

# Pengembangan Media Video Animasi Interaktif dengan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Tugurejo 01 Kota Semarang

Candra Rukma Tri Nur Dewi<sup>1\*</sup>, Barokah Isdaryanti<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i3.11526>

Received: 30 Mei 2025

Revised: 13 Juli 2025

Accepted: 18 Juli 2025

**Abstract:** This study aims to develop an interactive animated video learning media based on Problem Based Learning (PBL) to improve the learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri Tugurejo 01 Semarang in the subject of Natural and Social Sciences (IPAS), specifically on the topic of *The Benefits of Diversity and Preserving Cultural Diversity*. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, and learning outcome tests. Data analysis was conducted using the N-Gain test. The media was developed using Canva and CapCut applications, and was validated by media and content experts with results categorized as "highly feasible," receiving scores of 93.75% and 91.66%, respectively. Small-scale and large-scale trials showed an increase in the average student score from 53.91 to 87.45, with an N-Gain value of 0.7034, categorized as high. An evaluation of the pretest and posttest items produced 21 valid and reliable questions. Teacher and student responses to the media were very positive, with scores of 93.33% and 92.26%, respectively. The results of this study indicate that the PBL-based interactive animated video media is theoretically feasible and practically effective in improving students' learning outcomes in IPAS learning at the elementary school level.

**Keywords:** Interactive Animated Video, Problem Based Learning, Learning Outcomes, IPAS.

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) guna meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Tugurejo 01 Semarang pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya materi *Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya*. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes hasil belajar. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji N-Gain. Media dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dan CapCut, kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dengan hasil "sangat layak" (skor masing-masing 93,75% dan 91,66%). Uji coba skala kecil dan besar menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 53,91 menjadi 87,45 dengan nilai N-Gain 0,7034 (kategori tinggi). Evaluasi juga dilakukan terhadap soal pretest dan posttest yang menghasilkan 21 soal valid dan reliabel. Respon guru dan peserta didik terhadap media sangat positif dengan skor masing-masing 93,33% dan 92,26%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi interaktif berbasis PBL terbukti layak secara teoritis dan efektif secara praktis dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Video Animasi Interaktif, *Problem Based Learning*, Hasil Belajar, IPAS.

Email: [candrarukmatrinurdewi@students.unnes.ac.id](mailto:candrarukmatrinurdewi@students.unnes.ac.id)

## Pendahuluan

Proses pembelajaran dalam dunia pendidikan bertujuan untuk mentransfer pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik (Nuryani & Pratama, 2022). Keberhasilan dari proses tersebut dapat diukur melalui hasil belajar yang dicapai. Hasil belajar merupakan gambaran dari tingkat pemahaman dan penguasaan peserta didik terhadap materi setelah mengikuti suatu proses pembelajaran (Yandi et al., 2023). Hasil belajar yang optimal menunjukkan bahwa peserta didik mampu menyerap dan menerapkan pengetahuan yang diberikan secara efektif (Kusumayuni et al., 2023). Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal, seperti motivasi, lingkungan belajar, serta metode pengajaran yang digunakan (Nuha et al., 2022). Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menciptakan strategi pembelajaran yang tepat guna mendukung pencapaian hasil belajar yang maksimal. Upaya peningkatan hasil belajar perlu dilakukan secara berkelanjutan agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara menyeluruh (Suharjono & Fitriyah, 2024).

Dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), masih ditemukan rendahnya hasil belajar peserta didik. Rendahnya capaian ini diduga disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan cenderung monoton, sehingga peserta didik menjadi kurang termotivasi untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Susanti et al., 2024). Kurangnya ketertarikan terhadap metode yang diterapkan berdampak pada rendahnya partisipasi dan perhatian peserta didik, yang pada akhirnya memengaruhi hasil belajar secara keseluruhan (Adisaka et al., 2022; Buton & Salamor, 2024; Ritonga et al., 2025). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Tugurejo 01 Semarang ditemukan permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran seperti kurangnya fokus peserta didik, rendahnya hasil belajar khususnya pada pembelajaran IPAS, serta model pembelajaran yang kurang bervariasi. Dari permasalahan tersebut menunjukkan pentingnya penggunaan metode yang interaktif agar suasana belajar peserta didik lebih menyenangkan. Untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan membutuhkan inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Hasnawiyah & Maslena, 2024; Kurniawan et al., 2024).

Media pembelajaran berperan sebagai sarana penting dalam menyampaikan materi dari pendidik kepada peserta didik secara efektif dan efisien (Pratiwi et al., 2024). Media pembelajaran merupakan komponen

penting dalam menunjang proses penyampaian materi dari pendidik kepada peserta didik secara efektif dan efisien. Pemilihan media yang tepat dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Naffi'an et al., 2024). Salah satu media yang memiliki potensi besar dalam mendukung proses pembelajaran adalah video animasi interaktif (Rabiah & Widodo, 2023; R. Rahmawati et al., 2021). Media ini mampu menyajikan informasi secara visual dan menarik, serta dapat dikembangkan untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui pendekatan pembelajaran yang menekankan pemecahan masalah (Fatima et al., 2024).

Pengembangan media video animasi interaktif yang berbasis model Problem Based Learning (PBL) menjadi alternatif inovatif yang terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Binasti et al., 2025). Media ini tidak hanya menyajikan konten secara visual dan dinamis, tetapi juga dirancang untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui skenario pembelajaran yang kontekstual (Putri et al., 2024). Penggunaan video animasi interaktif berbasis PBL secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi bagian tubuh tumbuhan (Fithriyani et al., 2024). Media video animasi interaktif dengan pendekatan PBL juga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Erni et al., 2024; Hayati et al., 2024).

Media pembelajaran berbasis teknologi memiliki bentuk yang beragam, mulai dari media audio, visual, hingga audio-visual. Ketiga jenis media tersebut memiliki kesamaan fungsi, yaitu membantu menjelaskan suatu konsep atau permasalahan dalam proses pembelajaran (Purba & Sipayung, 2024). Keberadaan media ini mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta mendukung pengamatan terhadap objek atau peristiwa yang tidak memungkinkan untuk dibawa langsung ke dalam kelas.

Meskipun demikian penelitian mengenai pengembangan media Video Animasi Interaktif pada pembelajaran IPAS ditingkat sekolah dasar masih sangat terbatas. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi interaktif berbasis Problem Based Learning yang memenuhi kriteria kelayakan dan efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Tugurejo 01 Semarang pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya pada materi Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya.

## Metode

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan utama, yaitu analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Kelima tahapan ini dilaksanakan secara sistematis untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak dan efektif.

Penelitian ini mengumpulkan dua jenis data, yakni data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui kegiatan observasi dan wawancara yang bertujuan untuk memperoleh informasi secara mendalam mengenai proses dan respons terhadap media yang dikembangkan. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh melalui penyebaran angket validasi kepada ahli media dan ahli materi untuk menilai tingkat kelayakan produk, serta melalui pelaksanaan tes pretest dan posttest kepada peserta didik guna mengukur peningkatan hasil belajar.

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media berupa video animasi interaktif dengan model pengembangan ADDIE. Model ini bersifat sistematis dan fleksibel, sehingga cocok digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis masalah seperti PBL. Model ADDIE efektif digunakan dalam pengembangan media pembelajaran karena dapat memastikan setiap tahapan dilakukan secara terstruktur untuk mencapai hasil yang optimal (Anafi et al., 2021).

## Analysis

Penelitian ini diawali dengan analisis permasalahan melalui wawancara dengan guru kelas, observasi pembelajaran, serta penyebaran angket kepada guru dan peserta didik kelas IV di SD Negeri Tugurejo 01 Semarang. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam pembelajaran IPAS dan merasa jenuh akibat kurangnya variasi model pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Untuk menjawab kebutuhan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi interaktif guna meningkatkan perhatian dan pemahaman peserta didik terhadap materi.

## Desain

Tahap ini, media pembelajaran video animasi interaktif dengan model Problem Based Learning (PBL) dirancang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media video ini berisikan tentang materi pelajaran,

gambar, video dan penjelasan yang menarik. Desain media video dibuat dengan bantuan aplikasi canva, capcut, dan pemilihan gambar yang tepat sesuai dengan materi. Berikut tahap pertama pembuatan desain media video disajikan pada Gambar 1.

# STORY BOARD

Regian	Adegan	Visual	Narasi
Pembukaan	Adegan 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Montase klip gambar dan video pendek yang menunjukkan kekayaan Indonesia</li> <li>Isi adat tradisional yang unik, festival budaya yang seru, penanaman alam yang hijau, keindahan orang dari berbagai suku yang unik</li> </ul>	<p>Musik latar: musik modern, baik instrumen tradisional</p>
	Adegan 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Video pendek perkenalan dan memunculkan judul "Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya"</li> </ul>	<p>assalamualaikum ur wb halo anak anak yang hebat! bertemu kali dengan diri sendiri yang akan membahas pembelajaran apa saja itu? topik e Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya</p>
	Adegan 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menampilkan judul "Chapter 1   Manfaat Keberagaman Budaya" dengan animasi yang unik terlihat tentang keberagaman budaya</li> </ul>	<p>Chapter 1 "Manfaat Keberagaman"</p>
	Adegan 4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menampilkan tujuan pembelajaran chapter 1 dengan animasi guru berbicara</li> </ul>	<p>Pada fase B ini peserta didik memahami keberagaman budaya karena telah selesai (sudah) tokoh utama permasalahan di provinsi tersebut (analisis) serta menganalisis</p>
	Adegan 5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menampilkan tujuan pembelajaran chapter 1 dengan animasi guru berbicara</li> </ul>	<p>1. Melalui kegiatan diskusi kelompok peserta didik mampu menjelaskan manfaat keberagaman dalam kehidupan sehari hari dengan benar. 2. Melalui media pembelajaran peserta didik dapat menganalisis manfaat keberagaman budaya Indonesia dengan benar.</p>
Isi	Adegan 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Animasi peta Indonesia dengan budaya khas di masing-masing daerahnya dari selatan sampai Merauke</li> <li>Seragam guru berhadapan dengan siswa berbicara kepada siswa dan siswa bertanya</li> <li>Otakun tidak dapat guru siswa memahami lebih</li> <li>Foto slide gambar di Bali, kesenian reza dari penonton digambarkan disuarakan, seragam siswa di gambar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak anak apa kalian perhatikan video berikut ini (minimasi per tayar)</li> <li>Anak anak yang hebat, berdasarkan tampilan video yang kalian temui... tabulasi kalian apa itu keberagaman? Coba siapa diantara kalian yang dapat menjelaskan apa itu keberagaman?</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Dari jawaban teman kalian menunjukkan bahwa keberagaman di negara Indonesia ini sangatlah bermacam-macam. Coba kalian lihat, dari Sabang sampai Merauke, setiap daerah memiliki budaya yang super unik itu! Sereniti gambar di Bali, kesenian reza dari penonton, digambarkan di seraniga, kerupuk sapi dimusnah dan masih banyak lagi.</li> </ul>

### Gambar 1. Story Board

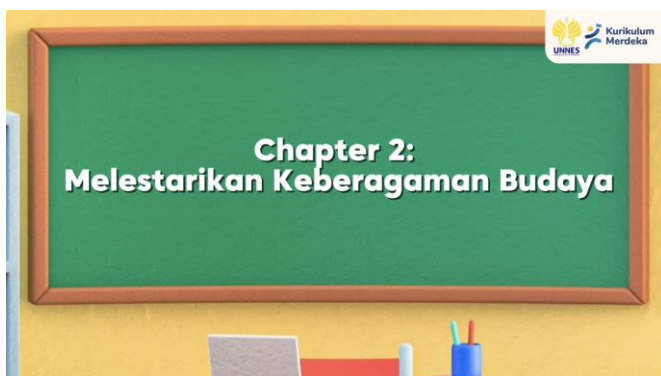
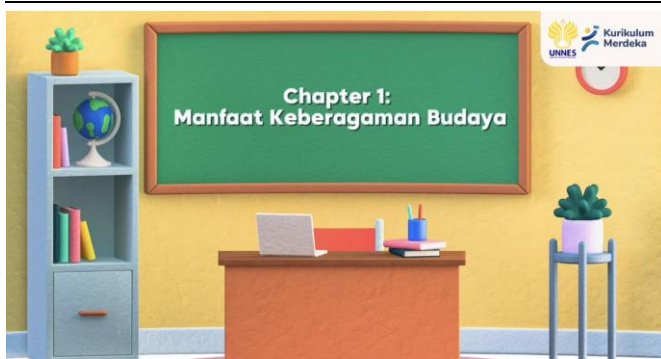
## Pengembangan

Pada tahap pengembangan, media dirancang menggunakan perangkat lunak Canva dan CapCut, dengan karakter serta latar yang merepresentasikan keberagaman budaya Indonesia. Setelah prototipe video selesai, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media menggunakan angket kelayakan. Hasil validasi digunakan sebagai acuan untuk penyempurnaan media.

Produk yang dikembangkan disesuaikan dengan materi pembelajaran kelas IV yaitu Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya. Langkah awal yang dilakukan yaitu membuat story board, mendesain dan menggabungkan video serta narasi menggunakan aplikasi capcut. Hasil produk dilihat pada Gambar 2.







Gambar 2. Hasil Produk

### Validasi Ahli Media

Validasi media oleh ahli dilakukan untuk mengetahui media yang dibuat layak untuk diimplementasikan. Kritik dan saran sangat diperlukan untuk menghasilkan media yang efektif dan inovatif. Hasil penilaian oleh ahli media ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Validasi ahli media

Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal	Skor yang Diperoleh
Aspek Tampilan	16	16
Komponen Utama Media	24	21
Aspek Digital	8	8
<b>Skor Total</b>	<b>48</b>	<b>45</b>
<b>Nilai Persen Kriteria</b>	<b>100%</b>	<b>93,75%</b>
	<b>Sangat Layak</b>	

Berdasarkan Tabel 1. Hasil penilaian ahli media mendapat skor 93,75% masuk dalam kriteria “sangat layak”. Revisi media ditampilkan pada gambar 3.



Gambar 3. Media sesudah dan sebelum revisi

### Validasi Ahli Materi

Validasi materi oleh ahli dilakukan untuk menilai kelayakan materi yang ditampilkan pada video sesuai dengan buku siswa. Kritik dan saran dari ahli materi bertujuan agar media yang dikembangkan dapat sempurna. Berikut hasil penilaian ahli materi pada Tabel 2.

Tabel 2. Validasi ahli materi

Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal	Skor yang Diperoleh
Kelayakan isi dan materi	25	24
Kelayakan penyajian	20	18
Aspek Kontekstual	16	13
<b>Skor Total</b>	<b>60</b>	<b>55</b>
<b>Nilai Persen Kriteria</b>	<b>100%</b>	<b>91,66%</b>
	<b>Sangat Layak</b>	

Tabel 2. menunjukkan bahwa penilaian dari ahli materi terhadap media video animasi interaktif mendapat skor 91,66% dengan kriteria "sangat layak" tanpa adanya revisi. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa media video animasi interaktif mengandung isi yang sesuai dengan kompetensi dasar, tersusun secara sistematis dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran yang baik harus menyajikan materi secara tepat dan mampu memperjelas konsep materi yang disampaikan (Rahmawati & Atmojo, 2021). Selain itu media yang menggabungkan unsur audio dan visual dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih dalam (Cahyaningsih & Sofyan, 2021; Khasanah et al., 2024). Berdasarkan hasil penilaian tersebut, media video animasi interaktif dinilai memiliki kualitas isi yang efektif untuk mendukung pembelajaran secara optimal.

## Implementasi

Setelah media dikembangkan dan melewati tahap validasi materi dan media tahap selanjutnya sebelum media di terapkan yakni melakukan uji coba produk yang dilaksanakan dengan 2 skala, yaitu skala kecil dan skala besar. Skala kecil dilakukan untuk mengetahui media yang dikembangkan layak atau tidak jika diimplementasikan pada skala yang lebih besar. Pada uji coba skala kecil melibatkan 6 peserta didik dengan peningkatan nilai rata-rata 53,66 menjadi 86,66. Sedangkan pada uji skala besar terjadi peningkatan nilai rata-rata 53,91 menjadi 87,45. Berdasarkan perhitungan nilai rata-rata maka media video animasi interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan efektif untuk pembelajaran IPS.

**Tabel 3.** Hasil Uji Coba Skala Kecil

Keterangan	Pretest	Posttest
Jumlah Peserta Didik	6	6
Nilai Tertinggi	80	100
Nilai Terendah	12	68
Nilai Rata-rata	53,66	86,66

**Tabel 4.** Hasil Uji Coba Skala Besar

Keterangan	Pretest	Posttest
Jumlah Peserta Didik	22	22
Nilai Tertinggi	88	100
Nilai Terendah	24	68
Nilai Rata-rata	53,91	87,45

## Evaluasi

Kegiatan evaluasi pada penelitian ini dilakukan dengan uji validitas dan reliabilitas terhadap soal *pretest* dan *posttest* agar mendapatkan butir soal yang layak untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Terdapat 21 soal dinyatakan valid dari 50 soal yang diujikan. Uji reliabilitas yang dilakukan menegaskan bahwa soal

memiliki kriteria sangat baik jika diujikan untuk mengukur perubahan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya media video animasi interaktif dengan model Problem Based Learning (PBL).

**Tabel 5.** Hasil Uji N-Gain Skala Kecil

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
NGain	6	0.62	1.00	0.7510	0.13933

**Tabel 6.** Hasil Uji N-Gain Skala Besar

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
NGain	22	0.00	1.00	0.7034	0.21739

Berikutnya analisis hasil uji N-Gain skala kecil dan skala besar yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata skala kecil yaitu 0,7510 dan pada skala besar sebesar 0,7034 dengan kriteria tinggi. Sehingga keduanya mengindikasikan bahwa terdapat peningkatan kemampuan belajar peserta didik yang signifikan setelah menggunakan media video animasi interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL).

Berdasarkan hasil pengujian yang peneliti lakukan dapat diketahui bahwa nilai rata-rata siswa meningkat dari 53,91 menjadi 87,45. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media video animasi interaktif dapat secara efektif meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi manfaat keberagaman dan melestarikan keberagaman budaya. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rabiah & Widodo (2023) yang menunjukkan peningkatan hasil belajar dari 66,1 menjadi 82,4 melalui penggunaan video animasi Doratoon. Pratiwi et al. (2024) juga membuktikan bahwa media animasi interaktif berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPS siswa. Secara keseluruhan, media video animasi interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran di sekolah dasar (Ilahi et al., 2024; Safitri et al., 2024).

Peneliti menemukan hal positif dari respon yang diberikan guru melalui implementasi media video animasi interaktif. Media video animasi memberikan dampak besar terhadap perkembangan pengetahuan peserta didik yang dilihat melalui hasil belajar mereka. Guru memberikan penilaian terhadap media video animasi interaktif sebesar 93,33% dengan kategori sangat layak. Dengan skor yang didapatkan melalui respon guru tersebut guru menyatakan bahwa media video yang diterapkan pada peserta didik kelas IV berhasil meningkatkan hasil belajar dan mampu memberikan informasi tambahan terkait materi manfaat keberagaman dan melestarikan keberagaman budaya.

Selain guru peserta didik juga memberikan respon yang cukup baik terhadap penerapan media video animasi interaktif di dalam kelas. Skor yang diberikan peserta didik terhadap media video animasi interaktif yaitu 92,26% dengan kriteria sangat layak. Tanggapan peserta didik tersebut berjumlah 6 orang dari peserta didik skala kecil. Dengan hasil media yang sangat baik mereka memberikan penilaian bahwa media dapat mempermudah mereka dalam memahami materi manfaat keberagaman dan melestarikan keberagaman budaya, pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan, desain gambar dan suara yang ditampilkan interaktif dan menarik perhatian. Antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sangat tinggi, hal ini menunjukkan bahwa media video animasi interaktif dengan model Problem Based Learning (PBL) mampu memenuhi kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil evaluasi ini membuktikan bahwa media pembelajaran video animasi interaktif layak secara teoritis, juga efektif secara praktis dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Tugurejo 01 Semarang.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video animasi interaktif berbasis model Problem Based Learning (PBL) untuk peserta didik kelas IV SD Negeri Tugurejo 01 Semarang telah melalui tahapan yang sistematis dan memenuhi kriteria kelayakan. Proses pengembangan meliputi lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, dengan memanfaatkan elemen animasi menarik, cuplikan video kebudayaan, serta materi yang relevan mengenai manfaat keberagaman dan pelestarian budaya, menggunakan aplikasi Canva dan CapCut. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini dinyatakan sangat layak oleh ahli materi dengan skor 91,66% dan oleh ahli media dengan skor 93,75%, tanpa memerlukan revisi. Selain itu, media ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, yang ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata nilai dari 54 pada pretest menjadi 88 pada posttest, serta nilai N-Gain yang termasuk dalam kategori tinggi, yaitu sebesar 0,7510 pada kelompok kecil dan 0,7034 pada kelompok besar. Dengan demikian, media video animasi interaktif berbasis PBL ini layak digunakan sebagai sarana bantu pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa sekolah dasar.

## Referensi

Adisaka, K., Margunayasa, I. G., & Gunartha, I. W.

- (2022). PENGARUH METODE PEMBELAJARAN KOLABORATIF TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 141–152. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i1.670>
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/issue/view/121>
- Binasti, A., Arjudin, Junaidi, & Sridana, N. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Journal of Classroom Action Research*, 7(1). <https://doi.org/10.51574/kognitif.v3i2.955><https://doi.org/10.29303/jcar.v7i1.10302>
- Buton, H., & Salamor, L. (2024). Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Partisipasi Aktif Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Sistem-Among : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2), 35–40. <https://doi.org/10.56393/sistemamong.v4i2.2152>
- Cahyaningsih, U., & Sofyan, I. M. (2021). Pembelajaran Berbasis Video Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di SD. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 2(02), 77–83. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v2i02.400>
- Erni, Kurniawan, A., Perdana, dayu rika, & Oktaria, sheren dwi. (2024). PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 1 JATI AGUNG. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 4(1), 253–264. <https://doi.org/https://doi.org/10.52562/biochephy.v4i2.1219>
- Fatima, E., Setiadi, D., Khairuddin, & Ilhamdi, M. L. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Video Terhadap Kemampuan Computational Thinking Siswa Erma. *Journal of Classroom Action Research*, 6(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jcar.v6i4.9619>
- Fithriyani, I., Rostikawati, T., & Mulyawati, Y. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPAS. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 36–43. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.391>
- Hasnawiyah, H., & Maslena, M. (2024). Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif



- Terhadap Prestasi Belajar Sains Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 10(2), 167-172. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p167-172>
- Hayati, F. nur, Hastuti, D. nur antika eky, & Sari, maya kartika. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SDN 03 Madiun Lor. *Caruban: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(3), 335-345. <https://doi.org/10.33603/7rmrtz34>
- Ilahi, S. N., Baharullah, & Husniati, A. (2024). PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA ANIMASI TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SDI SANGING-SANGING. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.18536>
- Khasanah, N. U., Rini, Z. R., & Fitra, E. A. P. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Kelas III di SD Negeri Wonoyoso. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 79-90. <https://doi.org/10.29408/didika.v10i1.25195>
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179-187. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.466>
- Kusumayuni, P. N., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2023). Model Discovery Learning Berbasis STEAM: Dampaknya Terhadap Hasil Belajar IPA dan Keterampilan Proses Sains Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(1), 186-195. <https://doi.org/10.23887/jippg.v6i1.59771>
- Naffi'an, I., Handayani, A., & Rakhmawati, D. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Studi Multidisipliner*, 8. <https://oaj.jurnalhst.com/index.php/jsm/article/view/3245>
- Nuha, F. D., Anggriana, T. M., & Cristiana, R. (2022). Pengaruh Lingkungan Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 83-91. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v1i2.248>
- Nuryani, S., & Pratama, D. F. (2022). Analisis Pembelajaran IPA Melalui Pendekatan Keterampilan Proses Sains Pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 5(6), 1162-1169.
- Pratiwi, N. K., Kusumastuti, N., & Khasanah, A. F. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi terhadap Hasil Belajar IPS Siswa. *Journal of Education Research*, 5(2), 2221-2229. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.1133>
- Purba, M. R. S., & Sipayung, R. F. (2024). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL INTERAKTIF PENDEKATAN CTL PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR. *Al Yazidiy Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 6(1), 49-55. <https://doi.org/10.55606/ay.v6i1.810>
- Putri, G. . B. A., Asrin, Fauzi, A., & Syazali, M. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Sasak Pada Pembelajaran IPAS. *Journal of Classroom Action Research*, 6(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jcar.v6i4.9459>
- Rabiah, R., & Widodo, S. T. (2023). PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI DORATOON MATERI KEBERAGAMAN SOSIAL BUDAYA DI INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V. *Joyful Learning Journal*, 12(2), 86-91. <https://doi.org/10.15294/jlj.v12i2.73385>
- Rahmawati, F., & Atmojo, R. I. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271-6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Rahmawati, R., Khaeruddin, & Amal, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 29-38. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.163>
- Ritonga, R., Indri, M., Tanjung, Y., Sitompul, S. H., Marbun, M., & Margolang, F. Z. (2025). DAMPAK RENDAHNYA MINAT BELAJAR SISWA TERHADAP PROSES PEMBELAJARAN DI SEKOLA H DASAR THE IMPACT OF LOW STUDENTS ' LEARNING INTEREST ON THE. 11237-11243. <https://jicnusanantara.com/index.php/jiic>
- Safitri, U., Hamsiah, A., & Burhan, B. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar PKn Murid Kelas IV UPT SPF SD Inpres Maccini Sombala I Kota Makassar. *Bosowa Journal of Education*, 4(2), 280-284. <https://doi.org/10.35965/bje.v4i2.4464>
- Suharjono, G. E. S., & Fitriyah, C. Z. (2024). Peningkatan

Hasil Belajar Pendidikan Pancasila melalui Model Kooperatif Tipe STAD pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(2), 257-269.

<https://doi.org/10.23887/jippg.v7i2.78492>

Susanti, S., Aminah, F., Assaidah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *PEDAGOGIK Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 86-93.

<https://doi.org/https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/pedagogik/article/view/529>

Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13-24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>