakan gabungan dari media audio visual yang bergerak, adalah salah satu jenis media pembelajaran yang cocok untuk membuat materi peajaran menarik (Ruswan *et al.*, 2024).

Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru, seperti ketergantungan pada buku paket dan metode ceramah, menyebabkan siswa cepat merasa bosan selama pembelajaran (Febiyanti *et al.*, 2024). Hal ini juga menyebabkan kurangnya motivasi belajar siswa (Agustiningrum *et al.*, 2023). Kondisi ini diperparah dengan situasi pandemi COVID-19 yang menuntut dilaksanakannya pembelajaran jarak jauh (Sukarini & Manuaba, 2021). Dalam situasi ini, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam memanfaatkan teknologi (Supriyani *et al.*, 2021). Siswa sekolah dasar, yang berada pada tahap operasional konkret, membutuhkan media yang dapat memvisualisasikan materi abstrak menjadi lebih nyata (Lukman *et al.*, 2019). Media tersebut juga harus mudah dipahami oleh siswa (Lukman *et al.*, 2019). Penggunaan media pembelajaran saat ini harus disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menjadi jembatan penghubung terpenting antara guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat digunakan oleh guru, akan memudahkan menyampaikan materi pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif kepada peserta didik. Dalam proses pembelajaran membutuhkan suatu media yang menarik dan mudah dibuat, namun mampu menciptakan pengalaman belajar yang mengesankan, menarik perhatian, dan interaktif sehingga dapat mempengaruhi minat belajar dan hasil belajar siswa (Kotimah, 2024).

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah video animasi. Penerapan media animasi dalam pembelajaran memiliki hubungan signifikan terhadap

perhatian, ketertarikan, motivasi, serta hal lainnya yang ada pada siswa (Anwar *et al.*, 2013). Salah satu solusi inovatif yang dapat dikembangkan adalah media video animasi. Video animasi merupakan media audiovisual yang memadukan unsur teks, gambar, suara, dan gerak (Sae & Radia, 2023). Kombinasi ini memungkinkan penyajian materi kompleks secara lebih menarik (Sukarini & Manuaba, 2021). Materi yang kompleks juga menjadi lebih mudah dipahami dengan penggunaan video animasi (Sukarini & Manuaba, 2021). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa video animasi efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa (Supriyani *et al.*, 2021). Media ini juga terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa (Agustiningrum *et al.*, 2023). Selain itu, hasil belajar siswa juga menunjukkan peningkatan dengan penggunaan video animasi (Agustiningrum *et al.*, 2023). Video animasi juga dapat mengakomodasi kearifan lokal. Pengintegrasian kearifan lokal ini membuat pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna (Lukman *et al.*, 2019).

Pemecahan masalah yang digunakan adalah dengan menggunakan media video animasi yang diharapkan dapat memotivasi siswa dan meningkatkan minat siswa untuk belajar sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

## II. METODE

Artikel ilmiah ini disusun dengan menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR). Dalam bahasa Indonesia disebut tinjauan pustaka sistematis adalah metode *literature review* yang mengidentifikasi, mengkaji, mengevaluasi, serta menafsirkan semua penelitian yang tersedia. Dengan metode ini peneliti melakukan *review* dan mengidentifikasi jurnal-jurnal secara terstruktur yang pada setiap prosesnya mengikuti langkah-langkah yang telah ditetapkan. Untuk merampungkan penelitian ini, peneliti mengumpulkan artikel jurnal dari Google Scholar. Kata kunci adalah media video animasi pembelajaran IPA. Artikel yang dikumpulkan hanya artikel yang dipublikasikan dalam rentang waktu 2020 hingga 2025. Dari 19 artikel, peneliti memilih 5 artikel yang terkait erat dengan kata kunci yang digunakan. Langkah selanjutnya, peneliti mengelompokkan artikel-artikel yang berkaitan dengan pengembangan media video animasi dalam pembelajaran IPA sekolah dasar.

## III. HASIL DAN DISKUSI

### Hasil

Media video animasi dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar terbukti efektif meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa karena mampu menyajikan konsep yang abstrak menjadi lebih konkrit, menarik, dan mudah dipahami. Penelitian menunjukkan bahwa video animasi dapat meningkatkan motivasi

serta minat belajar siswa. Selain itu, video animasi juga terbukti mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui penyajian materi yang interaktif.

Adapun data hasil penelitian yang dimasukkan dalam artikel ini adalah analisis dan rangkuman dari artikel yang didokumentasi terkait dengan pengembangan media video animasi dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.

**Tabel 1. Efektivitas Media Video Animasi Pembelajaran IPA**

Peneliti dan Tahun	Journal/Artikel	Hasil Penelitian
Husni <i>et al.</i> , 2023	<i>Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri</i>	Penelitian menggunakan metode R&D dengan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi berbantuan aplikasi Kinemaster dinyatakan sangat valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia.
Efendi <i>et al.</i> , 2020	<i>JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran)</i>	Penelitian menggunakan metode R&D dengan model Borg and Gall. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi motion graphics yang dikembangkan dinyatakan valid berdasarkan penilaian ahli dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, serta mendapat respon yang sangat positif.
Kornelis <i>et al.</i> , 2024	<i>Biogenerasi: Jurnal Pendidikan Biologi</i>	Penelitian menggunakan metode eksperimen kuasi. Hasil penelitian membuktikan bahwa model pembelajaran <i>Make A Match</i> yang dibantu media Wordwall dan dilengkapi video animasi berpengaruh signifikan dan lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa

Peneliti dan Tahun	Journal/Artikel	Hasil Penelitian
		dibandingkan dengan kelas kontrol.
Zakiyah & Desiningrum, 2025	<i>PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora</i>	Penelitian menggunakan metode R&D dengan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi berbasis aplikasi CapCut yang dikembangkan dinyatakan sangat layak oleh ahli dan praktisi, serta terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa..
Kotimah, 2024	<i>Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan</i>	Penelitian menggunakan metode studi literatur. Hasil kajian menyimpulkan bahwa media video animasi berbasis Powtoon secara konsisten dinyatakan layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan minat, motivasi, keterampilan berpikir, serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA.

Berdasarkan analisis mendalam terhadap kelima jurnal penelitian, dapat dibahas bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi menunjukkan dampak yang sangat positif dan signifikan terhadap kualitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Berbagai aplikasi yang digunakan, mulai dari Kinemaster, motion graphics, kombinasi Wordwall dengan video animasi, CapCut, hingga Powtoon, secara konsisten terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, efektif, dan bermakna bagi peserta didik.

### Diskusi

Penelitian oleh Husni *et al.* (2023) yang mengembangkan media menggunakan aplikasi Kinemaster pada materi sistem pencernaan manusia menunjukkan bahwa pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE berhasil menghasilkan produk yang tidak hanya memenuhi kelayakan teknis tetapi juga kepraktisan dan efektivitas dalam konteks pembelajaran nyata. Peneliti memilih video animasi dikarenakan sangat efektif diterapkan

pada kegiatan belajar, khususnya peserta didik dasar karena memiliki karakteristik tertarik pada kartun dengan sajian cerita dan warna (Kuatandi, 2021). Tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang tinggi membuktikan bahwa video animasi dapat menjawab tantangan pembelajaran yang selama ini masih bergantung pada bahan ajar cetak dan metode ceramah yang konvensional. Media ini berhasil menjadi jembatan untuk memahami materi abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa Sekolah Dasar (Husni *et al.*, 2023).

Penggunaan motion graphics pada umumnya adalah sebagai pembukaan pada film, ataupun serial televisi yang biasa disebut dengan title sequence, dan juga digunakan pada elemen-elemen seperti logo disebuah acara televisi, maupun logo-logo di akhir penayangan sebuah acara. Pada perkembangan teknologi saat ini media dengan menggunakan motion graphics mampu menjelaskan konsep-konsep pembelajaran disertai dengan grafis, teks, dan warna, sehingga menjadi sarana untuk menarik perhatian sekaligus memberi pemahaman lebih kepada siswa atas materi yang disampaikan. Media tersebut juga memiliki kemampuan menjelaskan materi yang tak dapat dilihat dan ditangkap oleh mata manusia, dengan memvisualisasikannya maka materi yang dapat tergambarkan secara jelas dan nyata (Husni *et al.*, 2023).

Dalam pengembangan media motion graphics untuk materi benda tunggal dan campuran juga menegaskan bahwa visualisasi yang dinamis dan menarik sangat efektif dalam menjelaskan konsep-konsep IPA yang seringkali bersifat abstrak. Validasi yang tinggi dari ahli media dan ahli materi, diiringi dengan respon yang sangat positif dari siswa dalam uji perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar, mengindikasikan bahwa media ini tidak hanya layak dari segi konten tetapi juga sangat diterima oleh pengguna akhir, yaitu peserta didik. Pencapaian KKM oleh sebagian besar siswa (81,39%) setelah penggunaan media ini menjadi bukti nyata (*evidence-based*) atas peningkatan pemahaman dan hasil belajar mereka (Efendi *et al.*, 2020).

Inovasi tidak hanya dilakukan pada media itu sendiri, tetapi juga pada integrasinya dengan model pembelajaran. Penelitian Kornelis *et al.* (2024) mendemonstrasikan hal ini dengan mengombinasikan model kooperatif *Make A Match*, platform interaktif Wordwall, dan video animasi. Hasilnya, kelas eksperimen yang menggunakan kombinasi ini secara signifikan mengungguli kelas kontrol yang menggunakan model *Discovery Learning* konvensional. Perbedaan nilai rata-rata *posttest* yang mencolok dan tingkat ketuntasan belajar yang mencapai 93% di kelas eksperimen membuktikan adanya sinergi positif. Kolaborasi dalam

model *Make A Match*, daya tarik game-based learning dari Wordwall, dan visualisasi dari video animasi menciptakan sebuah ekosistem pembelajaran yang mampu memacu semangat dan pemahaman siswa secara bersamaan (Kornelis *et al.*, 2024).

Penelitian Anggrayni *et al.* (2022), yang menyatakan bahwa media video animasi CapCut mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Akses dan penggunaan aplikasi editing video juga menjadi faktor penentu, seperti yang diteliti oleh Zakiyah & Desiningrum (2025). Penggunaan aplikasi CapCut, yang dikenal dengan antarmukanya yang user-friendly, memungkinkan guru untuk mengembangkan media video animasi secara mandiri tanpa memerlukan keahlian teknis yang kompleks. Kelayakan media yang mencapai perfect score (100%) dari validator ahli materi dan media, serta respon positif dari siswa, menunjukkan bahwa kualitas media yang dihasilkan dengan aplikasi yang mudah diakses pun dapat setara dengan produk profesional. Temuan ini sangat relevan dengan kondisi riil di banyak sekolah, di mana guru membutuhkan solusi yang praktis dan efektif untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik (Zakiyah *et al.*, 2025).

Berdasarkan penelitian studi literatur dari Bina (2022) yang menyatakan bahwa aplikasi *Powtoon* merupakan salah satu program yang berpotensi untuk diubah menjadi media pembelajaran yang menarik di masa depan. Hal ini terbukti dari banyaknya hasil penelitian yang menunjukkan kelayakan dan efektifitas penggunaan *powtoon* dalam pembelajaran fisika. Video pembelajaran fisika berbasis *Powtoon* tidak hanya layak digunakan tetapi juga mendapat respon positif dari siswa yang terbukti dari peningkatan minat dan hasil belajar siswa. Sedangkan menurut Buchori (2018) di dalam media pembelajaran video animasi *Powtoon* harus sudah mewakili materi yang akan disampaikan dalam bentuk gambar 2 dimensi maupun dalam bentuk gambar 3 dimensi. Di dalam pembuatan media pembelajaran dengan video animasi *Powtoon* aspek validitas dan kepraktisan juga harus dipertimbangkan, sehingga gambar yang disajikan sesuai dengan kebutuhan dan masuk dalam kategori informatif. Kajian terhadap lebih dari 100 artikel penelitian menyimpulkan bahwa video animasi berbasis *Powtoon* bukan hanya sekadar alat bantu, melainkan sebuah media yang memiliki multi-kebermanfaatan. *Powtoon* terbukti mampu meningkatkan ranah afektif seperti minat dan motivasi belajar, ranah kognitif seperti hasil belajar dan penguasaan konsep, serta keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti berpikir kritis dan kreatif. Fleksibilitasnya yang dapat diintegrasikan dengan berbagai model pembelajaran (*Problem Based Learning, Discovery Learning*, dll.) dan nilai-nilai karakter menjadikannya sebagai alat yang sangat

powerful dan adaptif untuk menghadapi tantangan pendidikan di abad ke-21 (Khotimah *et al.*, 2024).

Penerapan media animasi dalam pembelajaran memiliki hubungan signifikan terhadap perhatian, ketertarikan, motivasi, serta hal lainnya yang ada pada siswa (Anwar *et al.*, 2013).

#### IV. KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa media video animasi terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Keefektifan ini tercermin dari beberapa aspek. Video animasi berhasil menyajikan materi yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa, yang berada pada tahap operasional konkret. Media ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan minat, motivasi, dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, implementasinya berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar kognitif dan keterampilan berpikir kritis siswa, sebagaimana dibuktikan melalui berbagai penelitian eksperimen dan pengembangan.

Pengembangan video animasi dengan aplikasi seperti Kinemaster, CapCut, dan Powtoon dinyatakan sangat layak oleh para ahli dan mendapat respon positif dari guru serta siswa. Kelayakan dan kepraktisan media ini menjadikannya solusi yang relevan untuk mengatasi tantangan pembelajaran konvensional dan memenuhi tuntutan pendidikan di abad ke-21. Dengan demikian, video animasi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi sebagai media yang dapat mentransformasi suasana belajar menjadi lebih dinamis, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik.

#### REFERENSI

- Agustina, Mila Dwi., Nur Hudha, Muhammad., & Nur Kumala, Farida. 2022. Pengembangan Video Pembelajaran (Animasi) Lingkungan Terhadap Peningkatan Literasi Lingkungan Siswa Tentang Topik Hemat Energi. *Experiment: Journal Of Science Education*, vol 2 no 1.
- Agustiningrum, I. A., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1596.
- Akbar, Aswar., Ali, Ahmad., & Salahuddin, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Powtoon Pada Materi Sel. *Al Asma : Journal of Islamic Education*, vol 3 no 2, 295-305.
- Anggrayni, M., Ratnawati Ratnawati, and Diana Fransiska. "Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Capcut Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar."

- Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 1 (July 23, 2023): 169–79.
- Anwar, W. S., Liliawati, W., & Utama, J. A. (2013). Penerapan Pembelajaran Konseptual Interaktif dengan menggunakan Media Animasi Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep IPBA dan Mengetahui Profil Aktivitas Siswa SMP. *Jurnal Wahana Pendidikan Fisika*, 1(1), 37-47.
- Bina, Nuraini Sri, et al. 2022. Digitalisasi Pembelajaran Bermakna Melalui Perancangan Video Animasi Berbasis Powtoon Animation Bagi Guru Sekolah Dasar. *JMM: Jurnal Masyarakat Mandiri*, vol 6 no 4.
- Buchori, Achmad, & Cintang, Nyai. (2018). The Influence of Powtoon-Assisted Group to Group Exchange and Powtoon Assisted Talking Chips Learning Models in Primary Schools. *IJERE: International Journal of Evaluation and Research in Education*, 7(3), 221–228
- Efendi, Y. A., Adi, E. P., & Sulthoni. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics Pada Mata Pelajaran IPA Di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 97-102.
- Febiyanti, H., & Muhroji. (2024). Video Animasi Sebagai Media Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *JPGMI*, 10(1), 78-88.
- Husni, R., Filahanasari, E., & Surita, R. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbantu Aplikasi Kinemaster Muatan IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN 15 Koto Baru Dharmasraya. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(02), 5078-5093.
- Kornelis, V. V. A., Makaborang, Y., & Ndjoeroemana, Y. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Wordwall Dilengkapi Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Biogenerasi: Jurnal Pendidikan Biologi*, 10(1), 472-480.
- Kotimah, E. K. (2024). Efektivitas media pembelajaran audio visual berupa video animasi berbasis Powtoon dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*, 2(1), 1–18.
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., & L, N. A. (2021). Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. *Akademika*, 10(02), 291–299.
- Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elumitari*, 5(2), 154-166.
- Permata, P. N., & Pratiwi, I. (2024). Pengaruh Media Video Animasi terhadap Keterampilan Proses IPA Siswa di Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 7(3), 3170-3175.
- Putra, A., Hasibuan, A. A. H., Setiawan, A., & Wahyudi, S. (2024). Pengembangan media video animasi pada pembelajaran IPA kelas V SDN 001 Pagaran Tapah Darussalam. *Jurnal Rekayasa Sistem Informasi dan Teknologi*, 1(4).
- Rachmawati, A., & Erwin. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7637-7643.
- Ruswan, A., Rosmana, P. S., Fazrin, D. N., Maulidawanti, D., Nurlaela, I., Pebriyanti, P., Febriyanti, R., & Amelia, S. (2024). Penerapan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Journal Of Social Science Research*, 4(1), 1468–1476.
- Sae, H. L., & Radia, E. H. (2023). Media Video Animasi Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Indonesian Journal of Education and Social Science*, 2(2), 65-73.
- Sari, D. P. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI Melalui Penerapan Media Video Animasi. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 1(11e), 39-47.
- Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Video Animasi Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 48-56.
- Supriyani, M. D., Japa, I. G. N., & Margunayasa, I. G. (2021). Tingkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Dengan Media Video Animasi Pembelajaran. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(3), 523-533.
- W. S. Anwar, W. Liliawati, J. A. Utama. (2013). Penerapan Pembelajaran konseptual Interaktif dengan menggunakan Media Animasi Untuk Meningkatkan Penguasaan konsep IPBA dan Mengetahui Profil Aktivitas Siswa SMP. *Jurnal Wahana Pendidikan Fisika*.1.(1), 37-47.
- Wardany, K., Mariana, E., Kinasih, A., & Khoirudin, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi

dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(4),

Zakiah, P. A. N., & Desiningrum, N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi CapCut pada Hasil Belajar IPA Materi Sifat-Sifat Benda Siswa Kelas III SD. *PESHUM : Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 4(5).