

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS VIDEO ANIMASI  
PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV SD NEGERI 23  
PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh :**

**Mutia Annisa Maharani**

**NIM : 06131382025072**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
TAHUN 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS VIDEO ANIMASI PADA  
PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV SD NEGERI 23  
PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh :**

**Mutia Annisa Maharani**

**NIM : 06131382025072**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
TAHUN 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS VIDEO ANIMASI PADA  
PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV SD NEGERI 23  
PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh :**

**Mutia Annisa Maharani**

**NIM: 06131282025072**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana  
Pembimbing,**



**Bunda Harini, S.Pd., M.Pd.**

**NIP. 198909132023212031**

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**Prof, Dr. Siti Dewi Maharani, M.P.d.**

**NIP. 19601215186032062**

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS VIDEO ANIMASI PADA  
PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV SD NEGERI 23  
PALEMBANG**

**SKRIPSI**

Oleh

**Mutia Annisa Maharani**

**NIM: 06131282025072**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Mengesahkan:**

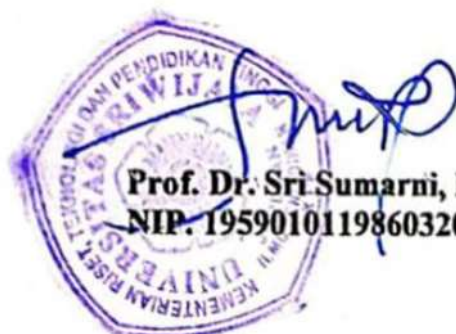
**Pembimbing,**



**Bunda Harini, M.Pd,  
NIP. 198909132023212031**

**Mengetahui**

**Ketua Jurusan**



**Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.  
NIP. 195901011986032001**

**Koordinator Prodi PGSD**



**Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.  
NIP. 196012151986032002**

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS VIDEO ANIMASI PADA  
PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV SD NEGERI 23  
PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh :**

**Mutia Annisa Maharani**

**NIM : 06131382025072**

**Telah diujikan dan lulus pada :**

**Hari : Kamis**

**Tanggal : 4 April 2024**

**TIM PENGUJI**

**1 Ketua**

**: Benda Harini, M.Pd.**



**2 Anggota**

**: Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.**

**Palembang, Juli 2024**

**Mengetahui,**

**Koordinator Prodi PGSD,**



**Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**

**NIP. 196012151986032002**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mutia Annisa Maharani

NIM : 06131282025072

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri 23 Palembang” ini adalah benar – benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Maret 2024

Yang membuat pernyataan,



Mutia Annisa Maharani

NIM. 06131282025072



## **LEMBAR PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan puji syukur atas berkah rahmat dan karunia dari Allah SWT dengan ini saya Mutia Annisa Maharani dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini dibuat untuk menyelesaikan studi pendidikan strata satu dan mendapatkan gelar sarjana dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Sebagai rasa syukur dan terimakasih dari saya kepada orang-orang yang terlibat dan senantiasa mendukung proses penyelesaian skripsi ini, maka saya mempersembahkan skripsi ini kepada :

1. Untuk kedua orang tua saya ibu Yurni dan bapak Nurmawi dengan tulus dan penuh rasa syukur kepada orang tua tercinta, yang selalu memberikan dukungan, cinta, dan doa tanpa henti dalam setiap langkah hidup saya. Terima kasih telah menjadi pilar kekuatan dan inspirasi bagi saya.
2. Untuk saudari saya, Revie Marisky, S.Pd.,M.M yang selalu ada dalam suka dan duka, terima kasih telah menjadi sahabat sekaligus mentor dalam hidup saya. Kepribadianmu yang kuat dan semangatmu yang tak pernah padam telah membantu saya melewati tantangan-tantangan dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Untuk kakak ipar saya, Captaint Budi Sentosa Pamuncak, terima kasih atas bimbingan dan nasihatnya yang telah membantu saya dalam menyelesaikan studi ini. Keberanian dan dedikasimu telah menjadi motivasi bagi saya untuk terus berusaha dan tidak menyerah.
4. Untuk saudari saya, Winny Andalia,S.T., M.T, Vieni Arindra D.L, S.E, (Alm) Astrid Mei Zulva. S, serta adik saya, M. Zacky Al Farizi, skripsi ini saya dedikasikan. Kehadiran kalian dalam hidup saya telah memberikan warna dan semangat yang tak terhingga. Kalian adalah sahabat, pelindung, dan penasihat yang selalu setia. Melalui skripsi ini, saya ingin menghargai setiap momen yang telah kita lalui bersama. Semoga ini menjadi simbol apresiasi saya atas segala cinta dan dukungan yang telah kalian berikan.
5. Untuk sahabat saya Shintia Agusta terima kasih atas dukungan, persahabatan, dan semangat yang tak pernah pudar. Kita telah melewati banyak perjalanan



setiap momen itu berarti sangat berharga bagiku. Kehadiranmu selalu memberikan inspirasi dan motivasi dalam menjalani perjuangan ini. Semoga persembahan ini menjadi simbol penghargaan saya atas persahabatan kita yang tak tergantikan.

6. Untuk Qodri Maulana Harahap dengan tulus dan rasa terima kasih kepada abang saya. Terima kasih atas dukungan dan inspirasi yang abang berikan selama perjalanan akademik ini.
7. Untuk ibu Bunda Harini, M.Pd, skripsi ini saya persembahkan dengan tulus dan rasa terima kasih kepada ibu, selaku dosen pembimbing saya. Terima kasih atas bimbingan dan dukungan Bunda dalam penulisan skripsi ini.
8. Seluruh dosen PGSD yang saya banggakan telah membantu saya terus belajar, memberi saran dan memotivasi selama perkuliahan.
9. Seluruh warga SD Negeri 23 Palembang yang banyak membantu dan mempermudah saya melakukan penelitian guna menyelesaikan skripsi di sekolah tersebut.
10. Untuk almamater tercinta, Universitas Sriwijaya. Terima kasih atas pendidikan yang berharga, kesempatan belajar, dan dukungan yang telah diberikan oleh Universitas Sriwijaya. Saya bangga menjadi bagian dari keluarga besar Universitas Sriwijaya dan berharap persembahan ini dapat menjadi wujud penghargaan saya kepada almamater tercinta.
11. Untuk peneliti, Mutia Annisa Maharani Skripsi ini saya persembahkan dengan penuh rasa bangga dan apresiasi kepada diri saya sendiri. Terima kasih atas kerja keras, ketekunan, dan dedikasi yang telah saya tanamkan dalam menyelesaikan skripsi ini. Saya berharap persembahan ini menjadi pengingat akan perjuangan dan pencapaian pribadi saya dalam menggapai tujuan akademik ini.

### **MOTTO**

**“ Hambatan bukanlah akhir, tetapi tantangan untuk menjadi lebih tegar dalam menyelesaikan masalah tersebut “**

## PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri 23 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Bunda Harini, S.Pd.,M.Pd, sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Dr. Taufiq Marwa, SE. Msi., selaku Rektor Universitas Sriwijaya, Bapak Dr. Hartono, M. A., Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya dan ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada PENGUJI sebagai anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, Maret 2024  
Yang membuat pernyataan,



Mutia Annisa Maharani  
NIM. 06131282025072

**DAFTAR ISI**

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
11.1 Latar Belakang .....	1
11.2 Rumusan Masalah.....	4
11.3 Tujuan Penelitian .....	5
11.4 Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
2.1 Hakikat Media .....	7
2.1.1 Definisi media .....	7
2.1.2 Jenis-jenis media.....	8
2.2 Hakikat Media Pembelajaran.....	8
2.2.1 Definisi media pembelajaran .....	8
2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	10
2.2.3 Jenis-jenis media pembelajaran .....	11
2.2.4 Manfaat media pembelajaran .....	12
2.2.5 Prinsip pemilihan media pembelajaran .....	13
2.3 Video Animasi.....	15
2.3.1 Definisi Video .....	15
2.3.2 Definisi Animasi.....	16
2.3.3 Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran.....	17
2.3.4 <i>CapCut</i> Sebagai Aplikasi Video Animasi .....	18
2.3.5 Manfaat Penggunaan Animasi Sebagai Media Pembelajaran .....	18

2.4	Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) .....	19
2.4.1	Karakteristik Mata Pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) .....	20
2.4.2	Tujuan pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)...	22
2.4.3	Proses pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di SD .....	23
2.5	Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar .....	24
2.6	Kajian Penelitian yang Relevan .....	25
<b>BAB III METODELOGI PENELITIAN .....</b>		<b>27</b>
3.1	Jenis penelitian.....	27
3.2	Waktu dan Tempat Penelitian.....	27
3.3	Prosedur Penelitian .....	27
3.3.1	Analisis (Analysis) .....	28
3.3.2	Perancangan (Design).....	29
3.3.3	Pengembangan (Development).....	29
3.3.4	Implementasi (Implementation).....	30
3.3.5	Evaluasi (Evaluation).....	31
3.4	Teknik pengumpulan data.....	31
3.4.1	Wawancara .....	31
3.4.2	Kuesioner (Angket) .....	31
3.5	Instrumen Penelitian .....	31
3.6	Teknik Analisis Data.....	36
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>39</b>
4.1	Hasil Penelitian .....	39
4.1.1	Tahap Analisis (analyze) .....	40
4.1.2	Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ).....	42

4.1.3	Tahap Pengembangan ( <i>development</i> ) .....	49
4.1.4	Tahap Implementasi ( <i>Implementatiton</i> ) .....	60
4.1.5	Tahap Evaluasi ( <i>evaluation</i> ) .....	63
4.2	Pembahasan .....	63
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>66</b>
5.1	Kesimpulan .....	66
5.2	Saran .....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>68</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>72</b>

**DAFTAR TABEL**

<b>Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan Wawancara .....</b>	<b>32</b>
<b>Tabel 3.2 Lembar Validasi Materi.....</b>	<b>33</b>
<b>Tabel 3.3 Lembar Validasi Ahli .....</b>	<b>34</b>
<b>Tabel 3.4 Angket Respon Peserta Didik Lembar .....</b>	<b>35</b>
<b>Tabel 3.5 Kriteria Skor Respon.....</b>	<b>36</b>
<b>Tabel 3.6 Kriteria Kevalidan Produk.....</b>	<b>37</b>
<b>Tabel 3.7 Kriteria Interpretasi Respon Peserta Didik .....</b>	<b>38</b>
<b>Tabel 4.1 Hasil Wawancara .....</b>	<b>40</b>
<b>Tabel 4.2 Storyboard Layout Video Animasi.....</b>	<b>43</b>
<b>Tabel 4.3 Storyboard Prototype Video Animasi.....</b>	<b>49</b>
<b>Tabel 4.4 Daftar Validator .....</b>	<b>55</b>
<b>Tabel 4.5 Hasil Uji Validasi I.....</b>	<b>55</b>
<b>Tabel 4.6 Hasil Uji Validasi II .....</b>	<b>56</b>
<b>Tabel 4.7 Hasil Uji Validasi Ahli .....</b>	<b>57</b>
<b>Tabel 4.8 Hasil Validasi Oleh Praktisi .....</b>	<b>59</b>
<b>Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Uji Validasi Ahli.....</b>	<b>60</b>
<b>Tabel 4.10 Hasil Penilaian Respon Peserta Didik.....</b>	<b>61</b>
<b>Tabel 4.11 Hasil Skor Penilaian Respon Peserta didik .....</b>	<b>62</b>

**DAFTAR GAMBAR**

<b>Gambar 3.1 Pendekatan ADDIE.....</b>	<b>28</b>
<b>Gambar 4.1 Screenshoot video pembelajaran yang pernah digunakan.....</b>	<b>39</b>
<b>Gambar 4.2 Validasi Oleh Praktisi.....</b>	<b>59</b>
<b>Gambar 4. 3 Uji Coba Kelompok Kecil.....</b>	<b>61</b>

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Lembar Usulan Judul Skripsi.....	73
Lampiran 2 SK Pembimbing Skripsi.....	74
Lampiran 3 SK Izin Penelitian dari FKIP UNSRI .....	75
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian KESBANGPOL .....	76
Lampiran 5 SK Izin Penelitian Dinas Pendidikan.....	77
Lampiran 6 Surat Keterangan Selesai Penelitian SD Negeri 23 Palembang .....	78
Lampiran 7 Surat Permohonan Validator I ke Pembimbing .....	79
Lampiran 8 Surat Permohonan Validator I.....	80
Lampiran 9 Surat Keterangan Validasi I.....	81
Lampiran 10 Surat Permohonan Validator II ke Pembimbing.....	82
Lampiran 11 Surat Permohonan Validator I .....	83
Lampiran 12 Surat Keterangan Validasi II .....	84
Lampiran 13 Surat Permohonan Validasi Ahli III .....	85
Lampiran 14 Surat Keterangan Validasi III.....	86
Lampiran 15 Lembar Angket Validasi I.....	87
Lampiran 16 Lembar Angket Validasi II .....	90
Lampiran 17 Lembar Angket Validasi III.....	91
Lampiran 18 Angket Respon Peserta Didik .....	96
Lampiran 19 Dokumentasi.....	112
Lampiran 20 Kartu Bimbingan .....	113
Lampiran 21 Surat Keterangan Pengecekan Similarity.....	117
Lampiran 22 Hasil Pengecekan Similarity.....	118
Lampiran 23 Bukti Perbaikan Skripsi .....	119
Lampiran 24 Tabel Perbaikan Skripsi.....	120
Lampiran 25 Surat Izin Penjilidan .....	121



**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS VIDEO ANIMASI PADA  
PELAJARAN IPAS DI KELAS IV SD NEGERI 23  
PALEMBANG**

**Oleh:**

**Mutia Annisa Maharani (06131382025072)**

**[061313382025072@student.unsri.ac.id](mailto:061313382025072@student.unsri.ac.id)**

**Dosen Pembimbing : Bunda Harini, S.Pd., M.Pd.**

**[harini.bunda@unsri.ac.id](mailto:harini.bunda@unsri.ac.id)**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya**

**ABSTRAK**

Pengembangan media berbasis video animasi pada Pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 23 Palembang dilakukan untuk mengetahui karakteristik media pembelajaran berbasis video animasi di kelas IV SD Negeri 23 Palembang, kevalidan dan kepraktisan dari produk yang telah dikembangkan. Penelitian ini menggunakan model pendekatan ADDIE dengan lima tahapan yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Penelitian ini dibatasi peneliti sampai tahap menghasilkan produk dan uji coba produk. Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan terhadap media berbasis video animasi yang dinilai oleh validator, total nilai yang diperoleh adalah 92% dengan kategori “Valid”. Hasil respon peserta didik setelah dilakukan uji coba kelompok kecil kepada 15 peserta didik kelas IV SD Negeri 23 Palembang didapatkan rata-rata nilai yaitu 99,5% dengan kategori “Sangat Praktis”. Berdasarkan hasil penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media berbasis video animasi valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran tambahan dalam mendukung kegiatan pembelajaran.

**Kata kunci:** Pengembangan, Video Animasi, IPAS, Pendekatan ADDIE

**DEVELOPMENT OF ANIMATED VIDEO-BASED MEDIA IN SCIENCE  
AND TECHNOLOGY LESSONS IN GRADE IV PUBLIC SCHOOL 23  
PALEMBANG**

**By:**

**Mutia Annisa Maharani (06131382025072)**

[06131382025072@student.unsri.ac.id](mailto:06131382025072@student.unsri.ac.id)

**Supervisor: Bunda Harini, S.Pd., M.Pd.**

[harini.bunda@unsri.ac.id](mailto:harini.bunda@unsri.ac.id)

**Elementary School Teacher Education Study Program  
Faculty of Teacher Training and Education, Sriwijaya University**

**ABSTRACT**

*The development of animated video-based media in IPAS lessons in class IV SD Negeri 23 Palembang was carried out to determine the characteristics of animated video-based learning media in class IV SD Negeri 23 Palembang, the validity and practicality of the products that have been developed. This research uses the ADDIE approach model with five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This research is limited by researchers to the stage of producing products and product trials. Based on the results of validation that has been carried out on animated video-based media assessed by validators, the total value obtained is 92% with the "Valid" category. The results of students' responses after a small group trial to 15 fourth grade students of SD Negeri 23 Palembang obtained an average score of 99.5% with the category "Very Practical". Based on the results of the assessment, it can be concluded that the animated video-based media is valid and feasible to use as additional learning media in supporting learning activities.*

**Keywords:** *Development, Animated Video, IPAS, ADDIE Approach*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan mesin perubahan individu yang dapat membantu setiap orang dapat memperoleh ilmu pengetahuan dengan berbagai cara yang berbeda-beda. Cara tersebut antara lain dengan mendapatkan pengalaman langsung melalui latihan dan eksperimen serta mengakses sumber informasi secara digital melalui internet. Pengetahuan yang diperoleh melalui pendidikan menjadi aset berharga karena dengan berbagai cara memperoleh pengetahuan dapat membantu individu merencanakan, membangun masa depan yang lebih baik serta mampu menghadapi permasalahan. Sebagaimana menurut Idris (2022) menyatakan bahwa pendidikan berarti cara bagi individu memperoleh ilmu pengetahuan seumur hidup sebagai sumber masa depan dan menghadapi permasalahan sehari-hari. Pendidikan tidak hanya sekedar memberikan informasi, tetapi juga membangun karakter, pemahaman diri, dan berpikir kritis. Oleh karena itu, pendidikan memegang peranan penting dalam membantu masyarakat dan mencapai potensi yang maksimal terutama, dalam era teknologi dan akses informasi.

Teknologi tidak hanya berperan sentral dalam kemajuan tetapi juga memainkan peran penting dalam transformasi sosial dan pendidikan. Transformasi Pendidikan yang dimaksud dilakukan dengan menggunakan platform online seperti Moodle atau Google Classroom. Teknologi ini mencakup informasi tentang perkembangan platform online, alat platform, metode pembelajaran online dan proses interaksi guru dengan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Teknologi ini memungkinkan guru menyampaikan materi dan tugas secara efisien sementara peserta didik dapat menggunakan, berinteraksi, dan belajar secara online. Sebagaimana Webster (2021) mengatakan bahwa teknologi merupakan penerapan pengetahuan praktis pada bidang tertentu, cara pelaksanaan tugas, terutama menggunakan proses, metode, atau pengetahuan teknis serta aspek khusus bidang usaha tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi dalam pembelajaran selalu berkaitan dengan bidang tertentu dan membantu mengembangkan pengetahuan

dasar dalam berbagai ranah termasuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Pembelajaran IPAS mendeskripsikan cara pembelajaran yang mengintegrasikan ilmu alam dan ilmu sosial, membantu peserta didik memahami hubungan kompleks antara ilmu alam dan ilmu sosial, dan mendorong pemahaman dunia yang lebih holistik. IPAS dalam kurikulum merdeka memadukan ilmu alam dan ilmu sosial ke dalam pendekatan pembelajaran yang lebih komprehensif, menekankan pada pengembangan berbagai keterampilan dan memungkinkan fleksibilitas dalam pembelajaran. Sebagaimana Walujo (2022) berpendapat bahwa kurikulum merdeka sebagai kurikulum yang dirancang untuk mengajar peserta didik. Sehingga dengan rancangan tersebut kurikulum merdeka pada pembelajaran IPAS dapat membuat peserta didik mengeksplorasi pengetahuan dasar dalam berbagai ranah dengan mengembangkan pemikiran kritis, kolaboratif, komunikatif, dan literasi digital dalam pembelajaran IPAS.

IPAS berarti pendekatan yang menggabungkan berbagai aspek Ilmu Alam dan Ilmu Sosial dalam pendidikan. IPAS membantu peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahu tentang fenomena alam semesta yang terjadi di sekitar. Hal ini membuat peserta didik dapat belajar dengan pendekatan yang lebih holistik, memahami keterkaitan antara alam, fenomena sosial, dan lingkungan sekitar. Tujuan utama pembelajaran IPAS di sekolah dasar bukan hanya sekedar materi yang banyak dipelajari peserta didik tetapi juga agar peserta didik dapat menggunakan ilmu yang dimilikinya. Peserta didik usia sekolah dasar masih melihat segala sesuatu sebagaimana adanya (kongkrit dan sederhana), utuh atau lengkap dan tidak rinci, pada tahap berpikir pembelajaran IPAS di sekolah dasar sangat penting untuk memberikan kesempatan peserta didik bereksplorasi, mengeksplorasi dan mengembangkan. memahami lingkungan sekitar. Pemahaman tersebut dapat digunakan untuk mengidentifikasi dan mencari solusi terhadap berbagai permasalahan yang muncul. Ketika mempelajari IPAS, peserta didik diharapkan dapat memahami, mengevaluasi dan menerapkan pengetahuan terhadap lingkungan sekitar.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di SDN 23 Palembang, diketahui bahwa media pembelajaran sudah aktif digunakan di kelas IV. Salah satu media pembelajaran yang menjadi fokus utama di sekolah tersebut adalah IPAS. Media pembelajaran yang dimaksud adalah papan perubahan wujud zat, IPAS memungkinkan peserta didik untuk secara visual mengamati dan mengikuti perubahan wujud zat dengan lebih baik, memfasilitasi pemahaman yang lebih kuat dan mempertajam keterampilan pengamatan bagi peserta didik. Selain itu, media pembelajaran berbasis IT (Information and Technology) yang baru digunakan yaitu video pembelajaran yang diambil dari aplikasi youtube sebagai alat bantu pengajaran materi pada pelajaran IPAS. Video pembelajaran tersebut ditayangkan menggunakan proyektor, sehingga semua peserta didik dapat melihat visualisasi konsep-konsep IPAS. Melalui media tersebut, peserta didik SD Negeri 23 Palembang mempunyai kesempatan untuk menggali ilmu lebih dalam, mengembangkan pemikiran kritis dan memperkuat pemahaman terhadap mata pelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif dan relevan.

Media pembelajaran berbasis video animasi dapat menggambarkan konsep dan gagasan yang kompleks dengan cara yang mudah dipahami. Hal ini membantu peserta didik lebih memahami subjek yang mungkin sulit dijelaskan dengan kata-kata atau gambar diam. Serta dapat digunakan di berbagai media pembelajaran, termasuk di dalam kelas dan sumber belajar mandiri. Sebagaimana Wahyuni (2022) menyatakan bahwa video animasi termasuk salah satu media yang mengubah sesuatu mulai dari imajinasi, ide, konsep, visual hingga berdampak pada dunia dan tidak menjadi dinding dalam dunia animasi. Sehingga video animasi tidak hanya berfungsi sebagai dinding pembatas dalam konteks dunia animasi tetapi juga merupakan alat yang memungkinkan ekspresi kreatif meluas dan berdampak relevan pada pendidikan, hiburan, bisnis, dan berbagai aspek kehidupan. Untuk menciptakan animasi yang kreatif, informatif dan berdampak relevan dapat menggunakan salah satu aplikasi pengedit video yaitu Capcut.

yakni aplikasi edit video berbasis smartphone yang dapat membantu membuat video animasi pembelajaran. Menurut Deriyan (2022) mengatakan bahwa lingkungan video animasi yang dibuat dengan Capcut efektif dalam meningkatkan

kinerja kognitif peserta didik di sekolah dasar terutama pada mata pelajaran IPAS. Sejalan dengan itu menurut Suryaman dan Suryanti (2022) video pembelajaran berbasis *Capcut* dapat membantu peserta didik memperoleh dan menyimpan informasi dengan lebih efektif, sehingga meningkatkan keberhasilan pembelajaran melalui integrasi elemen animasi dan efek visual. Dengan memanfaatkan fitur *Capcut*, pembuat video edukasi dapat menambahkan elemen animasi dinamis dan efek visual yang imersif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Elemen animasi seperti grafik gerak dan gambar dinamis membantu menjelaskan konsep kompleks dengan cara yang lebih visual dan mudah dipahami peserta didik.

Hal ini memberikan fleksibilitas yang dibutuhkan dalam pendidikan modern. Materi pembelajaran video animasi dapat berkontribusi terhadap pendidikan inklusif dengan menyediakan aksesibilitas bagi peserta didik dengan kebutuhan khusus yang berbeda. Dengan kata lain, video animasi mempunyai potensi untuk melampaui batas-batas dunia animasi dan secara benar memajukan pembelajaran, komunikasi, dan banyak bidang lain dengan cara yang kreatif dan inovatif.

Berdasarkan wawancara awal dengan guru, didapat informasi bahwa di kelas IV baru menggunakan media pembelajaran seperti video pembelajaran. Video pembelajaran yang ditayangkan seperti isi materi berupa tulisan tentang perubahan cuaca. Sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat memahami materi dengan lebih mudah menggunakan media pembelajaran konkret.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di SD Negeri 23 Palembang”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti dapat menentukan rumusan masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 23 Palembang?

- 2) Bagaimana kevalidan produk media pembelajaran berbasis video animasi pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 23 Palembang?
- 3) Bagaimana kepraktisan produk media pembelajaran berbasis video animasi pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 23 Palembang?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis video animasi pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 23 Palembang.

- 1) Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis video animasi pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 23 Palembang.
- 2) Mendeskripsikan kevalidan produk media pembelajaran berbasis video animasi pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 23 Palembang.
- 3) Mendeskripsikan kepraktisan produk media pembelajaran berbasis video animasi pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 23 Palembang.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat dalam penelitian pengembangan ini antara lain sebagai berikut:

- 1) Bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan Pengalaman belajar yang lebih interaktif bagi Peserta didik dan berkesan melalui materi pembelajaran video animasi. Ini dapat membantu mereka mengingat informasi dengan lebih baik dan memicu rasa ingin tahu mereka.

- 2) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menyajikan materi pembelajaran dengan lebih menarik dan kreatif melalui video animasi materi pembelajaran. Ini akan membantu menarik perhatian peserta didik dan membuat belajar lebih menyenangkan.

- 3) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat mengalami peningkatan kualitas pembelajaran pada kelas 4, khususnya pada pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Penggunaan materi pembelajaran video animasi akan membantu mengoptimalkan cara penyampaian materi.

4) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat melihat dampak nyata dari penelitian dalam konteks pembelajaran primer. Ini akan memberikan rasa pencapaian dan penerapan praktis dari konsep-konsep teoretis yang teruji.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rofiq, L. P. (2019). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU. *Journal of Education Technology*, 127.
- Aghni, R. I. (2018). FUNGSI DAN JENIS MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 100.
- Amelia putri wulandari, A. a. (2023). pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *journal on education*, 3929-3930.
- Anggrayni, M. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS . *JURNAL IKA: IKATAN ALUMNI PGSD UNARS* , 51.
- APRIANSYAH, M. R. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO BERBASIS ANIMASI MATA KULIAH ILMU BAHAN BANGUNAN DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BANGUNAN FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA. <http://repository.unj.ac.id>, 25.
- Arensi, Y. D. (2023). PENGEMBANGAN VIDEO MENGGUNAKAN APLIKASI CAPCUT PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI PEDULI TERHADAP MAKHLUK HIDUP SISWA KELAS IV DI SDN NO 21/VI RANTAU SULI. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* , 5345.
- Cahyani, I. R. (2020). PEMANFAATAN MEDIA ANIMASI 3D di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 61-62.
- Deriyan, L. F. (2022). engembangan Media Video Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Aplikasi Capcut di Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 1-10.
- Dr. Muhammad Hasan, S. M. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN* . makassar: Grup Penerbitan CV TAHTA MEDIA GROUP.
- Ega Safitri, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video. *Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 74-80.
- Eka Melati, A. D. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar . *journal on education*, 1-10.
- Erni\_Fatmawati, K. R. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa. *CAKRAWALA Journal pendidikan* , 25.

- Gantini, H. (2021). Penanaman Karakter Siswa Sekolah D. *Jurnal Paped*, 18.
- Hani H, S. S. (2020). PERILAKU DAN KARAKTERISTIK PESERTA DIDIK BERDASARKAN TUJUAN PEMBELAJARAN. *Manazhim: jurnal manajemen dan ilmu pendidikan*, 106-116.
- Hasmirati, N. S. (2023). MOTIVATION AND INTEREST: DOES IT HAVE AN INFLUENCE ON PJOK LEARNING OUTCOMES IN ELEMENTARY SCHOOL CHILDREN? *Journal of Research, Review and Educational Innovation*, 70-78.
- Idris, u. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Capcut pada Pembelajaran IPS Materi Indahnya Keragaman diNegeriku Kelas IV Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 2.
- Jannah3), M. S. (2023). PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PEMBPEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI CAPCUT PADA TEMA 3 SUBTEMA KELAS V SDN 04 KOTO BARU. *Jurnal CONSILIUM (Education and Counseling Journal)*, 174.
- Karo, I. R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *journal pendidikan dan matematika*, 93.
- KHORIAH, S. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BELAJAR BERBASIS. *eprints repository*, ix.
- Komalasari, E. (2019). PERAN GURU DALAM MEDIA DAN SUMBER BELAJAR DI ERA DISRUPSI. *UNTIRTA* , 440.
- Naimah. (2023). Pengembangan Buku Ajar Ipas (Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial) Materi Perkembangbiakan Tumbuhan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Plus Ar-Rahman Kota Kediri . *etheses.iainkediri.ac.id*, 13.
- novitasari, a. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran IPA Kelas V SDN 10 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 1.
- NOVITASARI, D. (2023). IMPLEMENTASI PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS V MADRASAH. *PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS V MADRASAH*, 12.
- Nursifa Faujiah, S. N. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *JURNAL TELEKOMUNIKASI, KENDALI DAN LISTRIK*, 83.
- PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA MUATAN IPS . (2023). *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* , 870-871.

- putri, p. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Capcut pada Pembelajaran IPS Materi Indahnya Keragaman diNegeriku Kelas IV Sekolah Dasa. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 1-2.
- Ragil FerthaLarasati, D. N. (2023). Pengembangan Modul Berbasis Discovery Learning Pada Materi Satuan Baku Siswa Kelas II SDN. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 5-6.
- rahmayati. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Di Kelas IV Sekolah. *jurnal kajian pendidikan dan pendidikan dasar*, 17-18.
- Rahmi Mudia Alti, P. T. (2022). Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran. In E. N. Malahayati, *Media Pembelajaran* (pp. 109-110). Sumatera Barat, Padang: PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI.
- ROHANI, S. M. (2019). DIKTAT MEDIA PEBELAJARAN . <http://repository.uinsu.ac.id>, 19-21.
- Safitri, C. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KUARTET BER-BARCODE DENGAN MODEL PEMBELAJARAN MIND MAPPING KELAS IV PADA PEMBELAJARAN IPAS UPT SDN 39 GRESIK. *REPOSITORY*, 3.
- Sundari, F. (2017). PERAN GURU SEBAGAI PEMBELAJAR DALAM MEMOTIVASI PESERTA DIDIK USIA SD. *journal.lppmunindra.ac.id*, 72.
- Suryaman, S. &. (2022). Pengembangan media video animasi berbasis plotagon dan capcut untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas ii sekolah dasar. *Jurnal cakrawala pendas*, 841-850.
- thabroni, g. (2022, april 03). *serupa*. Retrieved from serupa.id: <https://serupa.id/media-pembelajaran/>
- Triasiana, A. (2020). PENGUATAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN MELALUI DIGITALISASI MEDIA PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 33.
- wahyuni, r. (2022). PENGARUH MODEL THINK PAIR SHARE BERBASIS VIDEO ANIMASI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR KELAS IV SEKOLAH DASAR . *Institutional Repository*, 8.

Webster, M. (2021, september 12). *Pengertian Teknologi Menurut Para Ahli*. Retrieved from merdeka.com: <https://www.merdeka.com/trending/pengertian-teknologi-menurut-para-ahli-ketahui-manfaat-beserta-jenisnya-kln.html>