

Pengembangan Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman IPS Sekolah Dasar

Oleh :

Wahyu Anggraeni - 218620600118

Dosen Pembimbing : Dr. Tri Linggo Wati M. Pd.

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO
AGUSTUS 2025



Pendahuluan

- Pendidikan IPS memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman siswa tentang masyarakat dan lingkungan sosial. Namun, banyak siswa yang merasa kurang tertarik dan terlibat dalam pelajaran IPS, yang dapat berdampak negatif pada hasil belajar mereka..
- Media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami konsep yang diajarkan. Video animasi, sebagai salah satu bentuk media, dapat menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan interaktif..
- Canva adalah alat desain grafis yang memungkinkan guru untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dengan mudah. Dengan berbagai template dan fitur yang tersedia, guru dapat merancang video animasi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
- Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas video animasi berbasis Canva dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPS. Diharapkan media ini dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
- Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pengajaran yang lebih inovatif di kelas IPS. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang lebih efektif.
- Penelitian ini akan difokuskan pada kelas tertentu di sekolah dasar dan akan mengeksplorasi materi IPS yang spesifik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain pengembangan ADDIE, yang mencakup analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.
- Artikel ini akan disusun dengan membahas latar belakang, metode penelitian, hasil dan pembahasan, serta kesimpulan dan saran. Setiap bagian akan memberikan informasi yang mendalam mengenai penelitian yang dilakukan.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis Canva dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPS di kelas VI?

Metode Penelitian

1. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Pengembangan (R&D) menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation).
2. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI SD
3. Proses pengumpulan data melalui 3 tahap yaitu, Observasi, Wawancara, dan Angket
4. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif, kuantitatif, uji validitas dan reabilitas, analisis hasil belajar, dan analisis deskriptif.
5. Variabel Independen Penggunaan Video Animasi Berbasis Canva, variabel dependen Pemahaman Siswa terhadap Materi IPS.

Hasil dan Pembahasan

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media video animasi berhasil dibuat dengan memanfaatkan Canva, disesuaikan dengan materi IPS kelas VI. Nilai rata-rata pretest sebesar 67,69, meningkat menjadi 90,96 pada posttest. Perolehan skor N-Gain sebesar 0,720, yang termasuk dalam kategori tinggi, menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa media dinilai sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Respon siswa juga positif, terutama pada aspek visualisasi dan kemudahan memahami materi. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menegaskan pentingnya media digital sebagai alat bantu pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Kesimpulan

Media video animasi berbasis Canva yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti **layak dan efektif** untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kerja sama internasional di mata pelajaran IPS. Dengan tampilan visual yang menarik dan narasi yang mudah dipahami, media ini mampu menumbuhkan minat, meningkatkan pemahaman, dan membuat pembelajaran lebih bermakna. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam pendidikan dasar, khususnya pada mata pelajaran IPS yang bersifat teoritis.

Referensi

- [1] R. Pratiwi, F. Hermanto, and S. Artikel, “EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN VIDEO ANIMASI DAN KAHOOT! MATERI INTERAKSI ANTARNEGARA-NEGARA ASEAN PADA SISWA KELAS VIII SMP N 3 TEBO JAMBI,” 2021. [Online]. Available: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/SOSIOLIUM>
- [2] R. Oviyanti, V. Pandra, and E. Rosalina, “Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Mengukur Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 14 Lubuklinggau,” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, vol. 4, no. 1, pp. 296–304, Jul. 2024, doi: 10.53299/jppi.v4i1.451.
- [3] “Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV MIN 2 Kota Madiun”, [Online]. Available: <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- [4] “pengembangan vid animasi wjd zat”.
- [5] I. A. Agustiningrum, P. A. T. Prasasti, and I. Listiani, “Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar,” *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 7, no. 4, p. 1596, Oct. 2023, doi: 10.35931/am.v7i4.2628.
- [6] M. J. Sidabutar, K. Budiarta, and M. F. Rahmadana, “Pengembangan Video Animasi Berbasis Pembelajaran Flipped Classroom Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Jayapangus Press Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 7, no. 2, 2024.
- [7] Z. Nuraeni, N. K. Dewi, and D. Indraswati, “JCAR 5 (Special Issue) (2023) Journal of Classroom Action Research Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Google Sites Pada Pelajaran IPS,” 2023, doi: 10.29303/jcar.v5iSpecialIssue.4007.
- [8] E. Y. Adini, N. Hasanah, and I. Oktaviyanti, “Pengembangan Media Pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak) pada Materi IPS untuk Siswa Kelas IV SDN 39 Mataram,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, vol. 7, no. 1, pp. 1–7, Feb. 2022, doi: 10.29303/jipp.v7i1.386.
- [9] oleh Edi Mulyana et al., “JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Indonesia) Efektifitas media pembelajaran Powtoon untuk meningkatkan hasil belajar IPS,” vol. 10, no. 1, pp. 1–9, 2023, doi: 10.21831/jipsindo.
- [10] M. J. Sidabutar, K. Budiarta, and M. F. Rahmadana, “Pengembangan Video Animasi Berbasis Pembelajaran Flipped Classroom Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Jayapangus Press Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 7, no. 2, 2024.

Referensi

- [11] M. Gherardini and A. Frima, “Pengembangan Bahan Ajar Konsep Dasar IPS Berbasis Karakter untuk Mahasiswa PGSD,” *Journal of Elementary School (JOES)*, vol. 2, no. 2, pp. 50–57, Dec. 2019, doi: 10.31539/joes.v2i2.950.
- [12] L. K. A. Lia, C. Atikah, and L. Nulhakim, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS ANIMAKER UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, vol. 10, no. 2, pp. 386–400, May 2023, doi: 10.38048/jipcb.v10i2.1634.
- [13] G. P. P. Hapsari and Z. Zulherman, “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa,” *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 4, pp. 2384–2394, Jul. 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i4.1237.
- [14] Sunardin, A. Kilawati, and S. Kasma, “PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPS SISWA SD,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, vol. 10, no. 4, pp. 899–912, Nov. 2023, doi: 10.38048/jipcb.v10i4.1822.
- [15] S. Marifah and N. Amaliyah, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 7563–7572, Jun. 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3596.
- [16] H. I. Nabila, N. Fitriani, W. Setiawan, I. Siliwangi, J. Terusan, and J. Sudirman, “Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN ANIMAKER PADA MATERI STATISTIKA”, doi: 10.22460/jpmi.v6i3.17563.
- [17] M. Riyanto, U. Jamaluddin, and A. S. Pamungkas, “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Video Scribe Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar,” *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, vol. 11, no. 2, pp. 53–63, Jul. 2019, doi: 10.18860/madrasah.v11i2.6419.
- [18] W. Nurma Rizanti and A. Wahab Jufri, “Peningkatan Pendidikan Karakter Peserta Didik Melalui Bahan Ajar IPA Berbantuan Media Game,” *Journal of Classroom Action Research*, vol. 5, no. 1, 2023, doi: 10.29303/jcar.v5i1.2870.
- [19] N. Hasna Siregar, M. Hotmauli Damanik, D. Sawitri, S. Trisna Mukti, W. Sherli Utami, and R. Surya Amanda, “Identifikasi Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini Melalui Video Mendongeng Digital,” *DIRASAH*, vol. 7, no. 2, 2024, [Online]. Available: <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/dirasah>
- [20] D. Savitri and A. Karim, “Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika,” *Agustus*, vol. 1, no. 2, p. 2020, doi: 10.46306/lb.v1i2.

Referensi

[21] L. G. Ayopma and D. F. Mufit, “Desain Bahan Ajar Kinematika Gerak Berbasis Konflik Kognitif Mengintegrasikan Program Tracker,” *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, vol. 14, no. 1, pp. 94–106, 2023, doi: 10.26877/jp2f.v14i1.14348.

[22] A. F. Sevtia, M. Taufik, and A. Doyan, “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep dan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, vol. 7, no. 3, pp. 1167–1173, Jul. 2022, doi: 10.29303/jipp.v7i3.743.

[23] J. Jahring, H. Herlina, N. Nasruddin, and A. Astrinasari, “PENGEMBANGAN INSTRUMEN EVALUASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ONLINE MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ,” *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, vol. 11, no. 2, p. 872, Jun. 2022, doi: 10.24127/ajpm.v11i2.4932

