



**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *WORDWALL*
PADA PELAJARAN IPAS MATERI TUMBUHAN
KELAS 4 SDN 044841 KUTAMBARU
T.P 2024/2025**

***DEVELOPMENT OF WORDWALL-BASED ANIMATED VIDEOS
IN SCIENCE LESSONS ON PLANT MATERIALS
CLASS 4 SDN 044841 KUTAMBARU
T.P 2024/2025***

Cintia Ginting¹⁾, Dewi Afriani Susanti²⁾, Bijak Ginting³⁾

¹⁾Mahasiswa Prodi PGSD, ²⁾³⁾Dosen Prodi PGSD, FKIP, Universitas Quality
Jl.Ngumban Surbakti No.18 Medan Kode Pos 20132, Indonesia, Telephone : 0857-6200-4136

¹⁾Cintiaginting22@gmail.com, ²⁾³⁾bijakginting08@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini berjuan untuk mengembangkan video animasi berbasis *wordwall* pada Pelajaran IPAS materi tumbuhan kelas 4 SD N 04841 Kutambaru dan yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas 4 SD N 04841 Kutambaru. Penelitian pengembangan ini juga untuk mengetahui tingkat kevalitan dan kepraktisan media pembelajaran berbasis *wardwall*. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Develoment* (R & D) dengan model PPE yang mencakup tiga langkah antara lain: *planning* (perencanaan), *production* (produksi), dan *evaluation* (evaluasi). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui dengan menggunakan data uji kevalitan oleh validator media dan validator materi, sedangkan data uji kepraktisan oleh guru kelas IV dan peserta didik kelas IV SD. Instrument penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu lembar validasi dan lembar angket. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video animasi berbasis *wardwall* pada materi tumbuhan pada kelas IV SD “sangat valid” dengan rincian persentasi kevalitan yang diberikan oleh ahli media 95,00%. Dengan kategori “sangat valid”, oleh ahli materi dihasilkan 91,67% dengan kategori “sangat valid”. Rincian persentasi kepraktisan yang diberikan oleh guru melalui guru SD melalui angket respon guru sebesar 82,50% dengan kategori “sangat praktis” dan respon peserta didik kelas IV SD dengan subjek penelitian 24 siswa sebesar 96,18% dengan kategori “sangat praktis” maka dari itu dapat disimpulkan bahwa Video animasi berbasis *wardwall* pada materi tumbuhan kelas IV SD N 04841 Kutambaru “valid” dan “praktis” digunakan kepada peserta didik pada proses pembelajaran.

Kata kunci: Video animasi, *Wardwall*, Materi Tumbuhan



ABSTRAK

This development research aims to develop wordwall-based animated videos in science and science lessons on plants for class 4 at SD N 04841 Kutambaru and the samples in this research are class 4 students at SD N 04841 Kutambaru. This development research is also to determine the level of validity and practicality of wordwall-based learning media. This research is a type of Research and Development (R & D) research with a PPE model which includes three steps, including: planning, production and evaluation. The data collection technique in this research was carried out using validity test data by media validators and material validators, while practicality test data was carried out by class IV teachers and class IV elementary school students. The research instruments used in data collection were validation sheets and questionnaire sheets. The results of this research show that the wordwall-based animated video on plant material in class IV elementary school is "very valid" with details of the percentage of validity given by media experts of 95.00%. With the "very valid" category, material experts produced 91.67% in the "very valid" category. Details of the percentage of practicality given by teachers through elementary school teachers through the teacher response questionnaire were 82.50% in the "very practical" category and the response of class IV elementary school students with research subjects of 24 students was 96.18% in the "very practical" category, therefore it can be concluded that the wordwall-based animated video on plant material for class IV SD N 04841 Kutambaru is "valid" and "practical" to be used by students in the learning process.

Keywords : Animated Video, Wordwall, Plant Material

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan komponen penting dalam pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas. Di Indonesia, pendidikan dasar menjadi dasar utama dalam membentuk karakter dan kemampuan siswa. Pendidikan di era kontemporer diharapkan dapat mencetak generasi yang tidak hanya memiliki pengetahuan yang kuat tetapi juga memiliki keterampilan modern seperti pemikiran kritis, kreativitas, dan pemecahan masalah. Siswa diharapkan dapat memahami konsep dengan baik, terlibat aktif dalam proses pembelajaran, dan memanfaatkan teknologi dengan baik. Dalam konteks ini, pemerintah dan berbagai pihak terus mendorong penggunaan teknologi sebagai alat bantu belajar di sekolah, sehingga proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan efektif. Teknologi, seperti perangkat lunak dan media pembelajaran digital, diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.



Tujuan pembelajaran di sekolah dasar (SD) adalah untuk memberikan pengetahuan dasar yang akan berguna dalam kehidupan sehari-hari. Metode baru dan media pembelajaran yang menarik diperlukan untuk pembelajaran yang efektif di sekolah dasar. Ini akan memungkinkan siswa memahami bahan dengan lebih baik. Siswa tingkat sekolah dasar, terutama siswa di kelas IV, berada di tahap perkembangan kognitif yang memungkinkan mereka memahami konsep abstrak. Namun, penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik seringkali menjadi hambatan bagi proses belajar. Menurut Kurniawan dan Widiastuti (2022) media pembelajaran adalah segala sesuatu, alat maupun sarana yang bisa didesain dan dimanfaatkan oleh guru secara sistematis untuk menyampaikan pesan agar capaian pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien. Keterlibatan penggunaan media pembelajaran pada saat proses belajar dapat menstimulus fokus peserta didik. Milawati (2021) menyatakan penggunaan media pembelajaran dapat menarik fokus perhatian siswa terhadap materi ajar, sehingga menumbuhkan motivasi belajar dalam diri siswa. Penggunaan media pembelajaran yang bersifat konvensional juga berpengaruh terhadap ketertarikan siswa dalam memahami pembelajaran yang diberikan. Oleh sebab itu, pengembangan media pembelajaran menjadi penting dalam rangka menjawab tantangan tersebut. Media pembelajaran yang baik dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mudah dan menyenangkan. Media yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa tidak hanya akan membantu siswa lebih fokus dalam belajar, tetapi juga akan meningkatkan hasil belajar mereka.

Setelah dilakukan wawancara dengan Guru wali kelas IV SDN 044841 Kutambaru, penggunaan video pembelajaran pada pembelajaran IPAS dikelas IV memang jarang digunakan. Adapun video pembelajaran yang digunakan hanya berupa gambar-gambar beserta kalimat-kalimat penjelasan terkait materi yang diajarkan. Dikarenakan video pembelajaran yang ditampilkan guru kurang menarik, efeknya sering membuat siswa kurang antusias saat proses pembelajaran yang akhirnya membuat siswa jadi bosan dan jenuh selama proses pembelajaran. Maka dari itu seiring dengan berjalannya waktu kemajuan teknologi membuat pembaruan yang sangat besar dibidang pendidikan dan sudah saatnya guru



memanfaatkannya agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik sekaligus menambah semangat peserta didik pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Keaktifan guru dalam menyampaikan suatu materi dengan menarik dan benar akan membangun minat belajar peserta didik dan mencapai tujuan dimana dapat memahami ilmu pengetahuan dengan benar.

Di era digital saat ini, metode pembelajaran yang lebih menarik dan lebih mudah digunakan adalah kemajuan yang sangat menguntungkan bagi pendidikan. karena dapat meningkatkan minat siswa dan membuat pembelajaran lebih mudah dipahami oleh guru. seperti melibatkan penggunaan video animasi selama proses pembelajaran, terutama untuk mata pelajaran IPAS. Video pembelajaran yang digunakan sebelumnya kurang efektif untuk membantu siswa memahami apa yang diajarkan guru.. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Cornellia Christin Adiat (2023:78) bahwasannya media video animasi cocok dipergunakan untuk proses belajar IPAS karena proses belajar yang mempergunakan video animasi memberikan efek yang bisa memberikan peningkatan nilai peserta didik.

Dengan demikian, penulis ingin mengubah video pembelajaran yang telah digunakan sebelumnya menjadi video animasi berbasis Wordwall dengan tujuan meningkatkan kemampuan siswa dalam mata pelajaran IPAS. Video animasi adalah video yang dibuat dengan menggunakan gaya artistik tertentu untuk menggerakkan gambar, ilustrasi, desain asli, atau efek. Wordwall, di sisi lain, adalah aplikasi berbasis web yang memungkinkan pengguna membuat media pembelajaran interaktif seperti kuis, anagram, menjodohkan, dan pencarian kata. Karena Wordwall adalah platform yang mendukung gamifikasi, video animasi akan diselingi dengan kuis atau tantangan yang mengharuskan siswa memecahkan teka-teki atau menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang mereka tonton dalam video. Hal ini meningkatkan daya tarik pelajaran dan melibatkan siswa secara aktif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian dengan judul "Pengembangan video animasi berbasis Wordwall pada pembelajaran IPAS materi tumbuhan kelas IV SDN 044841 Kutambaru Tahun Ajaran 2024/2025" diharapkan



dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik melalui visualisasi dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pelajaran.

BAHAN DAN METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan, yang sering disebut dengan *Research and Development (R & D)*. Fatirul dan Walujo (2022 : 9) menyatakan penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Kemudian Sugiono (dalam Sholeh, 2019) menyatakan bahwa Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kepraktisan produk tersebut. Sejalan dengan pendapat tersebut, Saputro (dalam Karo-karo, 2024) mengemukakan metode *research and development* adalah metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk dalam satu bidang keahlian tertentu yang bisa saja diikuti oleh produk sampingan tertentu.

Berdasarkan pengertian diatas, peneliti akan melakukan penelitian dengan menggunakan metode R&D untuk mengembangkan video animasi berbasis *Wordwall* terhadap kemampuan siswa materi tumbuhan pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 044841 Kutamaru. Video animasi berbantuan *Wordwall* tersebut akan diujicobakan di sekolah untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode Richey dan Klein. Fokus dari perancangan penelitian dari awal sampai akhir, yang meliputi Perancangan, Produksi & Evaluasi. Model ini dipilih karena sistematis dan cocok untuk mengembangkan percobaan. Inti dari penelitian dengan metode R&D adalah menghasilkan sebuah produk yang akan membantu satu bidang tertentu. Produk yang dihasilkan bisa saja produk baru maupun produk yang sudah ada namun telah dikembangkan menjadi lebih baik.

Teknik analisis kevalidan

Dalam penelitian ini menggunakan skala Likert. Setiap kriteria terdapat penjelasan agar validator tidak kesulitan dalam memberikan penilaian. Data validasi



yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 1 Skala Likert Penskoran Kevalidan

| Skor | Keterangan |
|------|---------------|
| 4 | Sangat setuju |
| 3 | Setuju |
| 2 | Kurang setuju |
| 1 | Tidak setuju |

Sumber : Noviyanti (2023)

Hasil validasi diukur dengan membandingkan jumlah skor perolehan dengan jumlah skor maksimum. Presentase perhitungan hasil validasi menurut Sa'adah dan Wahyu (2022) adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan :

P = nilai akhir

f = jumlah skor perolehan

n = skor maksimum

Tabel 2 Kriteria Penkategorian Validasi

| Persentasi | Kriteria Validasi |
|------------|-------------------|
| 81%-100% | Sangat Valid |
| 61%-80% | Valid |
| 51%-60% | Cukup Valid |
| 31%-50% | Kurang Valid |
| 0%-30% | Tidak Valid |



Teknik analisis kepraktisan

Teknik analisis kepraktisan Media menggunakan angket respon peserta didik yang berdasarkan skala likert. Penskoran pada angket uji kepraktisan sebagai berikut :

Tabel 3. Skala Likert Penskoran Kepraktisan

| Skor | Keterangan |
|------|---------------|
| 4 | Sangat setuju |
| 3 | Setuju |
| 2 | Kurang setuju |
| 1 | Tidak setuju |

Hasil angket diukur dengan membandingkan jumlah skor perolehan dengan jumlah skor maksimum. Presentase perhitungan hasil kepraktisan menurut

Sa'adah dan Wahyu (2022) adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan :

P = nilai akhir

f = skor rata-rata kepraktisan peserta didik ke-i

n = skor maksimum

Selanjutnya hasil rata-rata yang diperoleh diinterpretasikan dengan menggunakan

Kategori presentase kepraktisan sebagai berikut.

Tabel 4 Kriteria Kepraktisan

| Persentasi | Kriteria Validasi |
|------------|-------------------|
| 81%-100% | Sangat Praktis |
| 61%-80% | Praktis |
| 51%-60% | Cukup Praktis |
| 31%-50% | Kurang Praktis |
| 0%-30% | Tidak Praktis |



KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian, maka peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Kevalidan pengembangan video animasi berbasis wordwall pada materi tumbuhan dikelas IV SD Negeri 044841 Kutambaru diperoleh hasil penilaian ahli media dengan persentase 95,00%. Jika disesuaikan dengan Kriteria Pengkategorian Validasi, hasil validasi oleh ahli media berada pada keterangan sangat valid. Hasil validasi oleh ahli materi diperoleh rata-rata persentase sebesar 91,67%. Jika disesuaikan dengan Kriteria Pengkategorian Validasi, hasil validasi oleh ahli materi berada pada keterangan sangat valid. Dengan demikian tingkat kevalidan materi pada video animasi berbasis *wordwall* yang dikembangkan dinyatakan sudah valid untuk diterapkan dan digunakan dalam proses pembelajaran dikelas.
2. Kepraktisan pengembangan video animasi berbasis *wordwall* pada materi tumbuhan kelas IV SD Negeri 044841 Kutambaru diperoleh hasil tanggapan siswa dengan skor rata-rata 96,18% dengan kategori sangat Praktis. Peserta didik menyatakan bahwa video animasi berbasis *wordwall* sangat memotivasi dan menarik. Hasil tanggapan guru diperoleh rata-rata persentase sebesar 82,50% dengan keterangan sangat praktis. Guru menyatakan bahwa video animasi berbasis *wordwall* ini menarik dan mudah dipahami. Guru menilai media pembelajaran ini sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiati CC, Firdaus R, & Nurwahidin M, 2023. Efektivitas Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Akademika*, 12(01), 69-81.
- Afifah SMN, Pratama A, Setyaningrum A, Mughni RM, 2023. *Inovasi Media Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran IPAS*. Semarang : Cahya Ghani Recovery.
- Akhsani R, Kholil M, 2021. *Teknik Animasi 2 Dimensi Teori Dan Praktik*.



Lumajang : Klik Media.

Amanda S, Zulkim SN, Adrias A, Alwi NA, 2024. Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*. 2(4):304-313.

Asmoro SW, Pramono J. 2021. *Animasi 2D dan 3D*. Yogyakarta : ANDI

Deeppublish, 2021. Pengertian *Penelitian Pengembangan: Tujuan, Ciri-ciri, Alasan & Caranya*. Diakses pada 8 Oktober 2024 dari Deeppublish : <https://penerbitdeeppublish.com/penelitian-pengembangan/>

Dewi, Aulia, Aziz A, Aulia D, Hasan M, 2024 .Pengembangan Video Animasi dan Game Open The Boks Berbasis IT di MTS Islamiyah Palangka Raya. *Realisasi : Ilmu Pendidikan, Seni Rupa dan Desain*. 1(4) : 205-217.

Hamzah A, 2019. *Metode penelitian dan pengembangan*. Malang : Literasi Nusantara.

Husni P, 2021. *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Kota Jambi*. [Skripsi]. Jambi: Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin.

Juhaeni S, Nurhayati R, & Tanzila AN, 2020. Konsep dasar media pembelajaran. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1): 34-43.

Karo-karo, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Papan Lompat Digital Berbasis Genially Pada Materi Wujud Zat Dan Perubahannya Kelas IV SD Negeri 065013 Medan TP 2023/2024 [Skripsi]. Medan : Universitas Quality.

Kurniawan B, Widiastuti NPK, 2022. *Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Epic 5C Berbasis CBL*. Bandung : Penerbit Widina.

Kustandi C, & Darmawan D, 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta : Kencana (Divisi Prenada Media Group).

Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*. 1(2) : 29-35

Meylovia D, & Julianto A, 2023. Inovasi Pembelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka Belajar Di SDN 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(1) : 84-91.



-
- Miftah M, 2022. *Peran, Fungsi, Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Bandung : CV. Feniks Muda Sejahtera.
- Milawati, Hasan M, Darodjat, Harahap TK, Tahrim T, Anwari A M, Rahmat A, Masdiana, & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Klaten : Tahta Media Group.
- Novi, 2022. Pengertian Penelitian Pengembangan, Fungsi & Cirinya. Diakses pada 8 Oktober 2024 dari Gramedia Blog : <https://www.gramedia.com/literasi/penelitian-pengembangan/>
- Noviyanti A, Musaddat S, & Amrullah L WZ. 2023. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Muatan Pelajaran IPAS Kelas V SDN 32 Cakranegara. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3) : 708-718.
- Nurwahidah CD, 2021. Media Video pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan prestasi mahasiswa. *Rausyan Fikr*, 17(1).
- Ramdani P, 2021. *Media Pembelajaran Animasi*. Sukabumi : Farha Pustaka.
- Rustandi A, Haryaka U, & Grasia E, 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Menggunakan Model PPE Pada Mata Pelajaran Pengenalan Nama Hewan di TK Negeri 10 Kota Samarinda. *J. Ilm. Jendela Pendidik*, 11(2) : 148-157.
- Sa'adah RN, & Wahyu W, 2020. *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoritis dan Aplikatif*. CV.Literasi Nusantara Abadi.
- Sari RK, 2021. Penelitian kepustakaan dalam penelitian pengembangan pendidikan bahasa Indonesia. *Jurnal Borneo Humaniora*, 4(2) : 60-69.
- Sholeh, M. (2019). Pengembangan media pop-up book berbasis budaya lokal keberagaman budaya bangsaku siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(1), 138-150.
- Silmi TA, & Hamid A, 2023. Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Inspiratif Pendidikan*, 12(1) : 69-77.
- Suartawan I DG, Wibawa IMC, & Dibia IK, 2021. Pembelajaran Daring Topik Organ Pencernaan Manusia Dengan Media Powerpoint Interaktif. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(3): 432-441.
- Widyahabsari D, Aka KA, & Zaman WI, 2023. Media Video Animasi Materi Bangun Ruang. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 6, pp. 587-594).

Prosiding Seminar Nasional

Pendidikan, Sainstek, Sosial dan Hukum (PSSH)

E-ISSN : 2830-361X, Volume 4, Maret 2025

Homepage : <https://jurnal.semnapssh.com/index.php/pssh>



Yusa IMM, Sepriano, Anggraeni DP, Ruslan A, Saputro AD, Dewi ENF, Darwin,
2024. *Buku Ajar Multimedia*. Jambi : Sonpedia Publishing Indonesia

Zakariah MA, Afriani V, & Zakariah KM, 2020. *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development (R n D)*. Kolaka : Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah