

# Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Adobe Express Animate* pada Pembelajaran IPAS Materi Interaksi Makhluk Hidup

Nur Tiara<sup>1✉</sup> & Khusnul Khotimah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi PGSD, Universitas Mulawarman, Indonesia  
✉ E-mail: arayaini35@gmail.com

---

## Abstrak

Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan serta menguji kelayakan media video Adobe Express Animate pada materi interaksi makhluk hidup dalam pembelajaran IPA. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu validasi ahli dan uji respon. Validasi ahli dilakukan oleh validator media, materi dan Bahasa yang masing – masing berjumlah tiga orang untuk menguji kelayakan media. Hasil rata – rata validasi dari ahli media memperoleh skor 93,33%, dari ahli materi memperoleh skor 88%, dan dari ahli Bahasa memperoleh skor 87,77%, seluruh skor berada pada skala 81%-100% mencapai klasifikasi “sangat layak” untuk digunakan. Peneliti juga melakukan uji respon guru dan respon siswa. Respon guru terhadap media menyatakan sangat baik dengan skor 94%, hasil respon siswa menunjukkan skor rata – rata 92,78% dari 28 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis aplikasi adobe express animate pada pembelajaran IPAS materi interaksi makhluk hidup memperoleh kriteria sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata kunci:** IPAS; *Adobe Express Animate*; ADDIE

## Abstract

*This study aims to explain the process of developing and test the feasibility of developing learning video media based on the Adobe Express Animate application in learning science on the material of interaction of living things. The method used in this study is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model. The data collection techniques used in this study are expert validation and response testing. Expert validation was conducted by three media, material, and language validators, each to test the feasibility of the media. The average validation results from media experts obtained a score of 93.33%, from material experts obtained a score of 88%, and from language experts obtained a score of 87.77%, all scores are on a scale of 81%-100% reaching the classification of "very suitable" for use. Researchers also conducted a test of educator responses and student responses. The educator's response to the media stated that it was perfect, with a score of 94%, the results of student responses showed an average score of 92.78% from 28 students. This shows that the learning video media based on the Adobe Express Animate application in the science learning of the material on the interaction of living things has obtained perfect criteria for use as a learning medium.*

**Keywords:** IPAS; *Adobe Express Animate*; ADDIE

## PENDAHULUAN

Kurikulum merdeka mengintegrasikan IPA dan IPS menjadi IPAS untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang lingkungan secara komprehensif, yang bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan relevansi guruan dengan kebutuhan siswa (Evitasari, Dwi et al., 2025). Keingintahuan terhadap suatu peristiwa yang mampu meningkatkan rasa ingin tahu siswa dapat didukung melalui pembelajaran IPAS. Pembelajaran IPAS mampu mendorong rasa ingin tahu siswa memahami cara alam bekerja serta hubungannya dengan kehidupan manusia di. Dampak dari hal ini, mereka mampu mengenali berbagai tantangan yang dihadapi dan cara penyelesaiannya. (Kemendikbud, 2022).

Tantangan umat manusia yang terus berkembang menuntut penyesuaian pola guruan IPAS agar terwujud generasi yang siap akan tantangan dimasa depan. Hal ini sejalan dengan kemajuan teknologi yang kian pesat, sangat berpengaruh terhadap sektor guruan (Maritsa et al., 2021). Perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi selalu menuntut dunia keguruan agar dapat memanfaatkan teknologi. Menurut Nurfadhillah et al. (2021) media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap kemampuan dan sikap siswa dalam berpikir kritis.

Media pembelajaran dapat menjadi faktor pendukung dalam peningkatan kemampuan siswa untuk berkomunikasi secara matematis (Salsabillah et al., 2024). Dengan demikian, terdapat banyak keuntungan dari media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan mutu guruan, terutama dalam pembelajaran IPAS. Perangkat pembelajaran menjadi pendamping yang penting dalam berjalannya metode pembelajaran. Hal ini menyatakan bahwa,

kegiatan pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh metode yang sesuai tetapi juga dipengaruhi oleh perangkat pembelajaran yang digunakan (Hasanah et al., 2025).

Namun kenyataannnya, tidak semua guru mampu memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Guru hanya berfokus pada penggunaan buku yang cenderung kurang efisien dan efektif (Latifah & Ramadan, 2023). Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada guru mata pelajaran IPA kelas V SD Muhammadiyah 5 Samarinda disampaikan bahwa siswa mengalami hambatan dalam membedakan jenis - jenis interaksi makhluk hidup. Hal ini mengindikasikan bahwa rendahnya penguasaan konsep pada materi ekosistem. Ketidakmampuan siswa membedakan jenis jenis interaksi berdampak pada penurunan fokus dan hasil belajar berdasarkan hasil evaluasi pada materi interaksi makhluk hidup. Penggunaan media konvensional berupa ceramah dan buku, tidak mampu memvisualisasikan contoh interaksi makhluk hidup secara nyata, sehingga siswa masih meraba raba pada materi tersebut. Maka dari itu, pengembangan media audio visual berupa video pembelajaran menjadi jembatan bagi siswa dalam penyampaian ilustrasi konkret dan kontekstual.

Video pembelajaran merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa karena mengintegrasikan elemen visual dan audio (Nuridah et al., 2023). Film dan video tidak sekadar menjadikan pembelajaran lebih menarik, tetapi juga menciptakan suasana interaktif yang dapat menumbuhkan motivasi dan mendorong keikutsertaan siswa secara aktif (Kadek et al., 2024).

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Rizkya Aziz, dkk yang berjudul

“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Adobe Animate* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Materi IPA”. Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* efektif meningkatkan pemahaman siswa pada materi IPA, khususnya konsep resonansi. Media ini membuat konsep abstrak menjadi lebih konkret melalui animasi dan interaktivitas, sehingga pembelajaran lebih menarik, mudah dipahami, dan meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa. Penilaian dari ahli materi, ahli media, dan siswa menyatakan media tersebut sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran (Aziz, 2024). Kekurangan dalam penelitian ini ialah menggunakan studi literatur sehingga tidak melibatkan uji coba langsung di kelas. Oleh karena itu, efektivitas media pembelajaran berbasis *Adobe Animate* belum diuji secara empiris dan masih memerlukan penelitian lanjutan.

Febriyanti Utami, dkk juga melakukan penelitian serupa dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Express Animate* Dalam Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil penelitian, kualitas media pembelajaran animasi yang dibuat dengan *adobe animate* dinilai valid dari aspek kevalidan dan kepraktisan. Penelitian ini menggunakan metode R&D dan model 4D dalam pengembangannya (Utami et al., 2023).

Penelitian ini selaras dengan temuan Gina Sonia dan rekan-rekannya, yang dalam studi mereka berjudul "Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPAS Materi Perubahan Wujud Zat Kelas IV SD," menyimpulkan bahwa media video pembelajaran sangat layak digunakan untuk proses pembelajaran IPA. Penelitian yang menggunakan metode R&D dengan model

4D ini menunjukkan bahwa media video tersebut masuk dalam kategori "Sangat Baik" atau "Sangat Layak" untuk diterapkan. (Sonia et al., 2023).

Penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian terdahulu memiliki persamaan, yakni sama – sama menggunakan media pembelajaran berupa video pada mata pelajaran IPAS. Meskipun sama – sama menggunakan media video untuk pelajaran IPAS, topik yang diangkat berbeda karena setiap topik pembelajaran memiliki karakteristik visual dan konseptual yang unik. Media video yang efektif untuk materi pada penelitian terdahulu mungkin tidak efektif untuk materi interaksi makhluk hidup, sehingga diperlukan pengujian khusus. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui proses pengembangan serta menguji kelayakan media video pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi *adobe express animate* secara spesifik untuk topik interaksi makhluk hidup pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini juga untuk mengevaluasi sejauh mana aplikasi baru ini cocok dan layak digunakan untuk materi yang belum pernah diuji sebelumnya.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, Prosedur pengembangan media ini dilakukan melalui lima tahapan model yang diawali dengan tahap **Analysis** (analisis) untuk mengidentifikasi penggunaan Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran IPAS, serta kebutuhan guru dan siswa kelas V-E SD Muhammadiyah 5 Samarinda, di mana ditemukan dominasi gaya belajar visual (64,5%) dan keterbatasan penggunaan media digital. Selanjutnya, pada tahap **Design** (desain), dilakukan penyusunan naskah, storyboard, dan penetapan aplikasi Adobe

Express Animate sebagai perangkat lunak utama. Tahap **Development** (pengembangan) mencakup proses produksi media, validasi oleh para ahli, serta revisi berdasarkan masukan validator guna memastikan kelayakan produk. Setelah dinyatakan layak, media masuk ke tahap **Implementation** (implementasi) untuk diujicobakan dalam pembelajaran nyata guna mencatat kendala lapangan. Prosedur ini diakhiri dengan tahap **Evaluation** (evaluasi) yang mengintegrasikan hasil validasi ahli serta respon guru dan siswa untuk melakukan penyempurnaan akhir hingga media video animasi siap digunakan secara optimal.

Penelitian dilaksanakan di SD Muhammadiyah 5 Samarinda dengan sampel 29 orang yang terdiri dari 28 orang siswa dan 1 orang guru. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan angket.

#### Wawancara

Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti yaitu salah satunya melalui teknik wawancara secara mendalam. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan informasi terkait permasalahan dalam proses pembelajaran IPAS di SD Muhammadiyah 5 Samarinda. Dari wawancara yang telah dilakukan kepada guru IPA kelas V didapatkan informasi bahwa guru masih jarang sekali menggunakan media pembelajaran. Guru lebih sering menggunakan buku dan tidak pernah menggunakan media digital seperti video pembelajaran.

#### Angket

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa penyebaran angket. Penyebaran angket yang dilakukan ada 4 macam, berupa angket gaya belajar (prapenelitian), angket validator, angket respon peserta didik dan angket respon pendidik pada saat penelitian. Validasi akan

dilakukan dengan meminta pakar ahli media, pakar ahli materi, dan pakar ahli bahasa untuk menilai desain yang dibuat. Ketentuan didalam validasi adalah jika jawaban diterima maka tidak perlu ada tanggapan, namun apabila perlu perubahan maka perlu ditanggapi dan menjadi pertimbangan untuk merevisi media. Sedangkan angket didalam penelitian ini untuk mengukur media video pembelajaran yang berkaitan dengan proses pembelajaran.

Analisis kelayakan media pembelajaran menggunakan metode analisis kualitatif deskriptif, yaitu menyajikan hasil dari produk. Data yang didapatkan kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat kelayakan.

**Tabel 1.** Kriteria Penilaian dengan Skala likert

| Skor | Kriteria      |
|------|---------------|
| 5    | Sangat Baik   |
| 4    | Baik          |
| 3    | Cukup         |
| 2    | Kurang        |
| 1    | Sangat Kurang |

Kriteria tingkat kategori kelayakan ketercapaian dalam pengembangan media video pembelajaran ini dijelaskan pada tabel

**Tabel 2.** Kriteria Penilaian

| Persentase % | Kategori            |
|--------------|---------------------|
| 81% - 100%   | Sangat Layak        |
| 61% - 80%    | Layak               |
| 41% - 60%    | Cukup               |
| 21% - 40%    | Kurang Layak        |
| 0% - 20%     | Sangat Kurang Layak |

Untuk menghitung angket validator, respon guru dan siswa digunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase yang di cari

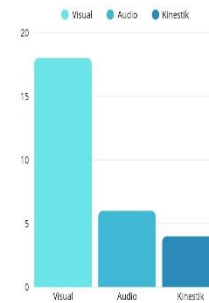
$\sum R$  = Jumlah skor yang diberikan

N = Jumlah skor maksimal

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di SD Muhammadiyah 5 Samarinda. Penelitian ini memiliki hasil berupa produk media video pembelajaran berbasis aplikasi *adobe express animate* pada pembelajaran IPAS materi interaksi makhluk hidup yang dikembangkan melalui langkah – langkah penelitian pengembangan model ADDIE. Tahap yang telah dilaksanakan sebagai berikut.

Tahap **Analysis** (analisis) dilakukan dengan pengambilan data di SD Muhammadiyah 5 Samarinda. Tahapan analisis yang dilakukan yaitu analisis kurikulum, kebutuhan guru dan siswa. Kurikulum yang digunakan di SD Muhammadiyah 5 Samarinda yaitu kurikulum merdeka. Selanjutnya, berdasarkan hasil analisis guru melalui wawancara disimpulkan bahwa penggunaan media konvensional masih menjadi alternative guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sehingga siswa kesulitan menerima materi karena tidak sesuai dengan minat gaya belajarnya. Hal ini sejalan dengan analisis kebutuhan siswa yang menyatakan bahwa persentase gaya belajar siswa yang cenderung kearah gaya belajar visual.



Tahap **Design** (desain) atau perencanaan merupakan tahapan untuk mengembangkan media pembelajaran. Tahap perencanaan ini berupa perencanaan produk pengembangan media pembelajaran. Langkah dalam perencanaan ini berupa mengumpulkan materi berdasarkan capaian pembelajaran yang akan digunakan.

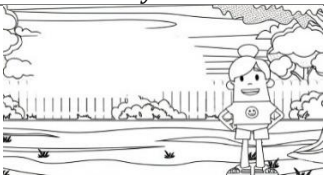
### Perencanaan Materi Pembelajaran

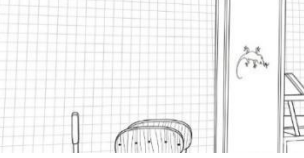
Media video pembelajaran yang dikembangkan mengangkat materi yaitu interaksi makhluk hidup. Materi ini mencakup terkait pengertian interaksi makhluk hidup, simbiosis parasitisme, simbiosis komensalisme, simbiosis mutualisme, predasi dan kompetisi.

### Perencanaan Media Video Pembelajaran

Perencanaan media pembelajaran ini langkah – langkah untuk menentukan aplikasi yang akan digunakan serta desain yang akan di implementasikan. Berikut perencanaan media yang termuat dalam *storyboard*.

**Tabel 3. Storyboard Media Pembelajaran**

| No. | Story Board                                                                         | Penjelasan                                                                                                                                                     |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1   |  | Pada tampilan awal media pembelajaran berisi animasi beserta profil penulis. Kemudian dilanjutkan dengan tampilan sub materi yang ada pada video pembelajaran. |

| No. | Story Board                                                                         | Penjelasan                                                                                                                                                                                      |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2   |    | Tampilan selanjutnya berisi pertanyaan pemantik mengenai materi interaksi makhluk hidup beserta pengertian dan tujuan terjadinya interaksi makhluk hidup.                                       |
| 3   |    | Tampilan materi yang pertama adalah simbiosis mutualisme yang diawali dengan lebah terbang menghinggapi bunga. Kemudian diberikan kalimat penjelas mengenai simbiosis mutualisme.               |
| 4   |    | Tampilan materi yang kedua adalah simbiosis komensalisme yang diawali dengan ikan hiu berenang diikuti dengan ikan remora. Kemudian diberikan kalimat penjelas mengenai simbiosis komensalisme. |
| 5   |   | Tampilan materi yang ketiga adalah simbiosis parasitisme yang diawali dengan lalat yang menghinggapi manga hingga busuk. Kemudian diberikan kalimat penjelas mengenai simbiosis parasitisme.    |
| 6   |  | Tampilan materi yang keempat adalah predasi yang diawali dengan nyamuk terbang yang ditangkap oleh cicak. Kemudian diberikan kalimat penjelas mengenai predasi.                                 |
| 7   |  | Tampilan materi yang kelima adalah kompetisi yang diawali dengan rusa berjalan diintai oleh singa dan macan tutul. Kemudian diberikan kalimat penjelas mengenai kompetisi.                      |

Tahap **Development** (pengembangan) dilakukan setelah peneliti mendesain produk, selanjutnya validasi dilakukan oleh validator untuk mengetahui video pembelajaran yang

dirancang telah memenuhi kriteria pengembangan video pembelajaran.

**Tabel 4.** Hasil Validasi Ahli Media

| No | Aspek                             | Indikator                                                  | Skor V.1 | Skor V.2 | Skor V.3 | Persentase |
|----|-----------------------------------|------------------------------------------------------------|----------|----------|----------|------------|
| 1  | Penulisan, teks, kata atau Bahasa | Teks dapat terbaca dengan baik                             | 5        | 4        | 5        | 93.33%     |
|    |                                   | Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa atau EYD | 4        | 5        | 5        | 93.33%     |
|    |                                   | Bahasa yang digunakan mudah dipahami                       | 4        | 5        | 5        | 93.33%     |
|    |                                   | Ukuran font pada media jelas dan dapat dibaca              | 4        | 5        | 5        | 93.33%     |
|    |                                   | Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi huruf           | 4        | 5        | 5        | 93.33%     |

| No                            | Aspek  | Indikator                                                    | Skor V.1      | Skor V.2   | Skor V.3    | Persentase |
|-------------------------------|--------|--------------------------------------------------------------|---------------|------------|-------------|------------|
| 2                             | Desain | Tampilan media menarik                                       | 5             | 5          | 5           | 100%       |
|                               |        | Media menggunakan tampilan karakter yang menarik             | 5             | 5          | 5           | 100%       |
| 3                             | Grafis | Penyajian materi pada video animasi jelas dan mudah dipahami | 4             | 5          | 5           | 93.33%     |
| 4                             | Warna  | Kombinasi warna media menarik                                | 4             | 4          | 5           | 86.67%     |
|                               |        | Warna latar belakang pada media kontras dengan warna tulisan | 4             | 4          | 5           | 86.67%     |
| <b>Jumlah Skor</b>            |        |                                                              | <b>43</b>     | <b>47</b>  | <b>50</b>   |            |
| <b>Persentase</b>             |        |                                                              | <b>86%</b>    | <b>94%</b> | <b>100%</b> |            |
| <b>Rata – rata persentase</b> |        |                                                              | <b>93,33%</b> |            |             |            |

Berdasarkan hasil validasi oleh tiga ahli media, produk media video pembelajaran berbasis aplikasi Adobe Express Animate secara keseluruhan dinyatakan sangat Layak. Pada aspek penulisan dan bahasa yang meliputi ketepatan penggunaan bahasa sesuai PUEBI, keterbacaan teks, ukuran dan kombinasi font, Validator 1 dan 3 memberikan skor 5, sedangkan Validator 2 memberi skor 4 karena penggunaan lebih dari tiga jenis font, sehingga diperoleh persentase 93,33% yang menunjukkan kualitas penulisan sangat baik. Aspek desain yang dinilai berdasarkan kaidah bahasa rupa memperoleh skor sempurna dari seluruh validator dengan

persentase 100%, menandakan desain media sangat efektif. Selanjutnya, aspek grafis yang mencakup kejelasan video, animasi, gambar, dan ikon dinilai sangat baik oleh seluruh validator dengan persentase 93,33%. Pada aspek warna, Validator 1 dan 2 memberikan skor 4 dengan catatan adanya beberapa teks yang kurang kontras dengan latar belakang, sementara Validator 3 memberi skor 5. Setelah dilakukan perbaikan warna teks, aspek ini memperoleh persentase 86,67%, yang menunjukkan penggunaan warna sudah baik meskipun masih perlu sedikit penyempurnaan.

**Tabel 5.** Hasil Validasi Ahli Materi

| No | Aspek      | Indikator                                                           | Skor V.1 | Skor V.2 | Skor V.3 | Persentase |
|----|------------|---------------------------------------------------------------------|----------|----------|----------|------------|
| 1  | Isi Materi | Isi materi dalam media pembelajaran sesuai dengan kurikulum merdeka | 5        | 4        | 3        | 80%        |
|    |            | Kesesuaian materi interaksi makhluk hidup dengan CP                 | 5        | 4        | 3        | 80%        |
|    |            | Isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran                        | 5        | 5        | 4        | 93.33%     |
|    |            | Cakupan materi yang disajikan sesuai dengan tema yang dibahas       | 5        | 5        | 3        | 86.67%     |
|    |            | Kesesuaian antara gambar dengan isi materi dalam media pembelajaran | 5        | 4        | 4        | 86.67%     |
|    |            | Kesesuaian contoh yang disajikan dengan materi                      | 5        | 5        | 4        | 93.33%     |
| 2  | Penyajian  | Materi yang disajikan sistematis                                    | 4        | 5        | 4        | 86.67%     |
|    |            | Ketepatan struktur kalimat dan Bahasa yang mudah dipahami           | 5        | 4        | 4        | 86.67%     |

| No                            | Aspek             | Indikator                                                                  | Skor V.1   | Skor V.2   | Skor V.3   | Persentase |
|-------------------------------|-------------------|----------------------------------------------------------------------------|------------|------------|------------|------------|
|                               | pembe-<br>lajaran | Menarik perhatian peserta didik                                            | 5          | 5          | 4          | 93,33%     |
| 3                             | Interaksi         | Materi yang disajikan dalam media pembelajaran mudah diterima oleh audiens | 5          | 5          | 4          | 93,33%     |
| <b>Jumlah Skor</b>            |                   |                                                                            | <b>49</b>  | <b>46</b>  | <b>37</b>  |            |
| <b>Persentase</b>             |                   |                                                                            | <b>98%</b> | <b>92%</b> | <b>74%</b> |            |
| <b>Rata – rata persentase</b> |                   |                                                                            | <b>88%</b> |            |            |            |

Hasil validasi menunjukkan adanya perbedaan penilaian dari ketiga ahli. Pada aspek media, Validator 3 memberikan nilai tertinggi sebesar 100%, sedangkan Validator 1 memberikan nilai 86%. Sebaliknya, pada aspek materi, Validator 1 memberikan nilai tertinggi sebesar 98%, sementara Validator 3 memberikan nilai terendah sebesar 74%.

Dari aspek materi, kesesuaian dengan Kurikulum Merdeka memperoleh nilai 80% setelah dilakukan penambahan materi predasi dan kompetisi sesuai saran validator. Aspek capaian pembelajaran memperoleh nilai 93,33%, meskipun masih terdapat masukan untuk memperbarui acuan kurikulum yang digunakan. Aspek penyajian materi, interaksi visual, dan sistematika penyajian memperoleh nilai antara 86,67% hingga 93,33%, yang menunjukkan materi sudah tersusun dengan baik. Namun, para validator menyarankan

agar contoh yang digunakan lebih dekat dengan lingkungan peserta didik.

Nilai tinggi pada aspek perhatian dan interaksi peserta didik sebesar 93,33% menunjukkan bahwa media ini mampu menjaga fokus siswa. Penelitian oleh Shabrina, dkk pada tahun 2025 menunjukkan bahwa dalam memilih media pembelajaran, penting untuk mempertimbangkan materi serta kepribadian siswa yang akan menerima materi tersebut. Dengan kata lain, pembelajaran yang efektif adalah menyesuaikan media dan materi yang dibutuhkan oleh siswa (Shabrina et al., 2025).

Selanjutnya dari hasil pengujian produk media video pembelajaran berbasis aplikasi *adobe express animate* oleh validator Bahasa sebagai berikut.

**Tabel 6.** Hasil Validasi Ahli Bahasa

| No                            | Aspek       | Indikator            | Skor V.1      | Skor V.2      | Skor V.3   | Persentase |
|-------------------------------|-------------|----------------------|---------------|---------------|------------|------------|
| 1                             | Lugas       | Kefektifan kalimat   | 3             | 4             | 4          | 73,33%     |
|                               |             | Struktur kalimat     | 4             | 4             | 4          | 80%        |
| 2                             | Keterbacaan | Kesederhanaan Bahasa | 4             | 5             | 5          | 93,33%     |
|                               |             | Mudah dibaca         | 5             | 5             | 5          | 100%       |
| 3                             | Kejelasan   | Kesesuaian Bahasa    | 3             | 5             | 4          | 80%        |
|                               |             | Mudah dipahami       | 5             | 5             | 5          | 100%       |
| <b>Jumlah Skor</b>            |             |                      | <b>24</b>     | <b>28</b>     | <b>27</b>  |            |
| <b>Persentase</b>             |             |                      | <b>80%</b>    | <b>93,33%</b> | <b>90%</b> |            |
| <b>Rata – rata persentase</b> |             |                      | <b>87,77%</b> |               |            |            |

Berdasarkan hasil uji coba media video pembelajaran berbasis aplikasi Adobe Express Animate oleh ahli bahasa, terdapat beberapa indikator yang dinilai untuk memastikan kualitas penggunaan bahasa. Pada indikator keefektifan kalimat, Validator 1 memberikan skor 3, sedangkan Validator 2 dan 3 masing-masing memberikan skor 4, dengan persentase sebesar 73,33%. Hasil ini menunjukkan bahwa kalimat yang digunakan sudah cukup efektif, meskipun masih perlu sedikit perbaikan. Pada aspek struktur kalimat, ketiga validator memberikan skor 4 dengan persentase 80%, yang menandakan bahwa struktur kalimat dalam media sudah baik. Selanjutnya, aspek keterbacaan yang mencakup kesederhanaan bahasa memperoleh skor tinggi, yaitu Validator 1 memberikan skor 4 serta Validator 2 dan 3 masing-masing memberikan skor 5, sehingga mencapai persentase 93,33%. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami. Indikator kemudahan dibaca memperoleh skor sempurna dari seluruh validator, yaitu 5, dengan persentase 100%, yang berarti teks dalam media sangat mudah dibaca. Pada aspek kejelasan kesesuaian bahasa, Validator 1 memberikan skor 3, Validator 2 skor 5, dan Validator 3 skor 4, dengan persentase 80%, yang menunjukkan bahwa penggunaan bahasa sudah sesuai meskipun terdapat perbedaan penilaian antarvalidator. Sementara itu, indikator mudah dipahami pada aspek kejelasan memperoleh skor 5 dari seluruh validator atau 100%, yang menandakan bahwa materi sangat mudah dipahami oleh pengguna.

Secara keseluruhan, media ini memperoleh rata-rata persentase sebesar 87,77%, sehingga kualitas bahasa berada pada kategori sangat baik dan layak digunakan. Namun demikian, peneliti masih perlu

melakukan perbaikan dengan mengurangi pemborosan kata agar penyampaian informasi menjadi lebih efektif. Sesuai dengan pendapat Yuniarti, dkk yang menyatakan bahwa penggunaan kata-kata dan bahasa yang dalam materi pembelajaran harus jelas untuk mempermudah pemahaman konsep oleh siswa (Yuniarti et al., 2023).

Setelah mendapatkan hasil uji dari para ahli, selanjutnya dilakukan tahap **Implementation** (Implementasi) dengan uji respon guru terhadap video pembelajaran, sangat baik dengan persentase skor 94% dengan kualifikasi sangat baik. Indikator yang dinilai oleh guru adalah kesesuaian tujuan pembelajaran dengan materi, kesesuaian kurikulum dengan materi, permasalahan sesuai dengan kehidupan nyata, media mempermudah siswa memahami materi, materi disajikan dengan lengkap, Bahasa mudah dimengerti, tampilan menarik, karakter menarik, mudah diakses, dan materi mudah diterima audiens. Namun pada pernyataan “kemudahan akses video” guru memberikan penilaian kategori cukup karena media tersebut sangat bergantung pada kualitas internet. Meskipun begitu, persentase skor yang tinggi ini mencerminkan kepuasan yang signifikan terhadap kualitas, relevansi dan kegunaan media yang dikembangkan. Hal ini juga diperkuat dengan respon dari 28 orang siswa yang menunjukkan kepuasan tinggi dengan skor rata – rata 92,78% dengan kualifikasi sangat baik. Skor ini menunjukkan bahwa media tersebut tidak hanya efektif dari sudut pandang guru, tetapi juga mendapatkan penilaian yang tinggi dari para siswa.

Terakhir adalah tahap **Evaluation** (Evaluasi), peneliti melakukan perbaikan setiap tahap model ADDIE, terutama pada tahap pengembangan berdasarkan saran dan kritikan dari para validator. Hal ini dilakukan demi mencapai kesempurnaan media.

Berdasarkan data tersebut, didapatkan hasil bahwa pengembangan media video pembelajaran berbasis aplikasi *adobe express animate* pada pembelajaran IPAS materi interaksi makhluk hidup sangat layak digunakan disekolah sebagai media pembelajaran untuk materi IPAS.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada dosen pembimbing yang telah mendampingi melancarkan tugas skripsi berupa artikel ini, juga ucapan terima kasih kepada guru dan kepala sekolah SD Muhammadiyah 5 Samarinda yang telah memfasilitasi berjalannya penelitian.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis aplikasi Adobe Express Animate pada pembelajaran IPAS materi interaksi makhluk hidup yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Hal ini berdasarkan hasil validasi para ahli yang menunjukkan kategori sangat layak, baik dari ahli media dengan rata-rata persentase 93,33%, ahli materi dengan rata-rata 88%, serta ahli bahasa yang berada pada rentang kelayakan sangat layak. Selain itu, respon pendidik memperoleh persentase 94% dengan kualifikasi sangat baik, dan respon peserta didik mencapai rata-rata 92,78% yang juga tergolong sangat baik. Tingginya hasil penilaian dan kepuasan dari pendidik serta peserta didik menunjukkan bahwa media video pembelajaran ini efektif, menarik, mudah dipahami, serta mampu membantu proses pembelajaran IPAS dan mendukung

pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

### DAFTAR RUJUKAN

- Andriani, A., & Suhandi, A. (2022). *Pengembangan Buku Ajar Berbasis Media Gambar pada Tema 7 Subtema 1 di Kelas 1 Sekolah Dasar*. 1, 72–91.
- Aziz, M. R. (2024). *Cendikia Cendikia*. 1206, 257–274.
- Evitasari, Dwi, A., Pancasari, Dewi, T., & Sugoyanta, G. (2025). *Jurnal Riset Guruan Dasar*. 08(April), 1–15.
- Hasanah, U., Masitoh, S., Dealova, Z. K., Yunus, M., Frimananda, G. R., & Interaktif, M. P. (2025). *PROSES*. 8, 1184–1188.
- Kadek, N., Dewi, K., Wayan, A. I., Yuda, I., & Simamora, H. (2024). *Inovasi Media Pembelajaran : Video Pembelajaran Berbasis Animasi Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*. 4(2), 149–157.
- Kemendikbud. (2022). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial ( IPAS )*.
- Kurnia, I. R., & Sunaryati, T. (2023). *Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. 9(3), 1357–1363. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579>
- Latifah, H., & Ramadan, Z. H. (2023). *Problematika Guru dalam Pemanfaatan Internet sebagai Media Pembelajaran*. 7(5), 5823–5836. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5330>
- Maritsa, A., Salsabila, Hanifah, U., & Muhammad, W. (2021). *PENGARUH TEKNOLOGI DALAM DUNIA GURUAN*. 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania,

- P. R., Sifa, U. N., & Tangerang, U. M. (n.d.). *PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM*. 3, 243–255.
- Nuridah, S., Muh, A., Saputra, A., Sarumaha, Y. A., Belajar, K., & Didik, K. P. (2023). *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO*. 6(2), 166–172.
- Salsabillah, Z., Waro, Z., Dewi, A., Permata, M., & Susilo, B. E. (2024). *Studi Literatur : Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis Melalui Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Brain Based Learning*. 7, 464–469.
- Sapriyah. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal manajemen guruan dan pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Shabrina, A., Putri, R., Khairi, A., Pgri, S., Trunojoyo, A. J., Barat, G., Batuan, K., & Sumenep, K. (2025). *Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 1(April), 120–131.
- Sonia, G., Hidayati, A., & Supendra, D. (2023). *Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPAS Materi Perubahan Wujud Zat Kelas IV SD*. 3, 310–320.
- Sugianto, P. A., Pd, S., & Pd, M. (2021). *Kuesioner Gaya Belajar Siswa*.
- Utami, F., Frima, A., & Valen, A. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE ANIMATE DALAM PEMBELAJARAN IPA KELAS V SEKOLAH DASAR*. 6.
- Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., Tanjungpura, U., & Artikel, I. (2023). *Memahami media untuk efektifitas pembelajaran*. 4, 111–123.