

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMAKER PADA MATA PELAJARAN IPAS SD NEGERI 023971 BINJAI BARAT

Putri Bunga Deby Purba¹, Lidia Simanihuruk², Zainuddin³,
Husna Parluhutan Tambunan⁴, Putra Afriadi⁵

Universitas Negeri Medan

putribungadebypurba@gmail.com; lidiasimanihuruk@unimed.ac.id

Abstract

This study addresses the challenges faced by SD Negeri 023971 Binjai Barat, where the integration of learning media in classroom instruction has been notably limited. The primary aim of this research is to evaluate the feasibility, practicality, and effectiveness of Animaker-based learning media within this educational context. Employing a Research and Development (R&D) approach grounded in the ADDIE model—comprising Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation—the study systematically assessed the educational resource. Initial validation from material experts yielded a feasibility score of 71.66%, categorized as “Feasible.” Subsequent evaluations indicated a significant improvement, with the material expert score rising to 90%, classified as “Very Feasible.” Although media experts initially rated the media at 60% (“Less Appropriate”), their assessment dramatically increased to 93.33% (“Very Appropriate”) in the second round of validation, confirming the content's efficacy. Practitioners, specifically class IV teachers, evaluated the media's practicality at 89.41%, categorizing it as “Very Practical.” Furthermore, effectiveness was determined through a learner response questionnaire, achieving an average score of 90.77% (“Very Effective”). Pre-test and post-test analyses demonstrated an N-Gain value of 0.645, classified as “Effective,” indicating notable student learning outcomes. In conclusion, Animaker-based learning media is affirmed to be highly feasible, practical, and effective for enhancing educational experiences.

Keywords: Development; ADDIE; Learning Media; Animaker; Educational Effectiveness

Abstrak: Penelitian ini mengatasi tantangan yang dihadapi oleh SD Negeri 023971 Binjai Barat, di mana integrasi media pembelajaran dalam kegiatan belajar-mengajar masih sangat terbatas. Tujuan utama penelitian ini adalah mengevaluasi kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran berbasis Animaker dalam konteks pendidikan tersebut. Dengan menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) berdasarkan model ADDIE—meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*—penelitian ini menilai sumber pembelajaran secara sistematis. Validasi awal dari ahli materi memperoleh skor kelayakan sebesar 71,66% (kategori "Layak"). Evaluasi berikutnya menunjukkan peningkatan signifikan, dengan skor ahli materi naik menjadi 90% ("Sangat Layak"). Sementara itu, ahli media awalnya memberi penilaian 60% ("Kurang Sesuai"), namun pada validasi kedua, skor meningkat drastis menjadi 93,33% ("Sangat Sesuai"), mengonfirmasi keefektifan konten. Dari sisi kepraktisan, guru kelas IV mengevaluasi media ini sebesar 89,41% ("Sangat Praktis"). Keefektifan diukur melalui angket respons peserta didik, dengan skor rata-rata 90,77% ("Sangat Efektif"). Analisis *pre-test* dan *post-test* menghasilkan nilai N-Gain sebesar 0,645 ("Efektif"), menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan. Simpulannya, media pembelajaran berbasis Animaker terbukti sangat layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pengalaman pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan; ADDIE; Media Pembelajaran; Animaker; Keefektifan Pembelajaran

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah wadah bagi orang-orang yang mau belajar, dimana guru sebagai pemberi ilmu dan peserta didik sebagai penerima ilmu. Pendidikan tersebut berupaya menciptakan generasi yang siap dalam menghadapi era global saat ini, oleh sebab itu pendidikan tentu harus relevan dengan perkembangan yang ada. Kurikulum sebagai dasar dari pendidikan tersebut juga harus mengikuti perkembangan yang ada. Lahir kurikulum merdeka karena pandemi covid-19 yang saat itu menimpa tanah air. Kurikulum merdeka menurut Darmawan dan Winataputra dalam (Tuerah & Tuerah, 2023) dirancang untuk menumbuhkan kemandirian siswa dan memfokuskan pembelajaran pada kebutuhan peserta didik, dengan penekanan pada peningkatan keterampilan yang relevan pada abad 21. Dalam penerapannya, kurikulum ini menuntut untuk guru berkreasi dalam memilih metode, media serta teknik pembelajaran yang sesuai (Angga et al., 2022).

Pembelajaran adalah kegiatan yang ingin mencapai sebuah tujuan. Tujuan yang dimaksud tentu harus selaras dengan tujuan belajar dari peserta didik dan juga kurikulum tersebut (Kustandi & Darmawan, 2023). Guru juga peserta didik didalam kelas melaksanakan kegiatan belajar, dalam proses pembelajarannya guru memerlukan media pembelajaran berfungsi alat bantu bagi guru menuturkan materi pembelajaran didalam

kelas. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) semakin memicu adanya reformasi pemanfaatan produk teknologi dalam proses pembelajaran. Artinya guru dapat mengaplikasikan alat-alat yang tersedia pada sekolah dan memanfaatkannya untuk pembelajaran. Guru bisa memanfaatkan alat yang terjangkau, ekonomis dan efisien meskipun sederhana namun merupakan keharusan agar mencapai tujuan pembelajaran (Kustandi & Darmawan, 2023). Namun, pada kenyataannya, media pembelajaran tidak sering untuk dimanfaatkan kepada guru saat proses pembelajaran berjalan. Hal tersebut dikonfirmasi melalui pengamatan serta wawancara di kelas IV SD Negeri 023971 Binjai Barat. Adapun permasalahan yang ditemukan adalah berlangsungnya pembelajaran yang bersifat monoton yaitu guru sekadar menggunakan buku teks dalam mengutarakan isi materi pelajaran dan peserta didik mencermati guru. Ditemukan juga peserta didik sepanjang pembelajaran beberapa ada yang mengobrol, melamun dan mengusik temannya. Diperoleh juga informasi dari guru kelas IV bahwa peserta didik kurang meminati dan kurang peduli dalam pembelajaran, guru lebih sering memakai metode ceramah, memberi penugasan dan pelajaran disampaikan dengan buku teks. Guru menerangkan bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran khususnya yang mengaplikasikan teknologi karena minimnya penguasaan terhadap teknologi, karena membutuhkan waktu dan persiapan yang lama apabila ingin membuat media pembelajaran.

Mengikuti masalah yang ditemukan, penggunaan media belajar dapat membantu mengatasi masalah ini. menggunakan media belajar dapat merangsang perasaan, perhatian juga keterampilan peserta didik sehingga mendukung jalannya pembelajaran (Hasan et al., 2021). Pendidikan pada abad 21 ini menuntut guru untuk dapat beradaptasi dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Oleh sebab itu, sungguh disayangkan jika guru tidak memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada untuk mengembangkan media pembelajaran yang saat ini telah banyak aplikasi atau software edit video secara gratis. Salah satu cara efektif guna memaksimalkan pemahaman adalah dengan membuat video pembelajaran animasi. Video animasi tidak hanya terlihat menarik berkat kombinasi warna juga pemilihan teks yang tepat namun juga semakin menarik dengan adanya penambahan suara atau audio yang menyertainya (Asih et al., 2023). Tempat membuat video animasi yang dapat dimanfaatkan adalah *Animaker*. *Animaker* merupakan software berbasis web untuk membuat animasi video dimana membuatnya dengan online dan terdapat fitur-fitur semacam *background*, karakter, teks, *audio* juga efek transisi yang lebih hidup dengan pengaturan waktu yang sederhana (Fajarwati & Irianto, 2021). Media yang

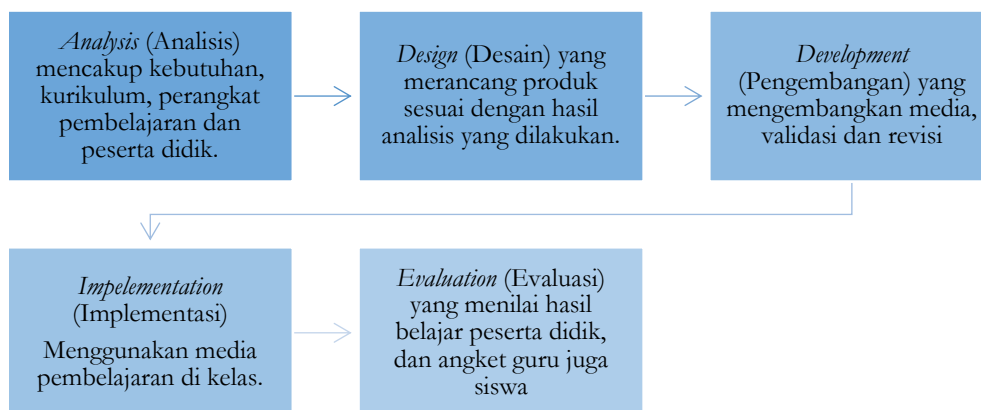
memiliki unsur suara dan gambar lebih menarik dalam pembelajarannya (Kusumahwardani et al., 2022). Media pembelajaran ini sangat baik karena bisa pada semua bidang ilmu dari mulai PAUD sampai tingkat SMA (Sidabutar & Reflina, 2022). Kelebihan *animaker* mudah digunakan saat pembuatan video, ada karakter yang disediakan serta fitur dasar gratis, kekurangannya terdapat fitur yang berbayar dan video dapat diunduh tanpa *watermark* (Robinson & Hasan, 2023).

Penggunaan media animasi dalam pembelajaran memberikan dampak yang positif, karena dapat meningkatkan minat peserta didik dan mengurangi kebosanan selama proses belajar (Asmara et al., 2023). Media animasi berbasis *Animaker* efektif bila diaplikasikan di kelas juga dapat membantu guru dalam memamparkan isi materi pelajaran dengan mudah. Hal ini dapat dibuktikan dengan penelitian oleh Apiek Gandamana dan Marisa (2021), hasilnya terbukti bahwa video animasi mendapatkan penilaian sangat baik dari para ahli media, juga ahli materi. Kepraktisan terbukti membawa dampak positif, terwujud juga melalui respon yang baik dari guru dan peserta didik. Selain itu efektivitas video animasi terlihat dari peningkatan hasil belajar yang signifikan di kalangan peserta didik (Gandamana & Marisa, 2022).

Pendidikan saat ini mengintegrasikan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, atau disingkat IPA dan Ilmu Pengetahuan Sosial, atau disingkat IPS untuk menjadi satu yang kemudian dikenal sebagai Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, atau disingkat IPAS. Dalam pembelajaran IPAS, siswa diharapkan dapat memahami kedua aspek, yaitu segi aspek lingkungan dan segi aspek sosial. Sehingga, melalui proses belajar yang berlangsung, diharapkan para peserta didik dapat mengidentifikasi, menjaga kelestarian, serta menghargai keberagaman yang ada di Indonesia, baik dari sudut pandang alam maupun sosial (Kemendikbud, 2022). Untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pelajaran IPAS, sangat penting bagi para guru untuk menyediakan media pembelajaran sesuai selama proses belajar mengajar. Untuk itu, menjadi dorongan bagi peneliti tertarik dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animaker pada Mata Pelajaran IPAS SD Negeri 023971 Binjai Barat". Tujuan daripada penelitian ini ialah menilai kelayakan media, mengevaluasi praktikalitasnya, serta mengukur efektivitas penggunaannya.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Focus daripada R&D ialah pada pengembangan produk baru, ataupun produk yang ada dilakukan perbaikan. Penelitian ini digunakan model ADDIE, terdiri oleh lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan dan evaluasi. Pada tahap ini, prosesnya mudah dipahami hingga diterapkan, model ini mencakup tahap yang sistematis.



Gambar 1 Prosedur Penelitian Pengembangan Model ADDIE

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 023971 Binjai Barat selama semester genap Tahun Ajaran 2024/2025, tepatnya dari tanggal 17 hingga 19 Maret 2025. Subjek penelitian melibatkan 24 siswa kelas IV, dengan komposisi seimbang antara jumlah siswa laki-laki dan jumlah perempuan, yaitu masing-masing mencakup 12 orang. Objek penelitian merupakan pengembangan media *Animaker*, pada pelajaran IPAS, dengan dikhususkan pada materi keberagaman budaya Indonesia di provinsi Sumatera Utara.

Dalam penelitiannya ini yaitu teknik pengumpulan yang diterapkan meliputi observasi, wawancara, angket, tes serta dokumentasi. Kemudian pada teknik analisis data, penelitian ini memanfaatkan data kualitatif dimana berasal dari hasil pengamatan di sekolah dan wawancara oleh guru kelas IV, juga serta kritik maupun saran yang disampaikan oleh validator dan praktisi. Sedangkan untuk data kuantitatif, yaitu skor dihasilkan oleh angket yang memakai perhitungan skala *Likert* ada lima pilihan jawaban, dan khusus angket respon siswa menerapkan skala *Guttman* dengan dua pilihan jawaban.

Tabel 1 Pedoman Skala (*Likert*)

Skor	Ket.
1.	Sangat Tidak Layak (STL)/Sangat Tidak Setuju (STS).
2.	Tidak Layak (TL)/ Tidak Setuju (TS).
3.	Cukup Layak (CL)/ Ragu-Ragu (RG).
4.	Layak (L)/ Setuju (S).

5. Sangat Layak (SL)/ Sangat Setuju (SS).

Sumber: (Sugiyono, 2020)

Tabel 2 Pedoman Skala (*Guttman*)

Skor	Ket.
1.	Ya.
0.	Tidak.

Sumber: (Sugiyono, 2020)

Kelayakan media pembelajaran dicapai dari analisis data angket oleh ahli media dan materi, adapun pedoman angket ahli materi, diperlihatkan pada tabel berikut.

Tabel 3 Pedoman Angket pada Validator Materi

No.	Aspek	Indikator	No.Item	Jum. Butir
1.	Isi materi	Kesesuaian materi terhadap pembelajaran	1,2,3	3
		Kesesuaian urutan penyampaian materi	4	1
		Kemutakhiran materi	5	1
2.	Kebutuhan Siswa	Kesesuaian dengan perkembangan siswa	6,7	2
3.	Keakuratan materi	Keakuratan materi	8,9	2
4.	Bahasa	Kesesuaian penggunaan bahasa	10,11,12	3
Jumlah butir				12

Sumber: (Hasibuan & Hidayat, 2022)

Tabel 4 Pedoman Angket pada Validator Media

No.	Aspek	Indikator	No.Item	Jum. Butir
1.	Tampilan Media	<i>Background</i>	1	1
		Audio	2	1
		Huruf	3,4	2
		Warna	5	1
		Gambar	6,7	2
		Penyajian media	9,10	2
2.	Bahasa	Penggunaan bahasa	10, 11, 12	3
Jumlah butir				12

Sumber: (Hasibuan & Hidayat, 2022)

Selanjutnya adalah menghitung persentase kelayakan yaitu melalui rumus:

$$P = (\text{total skor yang diperoleh}) / (\text{skor harapan}) \times 100\% \quad (1)$$

Tabel 5 Kategori Kelayakan Media Pembelajaran

Rentang Presentase Skor	Kategori	Keterangan
$85 < skor \leq 100$	Sangat valid.	Sangat layak, tidak revisi.
$69 < skor \leq 84$	Valid.	Layak, tidak revisi.
$53 < skor \leq 68$	Cukup valid.	Kurang layak, perlu revisi.
$37 < skor \leq 52$	Kurang valid.	Tidak layak, revisi.
$20 < skor \leq 36$	Sangat kurang valid.	Sangat tidak layak, revisi.

Sumber: (Arinkunto, 2016)

Praktikalitas media pembelajaran dihasilkan dari analisis data angket oleh ahli praktisi, adapun pedoman angket praktisi, diperlihatkan pada tabel berikut.

Tabel 6 Pedoman Angket Praktisi

No	Aspek	Indikator	No.Item	Jum. Butir
1	Materi	Kesesuaian materi	1, 2	2
2	Tampilan	Sederhana	3,4	1
		Menarik	5	1
		Gambar	6	1
		Huruf	7,8	2
		Audio	9,10	2
		<i>Background</i>	11,12	2
3	Kebahasaan	Penggunaan Bahasa	13,14	2
4	Kepraktisan	Kepraktisan media	15,16,17	3
Jumlah butir				17

Sumber: (Mei, 2024)

Selanjutnya adalah menghitung persentase praktikalitas yaitu menggunakan rumus:

$$P = R / SM \times 100 \% \quad (2)$$

Sumber: (Mariati, 2024)

Ket :

R = skor yang diperoleh

SM = Skor Maks

Tabel 7 Kategori Praktikalitas Media Pembelajaran

Presentase Skor	Kategori
100 - 81	Sangat praktis.
80 - 61	Praktis.
60 - 41	Cukup praktis.
41 - 21	Kurang praktis.
20 - 0	Sangat kurang praktis.

Sumber: (Mariati, 2024)

Efektifitas terhadap media pembelajaran dihitung melalui analisis angket respon peserta didik, adapun pedoman angket respon peserta didik, ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 8 Pedoman Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek	No.Item	Jum.Butir
1	Minat	1,2,3,4,5	5
2	Bahasa	6,7,8	3
3	Tampilan	9,10,11	3
4	Manfaat	12,13,14	3
Jumlah butir			14

Sumber: (Anggriani, 2022)

Selanjutnya dengan menghitung presentase keefektifan dengan menggunakan rumus:

$$D = B/C \times 100\% \quad (3)$$

Sumber: (Mariati, 2024)

Keterangan :

B = Skor yang diperoleh.

C = Skor Maksimal.

Tabel 9 Kategori Efektifitas Media Pembelajaran

Presentase Skor	Kategori
81 – 100	Sangat Efektif.
61 – 80	Efektif.
41 – 60	Cukup Efektif.
21 – 40	Kurang Efektif.
0 – 20	Tidak Efektif.

Sumber: (Mariati, 2024)

Lebih lanjut, untuk kepada menghitung peningkatan hasil belajar peserta didik diperoleh dengan cara uji N-Gain, rumusnya:

$$g = (Sf - Si) / (100 - Si) \quad (4)$$

Sumber: (Rahmatia et al., 2022).

Keterangan:

g = skor gain ternormalisasi.

Si = Nilai *pretest*.

Sf = Nilai *posttest*.

Tabel 10 Kategori N-Gain

Skor N-Gain	Kriteria
$g < 0,3$	Rendah / Cukup Efektif.
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang / Efektif.
$g > 0,7$	Tinggi / Sangat Efektif.

Sumber: (Rahmatia et al., 2022).

HASIL

Ditemukan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 023971 Binjai Barat pada kelas IV ini menghasilkan media pembelajaran berbasis *Animaker* pada mata pelajaran IPAS. Penelitian yang merujuk terhadap model ADDIE, sehingga hasil yang didapatkan dalam setiap tahapannya adalah sebagai berikut:

Hasil tahapan analisis

Tahapan analisis adalah tahap awal yang mencakup analisis kebutuhan yang ditemukan saat observasi bahwa proses pembelajaran masih bersifat monoton dan guru jarang menggunakan media pembelajaran. Analisis kurikulum mencakup kurikulum yang digunakan disekolah terutama di kelas IV yaitu kurikulum merdeka dan materi yang digunakan adalah pada buku yang tersedia di sekolah dengan materi Keberagaman Budaya Indonesia provinsi Sumatera Utara. Analisis perangkat pembelajaran yaitu media yang digunakan hanya alat peraga yang juga jarang digunakan karena hanya ada pada materi tertentu, selain itu adanya proyektor dan komputer yang tersedia disekolah. Terakhir, analisis terhadap peserta didik menunjukkan bahwa beberapa siswa cenderung melamun, mengobrol, mengganggu teman yang membuat kondisi kelas menjadi kurang kondusif. Berdasarkan hasil analisis ini, sangat penting

untuk mengimplementasikan media pembelajaran saat jalannya proses pembelajaran. Sehingga, dapat membantu peserta didik agar memfokuskan saat berjalannya pembelajaran sehingga tercipta suasana kelas yang mendukung.

Hasil tahapan desain

Tahapan desain adalah merancang media pembelajaran yang disesuaikan dengan tahap analisis. Dalam tahap desain ini diperlukan beberapa tahapan yaitu penyusunan materi, perancangan media pembelajaran, menyusun modul ajar dan instrument penelitian, menyusun soal *pretest* dan *posttest*.

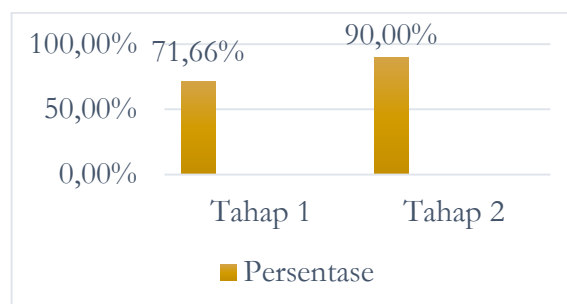
Hasil tahapan pengembangan

Tahapan pengembangan merujuk pada proses penciptaan media pembelajaran yang melibatkan beberapa langkah. Langkah pertama adalah penciptaan media pembelajaran memanfaatkan *Animaker*. Sesudah itu, media sudah tercipta itu diberi penilaian oleh validator materi juga media. Proses menilai validator materi dijalankan dalam dua tahap. Penilaian dari validator materi diperlihatkan pada tabel berikut.

Tabel 11 Penilaian oleh Ahli Materi

Aspek	No.Pernyataan	Tahap 1	Tahap 2
Isi Materi	1,2,3,4,5	17	21
Kebutuhan Siswa	6,7	8	10
Keakuratan Materi	8,9	7	9
Bahasa	10,11,12	11	14
TOTAL SKOR	60	43	54
PERSENTASE	100%	71,66%	90%

Tahap I mendapat persentase 71,66 % dengan kategori layak namun terdapat saran dan komentar, sehingga peneliti melakukan revisi dan validasi tahap II mendapat persentase 90% dengan kategori “Sangat Layak”.



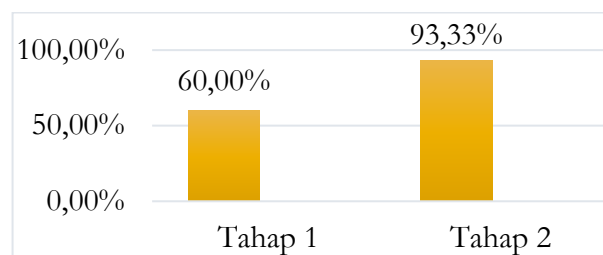
Gambar 2 Penilaian Validator Materi

Selanjutnya, dijalankan penilaian oleh validator media juga terdapat dua tahap. Penilaian oleh validator media diperlihatkan pada tabel berikut.

Tabel 12 Validasi oleh Ahli Media

Aspek yang di nilai	Nomor Pernyataan	Tahap 1	Tahap 2
Tampilan Media	1,2,3,4,5,6,7,8,9	27	44
Bahasa	10,11,12	9	12
TOTAL SKOR	60	36	56
PERSENTASE	100%	60%	93,33%

Pada tahap I, penelitian memperoleh persentase sebesar 60% dan dikategorikan sebagai “Kurang Layak. ” Berdasarkan komentar dan saran dari validator, peneliti melakukan revisi. Hasilnya, pada tahap II, penelitian berhasil meraih persentase 90,33% dan dikategorikan sebagai “Sangat Layak. ”

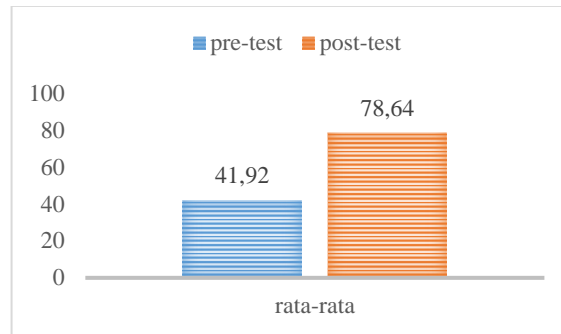


Gambar 3 Penilaian Validator Media

Setelah media pembelajaran dikembangkan juga berhasil dari tahapan validasi dan revisi kepada validator, selanjutnya ialah dapat menerapkannya di kelas.

Hasil tahapan implementasi

Tahap implementasi ini dapat dilakukan apabila media pembelajaran berbasis Animaker yang dikembangkan sudah layak digunakan. Peneliti mengimplementasikan media pembelajaran di kelas IV SD Negeri 023971 Binjai Barat kepada 24 peserta didik. Tahap ini mencakup 1) pemberian *pre-test*, kemudian diperoleh nilai peserta didik dimana semua siswa tidak mencapai nilai tuntas, didapatkan rata-rata 41,92 untuk nilai *pre-test*, 2) proses pembelajaran dimulai dengan menggunakan media pembelajaran, 3) pemberian *pre-test*, kemudian diperoleh 20 siswa mendapat nilai tuntas, dan 4 peserta didik untuk nilainya tidak tuntas. tetapi nilainya tetap meningkat dibandingkan dengan nilai *pre-test* diperoleh nilai rata-rata yaitu 78,64 untuk nilai *posttest*.



Gambar 4 Rata-Rata *Pre-test* dan *Post-test* Siswa

Hasil tahapan evaluasi

Tahap ini ialah tahap akhir yaitu evaluasi. Dalam tahap ini, dibagi dalam beberapa langkah, yaitu: 1) Penilaian angket dari para ahli praktisi, yaitu guru kelas IV, menghasilkan media pembelajaran memperoleh persentase 89,41% dengan kategori “Sangat Praktis”. 2) Hasil belajar siswa, yang dihitung melalui uji N-Gain, menunjukkan nilai 0,645 dengan kategori “Sedang/Efektif”. 3) Analisis terhadap angket respon siswa mencatat rata-rata persentase 90,77% dengan kategori “Sangat Efektif”.

PEMBAHASAN

Kelayakan media pembelajaran yang berbasis *Animaker* ditentukan dengan menjalani proses validasi yang dilakukan ahli materi dan media. Penilaian materi dilakukan dua tahapan. Dalam tahap pertama, media mendapatkan persentase 71,66% tergolong pada kategori “Layak, tidak perlu revisi”, namun terdapat komentar atau saran dari validator. Kemudian, pada tahap kedua, media tersebut diperbaharui sesuai dengan arahan dari validator dan berhasil meraih nilai 90% dengan masuk kategori “Sangat Layak, tidak perlu revisi”.

Selanjutnya, proses validasi media dilaksanakan juga dalam dua tahap. Pada tahap pertama, penilaian media memperoleh persentase 60% yang termasuk dalam kategori “Kurang Layak, perlu revisi”. Setelah menjalankan adanya perbaikan berdasarkan saran dan komentar. Lalu dilanjutkan dengan penilaian tahap kedua, dimana media berhasil mencapai nilai 90,33% dan dikategorikan sebagai “Sangat Layak, tidak perlu revisi”.

Dengan demikian, hasil validasi materi menunjukkan persentase 90% merujuk golongan kategori "Sangat Layak", sementara validasi media mencapai 93,33% juga kategorinya sama. Hal ini mengindikasikan bahwa media layak dipakai.

Temuan ini juga diperkuat terhadap penelitian Saragih, dkk (2024), yang menyatakan bahwa media pembelajaran *Animaker* layak dipergunakan. Ahli materi menilai dengan tergolong kriteria "Baik", sedangkan ahli media menilai dengan tergolong juga kriteria "Sangat Baik" (Saragih & Simanihuruk, 2024).

Praktikalitas media pembelajaran berbasis *Animaker* dievaluasi oleh seorang ahli praktisi, yaitu guru kelas IV SDN 023971 Binjai Barat. Penilaian ini dilakukan dilakukan selama proses pembelajaran ketika media yang telah dikembangkan diterapkan di kelas IV tersebut. Hasil penilaian menunjukkan praktikalitas media pembelajaran memperoleh skor 76 dengan persentase 89,41% masuk terhadap golongan kategori "Sangat Praktis". Itu sebabnya, berhasil disimpulkan jelas media pembelajaran berbasis *Animaker* terbukti praktis untuk diaplikasikan saat berjalannya pembelajaran.

Oleh simpulan itu, juga semakin diperkuat penelitian yang dilakukan oleh Selvia Mariati (2024), bertujuan untuk mengevaluasi kepraktisan media pembelajaran berbasis *Animaker*. Hasil yang tercapai oleh praktisi menunjukkan angka yang mengesankan, yaitu 91%, dengan kriteria "Sangat Praktis." (Mariati, 2024).

Efektivitas media pembelajaran yang menggunakan *Animaker* diukur oleh angket respon peserta didik dan perbandingan pencapaian belajar yang diperoleh lewat *pretest* juga *posttest*. Berdasarkan angket yang dibagikan, rata-rata persentase respon peserta didik mencapai 90,77% yang dikategorikan sebagai "Sangat Efektif". Selanjutnya, analisis terhadap pencapaian belajar peserta didik kelas IV dihasilkan dengan memakai rumus uji N Gain, yang menunjukkan adanya peningkatan nilai. Rata-rata nilai siswa pada *pre-test* adalah 41,92 sementara pada *post-test* meningkat menjadi 78,64. Dari perhitungan uji N Gain, mencapai skor rata-rata sebesar 0,645 yang masuk dalam kategori "Sedang/Efektif". Dengan demikian, dapat juga ditarik simpulan ternyata media pembelajaran berbasis *Animaker* terbukti efektif, baik dari segi respon peserta didik maupun dari hasil atau pencapaian belajar siswa.

Simpulan tersebut juga didorong penelitian oleh Apiek Gandamana dan Marisa (2021) dengan bahwa efektivitas media pembelajaran diperoleh dari tanggapan angket siswa dengan persentase 93% yang masuk pada kategori "Sangat Efektif" digunakan untuk

pembelajaran (Gandamana & Marisa, 2022). Selanjutnya didukung juga oleh penelitian yang dilakukan oleh Mei Zuhri Erniza (2024) dengan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan antara pencapaian *pretest* dan *post test*. Lebih lanjut Uji N-Gain menjelaskan hasil 0,54 yang tergolong kriteria “Sedang” (Mei, 2024).

Adapun implikasi hasil penelitian ini adalah dari segi teoritis adalah berdampak pada pendidikan terkait pengembangan media pembelajaran berbasis *Animaker* khususnya materi Keberagaman Budaya Indonesia provinsi Sumatera Utara. Selain itu berupa memperkaya literatur terkait tentang media pembelajaran yang menggunakan teknologi khususnya dalam mengembangkan media untuk mendukung proses belajar mengajar. Implikasi dari segi praktis adalah menjadi pertimbangan bagi sekolah dan guru untuk dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis *Animaker* dan menerapkannya dikelas, bagi siswa menjadi sumber belajar dalam memahami materi dan mengenal keberagaman budaya yang ada di provinsi tempat tinggal, bagi peneliti selanjutnya sebagai sumber referensi yang tertarik ranah pengembangan media pembelajaran berbasis *Animaker*.

Adapun keterbatasan penelitian ini yaitu keterbatasan fasilitas di sekolah, yaitu *Wifi* sekolah yang kurang lancar karena media pembelajaran diakses melalui web animaker sehingga mewajibkan untuk memiliki *kouta* atau akses jaringan yang memadai. Selain itu, pengembangan media ini hanya berfokus pengenalan keberagaman budaya Sumatera Utara.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pembahasan, maka dari itu kesimpulannya disajikan sebagai berikut:

1. Kelayakan media pembelajaran menunjukkan bahwa validator materi memberikan penilaian sebesar 90% tergolong kategori “Sangat Layak”. Lebih lanjut, penilaian dari validator media mendapat 93,33% juga kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan itu, media pembelajaran ditetapkan sangat layak untuk dipakai dalam pembelajaran.
2. Praktikalitas media pembelajaran mendapatkan penilaian oleh ahli praktisi sebesar **89,41%** dengan kategori “**Sangat Praktis**” digunakan dalam pembelajaran.
3. Efektivitas media pembelajaran mendapat **90,77%** kategori “**Sangat Efektif**” oleh angket respon peserta didik dan juga terjadinya peningkatan terhadap hasil atau pencapaian belajar peserta didik dengan *pre-test* serta *post-test* memakai uji n-gain mendapat skor **0,645** kategori “**Sedang/Efektif**”.

Penelitian ini berkontribusi terhadap ilmu pengetahuan menghasilkan media pembelajaran yang layak, praktis dan efektif dan adanya bukti empiris bahwa media pembelajaran tersebut layak digunakan karena telah melewati serangkaian prosedur. Selain itu juga memberikan solusi atas permasalahan kurangnya implementasi media pembelajaran sehingga oleh karena penelitian ini diharapkan bagi guru untuk terus meningkatkan keterampilannya dalam mengembangkan media pembelajaran. Rekomendasi untuk studi lanjutan adalah diharapkan untuk mengembangkan media animasi dengan *Animaker* dengan materi dan kelas yang berbeda dan membuat media lebih menarik dengan memanfaatkan seluruh fitur yang ada di *Animaker*.

DAFTAR PUSTAKA

- Angga, A., Suryana, C., Nurwahidah, I., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Kabupaten Garut. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3149>
- Anggriani, N. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Linktree Interaktif pada Tema 3 Subtema 2 Keberagaman Makhluk Hidup Kelas IV SDN 106158 Pematang Johar*. Universitas Negeri Medan.
- Arinkunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Asih, L. K., Atikah, C., & Nulhakim, L. (2023). Pengaruh Video Animasi Berbasis Animaker Dalam Efektivitas Belajar Siswa Kelas V Sd. *JTPPM (Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal*, 10(1), 91–102. <https://doi.org/10.62870/jtpm.v10i1.21408>
- Asmara, D. N., Agustina, T., & Apreasta, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker Pada Muatan Matematika Kelas IV Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 8156–8166. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.3686>
- Fajarwati, M. I., & Irianto, S. (2021). Pengembangan Media Animaker Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kalkulator Di Kelas Iv Sd Ump. *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(1), 1–11. <https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v5i1.608>
- Gandamana, A., & Marisa, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker pada Pembelajaran Tema 3 Sub Tema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan Di Kelas 5 SD Negeri 10 Rantau Prapat. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 11(3), 213. <https://doi.org/10.24114/esjgsd.v11i3.29585>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hasibuan, M. F. R., & Hidayat, H. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Ips Materi Globalisasi. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 74–80. <https://doi.org/10.47662/pedagogi.v8i1.278>

- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>
- Kustandi & Darmawan. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran* (1st ed.). Kencana.
- Kusumawardani, D., Pramadi, A., & Maspupah, M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Audiovisual Berbasis Animaker Pada Materi Sistem Gerak Manusia. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 110–115. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1665>
- Mariati, S. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Pada Matematika Kelas III SDN 27 Limau Asam Pesisir Selatan*. UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA BARAT.
- Mei, Z. E. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT (Information and Communication of Technology) MELALUI ANIMAKER UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA*. Universitas Malikussaleh.
- Rahmatia, D., Purba, H. S., & Yulinda, R. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB PADA MATERI TANAH DAN KEBERLANGSUNGAN KEHIDUPAN MENGGUNAKAN METODE DEMONSTRASI UNTUK KELAS IX. *Computer Science and Education Journal*, 2(1).
- Robinson, E., & Hasan, Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Animaker Dalam Pembuatan Media Pembelajaran. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 01(01), 18–23. <https://jurnal.faatuatua.com/index.php/ORAHUA>
- Saragih, A. N. P., & Simanihuruk, L. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS INTERAKTIF MENGGUNAKAN ANIMAKER PADA TEMA 7 SUBTEMA 2 INDAHNYA KEBERAGAMAN NEGERIKU KELAS IV SD NEGERI 013856 SELAWAN KISARAN. *Jurnal Pengembangan Dan Penelitian Pendidikan*, 6(3). <https://journalpedia.com/1/index.php/jppp/article/view/2916>
- Sidabutar, N. A. L., & Reflina, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika SMA dengan Aplikasi Animaker pada Materi Vektor. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1374–1386. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1362>
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Tuerah, M. S. R., & Tuerah, J. M. (2023). Kurikulum Merdeka dalam Perspektif Kajian Teori: Analisis Kebijakan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Oktober, 9(19), 982. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10047903>