

## Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sd Negeri 060877 Medan Perjuangan

**Endina Dwiva Perbina Br Tarigan**

Universitas Negeri Medan

**Mutiara Gultom**

Universitas Negeri Medan

**Sri Lewi Giovani Lubis**

Universitas Negeri Medan

**Khairunnisa**

Universitas Negeri Medan

Alamat: Jl. William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20221

Korespondensi penulis: [endinasilangit@gmail.com](mailto:endinasilangit@gmail.com)

**Abstract:** *This research aims to apply digital learning media to science subjects in elementary school, animal life cycle material for 4th grade elementary school students. Research design using the R&D model according to Borg and Gall includes initial research and data collection, product planning, initial product format development, initial trials, product revisions, main field trials, product revisions, operational field trials, and product refinement. Research subjects included validation tests by material experts and media experts, and field trials (25 students), involving grade 4 students at UPT SD Negeri 060877 Medan Perjuangan. Data collection techniques use questionnaires or questionnaires. The data type is quantitative descriptive. The results of this research received a material expert assessment in the very good category.*

**Keywords:** *Application, Learning Media, Digital*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan media pembelajaran digital pada mata pelajaran IPA di SD Materi Daur Hidup Hewan untuk siswa kelas 4 SD. Desain penelitian menggunakan model R&D menurut Borg and Gall meliputi penelitian dan pengumpulan data awal, perencanaan produk, pengembangan format produk awal, uji coba awal, revisi produk, uji coba lapangan utama, revisi produk, uji lapangan operasional, dan penyempurnaan produk. Subjek penelitian meliputi uji validasi ahli materi dan ahli media, dan uji coba lapangan (25 siswa), melibatkan siswa kelas 4 UPT SD Negeri 060877 Medan Perjuangan. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner atau angket. Jenis data berupa deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini mendapat penilaian ahli materi kategori sangat baik.

**Kata kunci:** *Penerapan, Media Pembelajaran, Digital*

### LATAR BELAKANG

Belajar mengajar pada peran aktif siswa dibutuhkan untuk semua mata pelajaran termasuk dalam mata pelajaran IPA. Penyampaian materi tersebut tidak cukup hanya menggunakan buku bahan ajar, tetapi juga memerlukan sumber belajar yang dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep serta melatih keaktifan siswa. Perlunya pemahaman konsep yang sesuai, agar pengetahuan yang diperoleh siswa dapat selalu diingat dengan baik (Irawati et al., 2021; Rumidjan et al., 2017; Rusyda & Sari, 2017).

Muatan IPA pada sekolah dasar memberikan siswa kesempatan untuk mengembangkan rasa ingin tahu terhadap hal alamiah yang dapat membentuk kepribadian siswa dalam mengembangkan pengetahuan (Mulyadinata et al., 2020; Sudana & Wesnawa, 2017). Dasarnya merupakan proses interaksi edukatif antara guru dan siswa. Kegiatan tersebut bertujuan agar siswa memiliki hasil yang terbaik dalam belajar. Untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik, diperlukan peran maksimal dari seorang guru, baik dalam penyampaian materi, penggunaan metode, pengelolaan kelas dan sebagainya. Tanpa itu semua proses belajar mengajar belum dapat terlaksana dengan baik.

Pada dasarnya proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi antara guru dengan siswa. Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila siswa telah mencapai kompetensi yang diharapkan, karena hal itu merupakan cerminan dari kemampuan siswa dalam menguasai suatu materi. Kegiatan pembelajaran di kelas merupakan inti dari suatu penyelenggaraan pendidikan yang ditandai dengan adanya kegiatan pengelolaan kelas, penggunaan media dan sumber belajar, serta penggunaan model dan strategi pembelajaran (Mahmudah, 2018; Sodik et al., 2019). Perkembangan teknologi di era modern ini membuat guru harus berinovasi mengenai media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran (Dewi & Handayani, 2021; Susilo & Sofiarini, 2020). Guru sebenarnya sudah mulai menggunakan media yang berbentuk digital seperti video misalnya, namun masih belum semuanya menggunakan (Christ et al., 2017; Yuanta, 2020). Pada era modern ini, para guru diharuskan selalu berinovasi mengenai media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran adalah alat bantu, bahan atau teknik yang memungkinkan digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung agar proses interaksi komunikasi antara guru dengan peserta didik dapat berlangsung secara tepat (Ihsana, 2017; Tafonao, 2018). Penggunaan alat atau pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat bagi siswa, serta membangkitkan motivasi belajar siswa bahkan dapat membawa pengaruh terhadap psikologis pada siswa (Febrita & Ulfah, 2019; Indriyani, 2019; Nurfadhillah et al., 2021). Selain dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, penggunaan atau pemanfaatan media pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran sehingga dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dalam penyampaian pesan dan isi pelajaran tersebut (Rejeki et al., 2020; Suryani, 2016).

Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran di kelas memberikan banyak manfaat. Salah satunya yaitu memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Melalui penggunaan media pembelajaran guru juga terbantu dalam menyampaikan sesuatu

atau materi pelajaran yang tidak dapat disampaikan melalui komunikasi secara lisan. Sehingga kesulitan siswa dalam memahami konsep dan prinsip tertentu dapat teratasi. Penggunaan media pembelajaran juga dapat menciptakan suasana belajar mengajar menjadi aktif dan tidak membosankan untuk siswa. Kegiatan belajar mengajar yang kurang aktif dan monoton menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya daya serap dan tingkat pemahaman siswa dalam menerima pelajaran sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, salah satu penyebab hal itu terjadi dikarenakan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar (Putri et al., 2021; Swiyadnya et al., 2021). Terlebih lagi guru hanya menggunakan satu jenis metode saja seperti metode ceramah dimana siswa hanya menjadi pendengar saja. Sehingga ini menyebabkan siswa akan cepat merasa bosan. Oleh karena itu, guru sangat dituntut untuk membekali dirinya dengan pengetahuan dan keterampilan dalam menentukan strategi dalam mengajar. Salah satunya dengan menggunakan media seperti media video animasi. Video animasi merupakan suatu video yang didalamnya memuat visualisasi animasi yang dapat dipadukan dengan topik ataupun materi yang dapat menarik minat siswa untuk belajar.

Di tengah kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), faktanya pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah dasar masih kurang dalam pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Guru hanya berpaku pada buku siswa saja tanpa menggunakan media yang mendukung dan guru cenderung hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa terutama pada pembelajaran IPA. Hal ini terlihat pada UTS yang sebagian besar belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilaksanakan dengan guru di SDN 060877 Medan Perjuangan ditemukannya beberapa permasalahan, salah satu nya dalam penerapan penggunaan media digital dalam pembelajaran ipa di kelas, guru menggunakan media pembelajaran berbentuk vidio berupa tulisan dan suara sehingga membuat siswa cenderung bosan dan kurang tertarik dalam pembelajaran mengakibatkan kegiatan belajar mengajar tidak menarik atau bersifat monoton karena kurangnya variasi dalam mengajar sehingga siswa tidak termotivasi untuk belajar dan siswa sulit memahami materi yang diberikan oleh guru sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran IPA yang menuntut siswa untuk berfikir secara luas dalam memahami suatu konsep yang diberikan oleh guru, dan kurangnya inovasi dan kreativitas guru dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran.

Berdasarkan paparan masalah yang ditemukan, perlu dikembangkan media pembelajaran video animasi yang mampu menjadi solusi permasalahan belajar siswa. Sudah seharusnya guru memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi kepada siswa agar pembelajaran dapat berjalan dengan optimal. Sehingga diperlukannya pengembangan media pembelajaran yang akan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang didalamnya merupakan muatan pembelajaran IPA kelas 4 SD pada materi daur hidup hewan. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian (Efendi et al., 2020; Jannah, 2018; Putri et al., 2021). Berdasarkan ketiga penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran sangatlah layak untuk mengembangkan media berupa video pembelajaran dan sudah dibuktikan validitasnya. Ketiga penelitian tersebut sangat relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan mengenai pengembangan media video pembelajaran daur hidup hewan pada kelas 4 SD. Sehingga hasil penelitian tersebut dijadikan dasar dalam penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi daur hidup hewan untuk kelas 4 SD yang belum pernah dikembangkan oleh peneliti lainnya.

Salah satu platform yang dapat digunakan dalam membuat video animasi yaitu Canva dan Capcut. Canva memiliki kelebihan yaitu memiliki berbagai animasi antara lain animasi tulis tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup. Canva ini juga dapat mengkombinasikan gambar dan musik sesuai dengan kebutuhan sehingga dalam penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan hal tersebut akan membuat siswa tidak bosan atau jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Pengembangan video animasi ini sangat cocok diterapkan di sekolah dasar karena karakteristik anak sekolah dasar lebih cenderung tertarik pada animasi dan gambar-gambar. Sehingga dalam pengembangan video tersebut nantinya terdapat animasi serta gambar yang menarik sehingga dapat menciptakan suasana yang menyenangkan, siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran dan dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran video animasi pada materi daur hidup hewan, menguji validitas media pembelajaran video animasi pada materi daur hidup hewan, menguji kepraktisan media pembelajaran video animasi pada materi daur hidup hewan, dan untuk menguji efektivitas media pembelajaran video animasi pada materi daur hidup hewan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas 4 sekolah dasar.

## **KAJIAN TEORITIS**

### **Media pembelajaran Digital**

Media pembelajaran berupa video merupakan salah satu media yang banyak digunakan guru dalam pembelajaran secara daring. Namun guru terkendala waktu karena membuat video membutuhkan waktu yang panjang. Dari hasil angket yang telah diisi oleh beberapa guru Sekolah Dasar diketahui bahwa pembelajaran masih online. Jadi media video pembelajaran ini sering digunakan dalam menyampaikan materi. Video pembelajaran yang digunakan banyak menggunakan video yang sudah jadi yaitu dari youtube karena memikirkan waktu, biaya dan kerumitan. Video pembelajaran menggunakan aplikasi canva ini dapat dijadikan referensi oleh para guru untuk pembuatan video pembelajaran sesuai dengan keinginan dan kebutuhan. Guru juga dapat memilih pemakaian secara gratis atau berbayar. Desain yang tersedia bervariasi dari segala bidang. Baik kebutuhan di bidang Pendidikan, maupun non Pendidikan bahkan untuk keperluan iklan dan bisnis juga tersedia (Triningsih et al., 2021).

Video pembelajaran berbentuk digital ini dapat digunakan pada saat pembelajaran daring (Salam & Mudinillah, 2021) atau pembelajaran langsung atau luar jaringan.

### **Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut Kemp dan Dayton media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok kecil, atau kelompok yang besar jumlahnya, yaitu dalam hal (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberikan instruksi (Cecep dan Bambang, 2011: 20). Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Sedangkan untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa.

### **Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran**

Pengembangan media harus dilakukan sesuai dengan prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran. Menurut Kentut dalam Miftah (2013), beberapa prinsip tersebut perlu dipertimbangkan ketika akan mengembangkan media pembelajaran antara lain:

1. Harus dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan instruksional, karena pada dasarnya media presentasi yang kita bahas untuk keperluan pembelajaran. Jika kita tidak dapat menerapkan prinsip ini, maka bahan presentasi yang kita hasilkan akan

menjadi tidak efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran atau malah mirip seperti bahan presentasi untuk informasi pada umumnya.

2. Harus diingat bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai bahan pendukung belajar siswa, bukan merupakan media pembelajaran yang akan dipelajari secara mandiri oleh sasaran. Media pembelajaran kurang cocok digunakan sebagai bahan belajar yang bersifat pengayaan. Ini berbeda dengan program multimedia interaktif. Oleh karena itu pesan-pesan yang disajikan dalam media presentasi sebaiknya dibuat secara garis besar dan tidak detail, sebab penjelasan secara detail akan disajikan oleh penyajinya atau guru.
3. Pengembangan media pembelajaran seharusnya mempertimbangkan atau menggunakan secara maksimal segala potensinya dan karakteristik yang dimiliki oleh jenis media pembelajaran ini. Unsur-unsur yang perlu didayagunakan pada pembuatan media pembelajaran ini antara lain memiliki kemampuan untuk menampilkan teks, gambar, animasi dan unsur audio-visual. Sedapat mungkin unsur-unsur tersebut dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam pembuatan media pembelajaran yang akan dibuat.
4. Prinsip kebenaran materi dan kemenarikan sajian. Materi yang disajikan harus benar substansinya dan disajikan secara menarik pula.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Borg & Gall. Menurut Borg & Gall dalam Sugiyono (2010: 9), penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Dalam penelitian pengembangan, produk-produk yang dikembangkan dapat berupa buku, modul, media pembelajaran dan sebagainya. Penelitian pengembangan akan lebih difokuskan pada pengembangan media konkret yang layak digunakan untuk siswa sekolah dasar kelas 4 dengan tema Daur Hidup Hidup. Prosedur penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan media konkret rantai makanan ini mengacu pada prosedur penelitian pengembangan Borg and Gall. Menurut Borg and Gall dalam Nana Syaodih Sukmadinata (2006: 169), penelitian pengembangan terdiri dari 10 langkah pengembangan, yaitu, Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan data awal (*Research and information collecting*), Melakukan perencanaan (*Planning*), Mengembangkan produk awal (*Develop preliminary form of product*), Melakukan uji coba lapangan tahap awal. (*preliminary field testing*),

Melakukan revisi terhadap produk utama (*Main product revision*), Melakukan uji coba lapangan utama (*Mainfield testing*), Melakukan revisi terhadap produk operasional (*Operational product revision*), Melakukan uji lapangan operasional. (*Operasional field testing*), Melakukan perbaikan terhadap produk akhir (*Final product revision*), Mendesiminasikandan. mengimplementasikan produk (Dessimation and distribution).

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Waktu pelaksanaan penelitian yaitu pada tanggal 17 November 2023. Tempat penelitian dilakukan di SD Negeri 060877 Medan, Perjuangan.

### **Target / Subyek Penelitian**

Subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah seluruh siswa kelas 4 SD Negeri 06077 Medan, Perjuangan. Dengan jumlah peserta didik untuk uji coba sebanyak 25 orang siswa. Pengumpulan data untuk memvalidasi kelayakan media yaitu menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan instrument angket penilaian dari media flip chart kreasi tersebut. Data kuantitatif diperoleh dari hasil uji para ahli.

### **Data Teknik**

Untuk memperoleh data-data dalam pengembangan media rantai makanan metode yang digunakan dalam pengumpulan data untuk memvalidasi kelayakan media yaitu menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan instrument angket penilaian dari media flipchart kreasi tersebut. Data kuantitatif diperoleh dari hasil uji para ahli, uji lapangan awal, dan uji lapangan yang berupa penilaian secara umum tentang media rantai makanan yang sedang dikembangkan. Berdasarkan dengan jenis dan sifatnya data yang dikumpulkan, maka penelitian akan menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket. Dalam penelitian ini angket diberikan kepada ahli media, ahli materi dan siswa kelas 4 SD Negeri 060877 untuk digunakan sebagai data dari penilaian media rantai makanan yang telah dikembangkan. Data tersebut dikumpulkan menggunakan jenis angket tertutup dengan menambahkan komentar di kolom yang telah disediakan. Angket tersebut bertujuan untuk memperoleh data tentang tingkat kelayakan media dalam bentuk angka. Data tersebut dikumpulkan untuk digunakan sebagai landasan dalam melakukan revisi produk media yang telah dikembangkan.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini, pengolahan data akan dilakukan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kuantitatif dihasilkan dari data yang telah diperoleh melalui

angket uji ahli, uji coba lapangan awal, uji lapangan utama, dan uji coba lapangan operasional. Pengambilan data dalam penelitian ini adalah menggunakan angket yang berisi tanggapan-tanggapan tentang produk media puzzle dengan 5 pilihan jawaban, yaitu sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang (2) dan sangat kurang (1). Jika akan memberikan tanggapan “Sangat Baik” pada suatu butir pertanyaan tersebut maka diberikan skor sebesar “5”, dan seterusnya. Untuk menganalisis data, langkah yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan mengumpulkan semua data-data mentah, dijumlahkan dan dikelompokkan berdasarkan jawaban yang sama. Setelah menjumlahkan dan mengelompokkan masing-masing jawaban, kemudian peneliti memberi skor. Skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi nilai dengan skala 5 menggunakan acuan konversi dari Sukardi (2008: 179).

Peneliti menggunakan kriteria penilaian di atas untuk mengetahui layak atau tidaknya media puzzle rantai makanan yang akan dikembangkan. Media ini dapat dikatakan layak sebagai media yang digunakan untuk mata pelajaran IPA kelas IV Sekolah Dasar, apabila hasil yang diperoleh dari penilaian ahli materi, ahli media, dan siswa sudah memenuhi nilai kesesuaian media dengan kriteria minimal “Baik”.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Produk dari akhir dan dari penelitian pengembangan ini adalah media kongkrit rantai makanan untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas 4 di SD Negeri 060877, Medan Perjuangan. Media ini disusun berdasarkan prosedur pengembangan media yang telah ditetapkan.

Media Diigital Daur Hidup Hewan melalui tahap awal yaitu menyusun tujuan dan fungsi pengembangan media yang berdasarkan Silabus dan RPP yang dikonsultasikan dengan guru kelas IV SD Negeri060877 Medan, Perjuangan. Media Digital Daur Hidup Hewan yang sudah jadi selanjutnya divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui penilaian awal media. Hasil penilaian dari ahli materi yaitu. Mendapat rata-rata skor yang menunjukkan kualitas media dengan nilai dan dengan kesimpulan .Tahap berikutnya adalah uji coba ke siswa di sekolah. Hasil revisi kemudian diuji kepada ahli media yaitu ibu Hj. Wirda, S.Pd., M.Pd. Dan mendapat hasil dengan nilai “Baik” ditinjau dari aspek fisik, warna, pemanfaatan, gambar, dan font dan mendapat kesimpulan “Layak Uji Coba Tanpa Revisi”. Selama uji coba berlangsung terlihat bahwa siswa antusias dan tertarik dengan media digital Daur Hidup Hewan yang diperlihatkan kepada siswa, hal ini terlihat dari hasil uji coba lapangan awal yang dilakukan. Secara umum uji coba yang dilakukan tidak mengalami kendala yang berarti. Produk akhir dari penelitian pengembangan ini adalah produk media pembelajaran Daur Hidup Hewan untuk

mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas IV Sekolah Dasar dengan spesifikasi sebagai berikut :

### **Langkah-langkah Pembuatan Media Capcut**

Pastikan anda mengunduh aplikasi CapCut dari toko aplikasi yang sesuai dengan perangkat, lalu anda, baik itu iOS (App Store) atau Android (Google Play Store). Ketika Anda membuka aplikasi, Anda akan melihat tombol "Buat Proyek Baru" atau "Mulai Proyek Baru". Ketuk tombol tersebut untuk memulai proyek baru. Pilih video atau foto yang ingin Anda tambahkan ke proyek Anda. Anda dapat mengimpor materi dari galeri perangkat Anda. Tambahkan klip video dan foto ke timeline proyek. Anda dapat mengatur urutan klip, memotong klip, atau memangkasnya sesuai kebutuhan Anda. Anda dapat menambahkan musik latar ke video Anda. CapCut biasanya menyediakan koleksi musik bebas royalti yang dapat Anda gunakan. Gunakan berbagai efek, filter, dan efek transisi yang disediakan oleh CapCut untuk meningkatkan tampilan video Anda. Anda dapat mengakses menu efek dan filter melalui aplikasi. Anda dapat menambahkan teks atau stiker ke video Anda untuk memberikan informasi tambahan atau elemen kreatif. Buat transisi yang mulus antara klip video dengan menambahkan efek transisi, seperti geser, putar, atau fade. Anda dapat mengatur audio, mengurangi kebisingan, atau mengatur tingkat volume sesuai kebutuhan. Pratinjau video Anda untuk memastikan semuanya terlihat dan terdengar seperti yang Anda inginkan. Jika ada yang perlu diubah, kembali ke langkah sebelumnya. Setelah Anda puas dengan hasilnya, pilih opsi untuk menyimpan video di perangkat Anda atau membagikannya di platform sosial atau aplikasi berbagi video lainnya. Selalu penting untuk menyimpan proyek CapCut Anda sehingga Anda dapat mengeditnya lebih lanjut atau membuat salinan jika diperlukan di masa mendatang. CapCut memiliki banyak fitur kreatif, seperti pengeditan warna, penggunaan lapisan, dan efek khusus. Eksplorasi fitur-fitur ini untuk membuat video yang lebih menarik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Media Digital Daur Hidup Hewan untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas IV SD sudah layak untuk digunakan. Penilaian ahli materi memperoleh masuk ke dalam kategori baik.

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Pengembangan media pembelajaran video animasi telah menghasilkan produk yang valid, praktis dan efektif dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran sebagai upaya untuk memudahkan siswa dalam memahami materi, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Disarankan untuk dapat menggunakan media pembelajaran video animasi dengan baik

sehingga proses pembelajaran lebih inovatif, memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, dan disarankan untuk melakukan studi lanjutan terhadap media pembelajaran video animasi ini serta melakukan pengembangan produk sejenis pada materi, muatan, dan jenjang yang berbeda. Kemudian hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam melakukan penelitian sejenis.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Ardana, I. K. A. B., Rati, N. W., & Werang, B. R. (2023). *Media Pembelajaran Video Animasi IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas V Sekolah Dasar*. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 14705-14718.
- Asri Budiningsih, C. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Haryono. (2013). *Pembelajaran IPA yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Kepel Press
- Azizy. (2010). *Ragam Latihan: Khusus Asah Otak Anak Plus: Melejitkan Daya Ingatannya*. Yogyakarta: Diva Press.
- Collaborative-learning: *Cognitive and Computational Approaches*. (1-19). Oxford: Elsevier.
- Dillenbourg, P. A. Suciaty Al
- Dillenbourg, P. 1999. *What do you mean by collaborative learning?*. In Dillenbourg P (Ed).
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95-105.
- Salam, M. Y., & Mudinillah, A. (2021). *Canva Application Development For Distance Learning On Arabic Language Learning In Mts Thawalib Tanjung Limau Tanah Datar*. 23(2), 101–111.
- Triningsih, D. E., Karangploso, S. M. P. N., & Malang, K. (2021). *Penerapan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek*. 15(1), 128–144.