

SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW: PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH

Abib Hidayat¹, Aulia Azhar²

^{1,2}Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Padang, Sumatera Barat, Indonesia
Email: abib887766@gmail.com

Article History

Received: 06-04-2025

Revision: 15-04-2025

Accepted: 18-04-2025

Published: 20-04-2025

Abstract. Animated videos have proven to be effective as learning media to reduce learning difficulties, especially in science subjects. The purpose of this study was to determine how the development of animated video media is applied in science learning in schools. The study was conducted using the Systematic Literature Review (SLR) method on articles published between 2021 and 2024. The results of the study of three Research Questions (RQ) showed that the limited use of animated videos in science learning has encouraged many researchers to develop this media. The most frequently used development model is ADDIE, because it is considered systematic and easy to apply. Meanwhile, Powtoon software is the main choice because it is practical and capable of producing attractive animations. This study is expected to be a reference for educators in designing animated video media that can help students understand science concepts more easily and enjoyably.

Keywords: Media Development, Animation Video, Science

Abstrak. Video animasi terbukti efektif sebagai media pembelajaran untuk mengurangi kesulitan belajar, khususnya pada mata pelajaran IPA. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengembangan media video animasi diterapkan dalam pembelajaran IPA di sekolah. Penelitian dilakukan menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) terhadap artikel yang terbit antara tahun 2021 hingga 2024. Hasil kajian terhadap tiga *Research Question* (RQ) menunjukkan bahwa masih terbatasnya penggunaan video animasi dalam pembelajaran IPA mendorong banyak peneliti untuk mengembangkan media ini. Model pengembangan yang paling sering digunakan adalah ADDIE, karena dianggap sistematis dan mudah diterapkan. Sementara itu, *Powtoon software* menjadi pilihan utama karena praktis dan mampu menghasilkan animasi yang menarik. Penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi para pendidik dalam merancang media video animasi yang dapat membantu siswa memahami konsep IPA secara lebih mudah dan menyenangkan.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Video Animasi, IPA

How to Cite: Hidayat, A & Azhar, A. (2025). *Systematic Literature Review: Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran IPA di Sekolah*. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (2), 2586-2597. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i2.2977>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi tentu telah memiliki dampak yang besar terhadap dunia pendidikan. Memanfaatkan teknologi terkini dalam pendidikan dapat dijadikan sebagai metode pembelajaran yang menarik dan menggembirakan untuk siswa (Maulani et al., 2022). Dimana guru harus mampu untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan memanfaatkan IPTEK nantinya dapat memberikan perubahan terhadap proses belajar

mengajar (Maryanti & Kurniawan, 2018). Guru yang memanfaatkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sebagai media dengan tampilan yang menarik dan juga menyenangkan tentu memiliki dampak yang baik untuk peserta didik supaya bersemangat dan termotivasi dalam belajar (Agustien et al., 2018)

Media pembelajaran termasuk alat yang digunakan dalam menyampaikan informasi, sehingga media pembelajaran dapat membuat minat belajar peserta didik menjadi meningkat. Namun beberapa guru di sekolah masih banyak yang belum mulai menerapkan media pembelajaran sebagai perangkat pembelajaran dalam proses pembelajaran berlangsung, tidak hanya menerapkan pembelajaran, namun guru kurang dalam hal memanfaatkan prasarana dan sarana yang tersedia di sekolah dan nantinya dapat digunakan sebagai media pembelajaran (Tafonao, 2018). Media pembelajaran yang efektif sangat dibutuhkan oleh siswa untuk membantu mereka lebih mudah memahami materi yang diajarkan, sehingga akan meningkatkan ketertarikan mereka terhadap proses belajar. (Hotimah, 2020).

Pembelajaran IPA memang sulit untuk dipahami. Dikarenakan, materi pelajaran IPA memiliki gagasan dan konsep yang terkadang membuat peserta didik merasa sulit memahami materi pada saat mereka mempelajarinya. Selain itu, materi pelajaran IPA juga dikaitkan dengan fenomena alam yang terjadi di dunia nyata dan budaya setempat, sehingga dapat menambah wawasan pengetahuan peserta didik dalam memahami materi yang sedang dipelajarinya (Dwipayana & Redhana, 2020). Keberhasilan dalam proses belajar oleh peserta didik yaitu untuk mencapai tujuan pembelajaran tentu sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan oleh guru yang berfungsi untuk mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajarannya tersebut. Maka, guru memerlukan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Selain itu, proses pembelajaranpun menjadi tidak menonton dan membosankan. (Kurniawan et al., 2018). Media pembelajaran tersebut dapat seperti media video animasi sehingga peserta didik tertarik dan bersemangat dalam belajarnya.

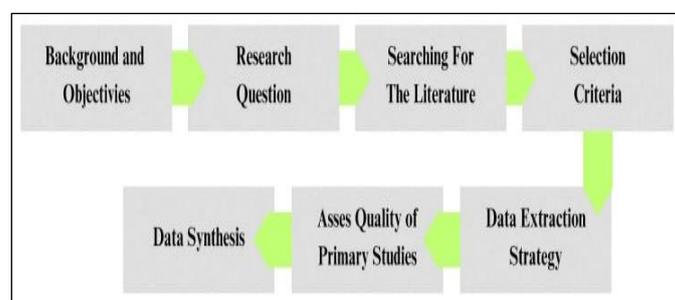
Video animasi ini merupakan salah satu media pembelajaran yang memiliki tampilan yang menarik dan dapat membantu proses pembelajaran berlangsung seefisien mungkin. Video animasi disajikan menarik dalam bentuk tampilan yang dinamis dengan gabungan gambar animasi, sound, dan teks yang dapat merangsang penglihatan dan pendengaran peserta didik untuk tertarik dalam pembelajaran (Rahmasari & Yogananti, 2021). Selain itu, video animasi termasuk media audio visual yang bergerak, sehingga dapat menyampaikan materi pembelajaran yang menarik dan memotivasi peserta didik dalam belajar (Hikmah & Purnamasari, 2017). Penggunaan video sebagai media pembelajaran memungkinkan guru

untuk mengembangkan metode pengajaran yang menarik perhatian siswa dan memenuhi tujuan edukatif (Arijumiati et al., 2023).

Inovasi dalam pendidikan sangat penting, terutama untuk mendukung guru dalam proses pengajaran. Video animasi merupakan salah satu solusi inovatif yang bisa digunakan untuk membuat materi pelajaran lebih menarik dan memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Keberhasilan dan perkembangan media video animasi sebagai alat pembelajaran telah mendorong peneliti untuk melakukan sebuah studi literature tentang pengembangan video animasi dalam pendidikan IPA di sekolah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Systematic Literature Review* (SLR) untuk meninjau penelitian sebelumnya tentang pengembangan media video animasi pembelajaran IPA di sekolah. Temuan dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi bagi para pendidik dalam merancang dan mengembangkan video animasi yang efektif untuk pembelajaran IPA. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan media video animasi pada pembelajaran IPA di sekolah.

METODE

Peneliti menggunakan metode penelitian *Systematic Literature Review* (SLR) dengan tujuan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menginterpretasikan hasil-hasil penelitian yang relevan dengan pertanyaan penelitian, topik, ataupun fenomena tertentu yang menarik perhatian peneliti untuk diamati. Langkah-langkah yang terlibat dalam prosedur SLR diilustrasikan dalam Gambar 1. (Lestari et al., 2023)



Gambar 1. Prosedur penelitian

Prosedur penelitian yang digambarkan dalam Gambar 1 diawali dengan pembuatan latar belakang dan penentuan tujuan penelitian, yang merupakan tahap permulaan dari penelitian ini. Berikutnya adalah proses penentuan pertanyaan penelitian, dilanjutkan dengan pengumpulan literatur-literature yang relevan, yang kemudian akan dipilih sesuai dengan kriteria tertentu. Pertanyaan penelitian telah diformulasikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Research Question

RQ	Pertanyaan	Motivasi
RQ 1	Faktor apa yang menjadi pendorong untuk mengembangkan media video animasi pembelajaran IPA di sekolah?	Mengidentifikasi faktor pendorong pengembangan media video animasi pembelajaran IPA
RQ 2	Software apa yang biasa digunakan dalam mengembangkan media video animasi pembelajaran IPA di sekolah?	Mengidentifikasi software yang dapat digunakan untuk mengembangkan media video animasi pembelajaran IPA
RQ 3	Model penelitian apa yang digunakan dalam pengembangan media video animasi pembelajaran IPA di sekolah?	Mengidentifikasi model penelitian apa yang dipakai untuk mengembangkan media video animasi pembelajaran IPA

Kriteria inklusi yang digunakan untuk mengarahkan pencarian dan seleksi artikel yaitu (1) Data yang digunakan adalah artikel jurnal yang terkait dengan pengembangan media video animasi untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), (2) Artikel jurnal yang dicari berkisar antara tahun 2021 hingga 2024, dan (3) Artikel jurnal dicari menggunakan Google Scholar dengan bantuan aplikasi Publish or Perish, dengan alamat situs <https://scholar.google.co.id>. Literatur utama dipilih dan disaring untuk mengumpulkan data yang relevan dalam menjawab pertanyaan penelitian. Untuk membimbing interpretasi hasil sintesis dan menetapkan kesimpulan, digunakan kriteria penilaian kualitas penelitian.

Tabel 2. Pertanyaan *quality assesment*

QA	Pertanyaan	Temuan	Hasil
QA1	Apakah artikel jurnal yang dipilih berkaitan dengan pengembangan media video animasi pembelajaran IPA?	Ya / Tidak	Sesuai/ Tidak sesuai
QA2	Apakah rentang waktu artikel jurnal yang ditemukan adalah sejak 2021-2024?	Ya / Tidak	Sesuai/ Tidak sesuai
QA3	Apakah sumber penvarian artikel adalah <i>Google Scholar</i> ?	Ya / Tidak	Sesuai/ Tidak sesuai

HASIL DAN DISKUSI

Hasil penelitian menunjukkan 10 artikel jurnal yang terpilih untuk analisis. Artikel-artikel tersebut diterbitkan antara tahun 2021 hingga 2024 dan membahas tentang penggunaan media pembelajaran IPA serta video animasi. Temuan dari artikel-artikel tersebut selanjutnya dikategorikan berdasarkan *Research Question* yang telah ditetapkan.

Tabel 3. Klasifikasi artikel jurnal berdasarkan *research question*

No	Judul	Hasil
1.	Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Animaker pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VIII SMP (Adinda et al., 2024)	Perlu adanya suatu media pembelajaran yang menarik agar peserta didik termotivasi dalam proses pembelajaran. Model pengembangan

	adalah 4D (four-D). Software pengembangan media adalah Animaker.
2. Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Materi Ekosistem Kelas VII SMP Negeri 6 Palopo (Yunus et al., 2023)	Guru masih menggunakan media yang sederhana dalam penerapan proses pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE. Software pengembangan media adalah Powtoon.
3. Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Powtoon pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP (Hendrawan et al., 2023)	Pembelajaran didominasi oleh guru, dan guru menggunakan media seadanya seperti buku, cetak. Buku yang digunakan hanya menggunakan beberapa foto untuk mengilustrasikan konsep. Model pengembangan yang digunakan adalah 4-D (Four-D). Software pengembangan media adalah Powtoon.
4. Pengembangan Media Video Animasi Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tumbuhan (Pratiwi & Kasrman, 2022)	Pembelajaran berlangsung cenderung klasik yaitu memakai buku dan papan tulis sehingga ilmu yang diterima oleh peserta didik kurang maksimal. Model Pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Software pengembangan media adalah Powtoon.
5. Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Video Animasi Menggunakan Aplikasi Powtoon Materi Energi Dalam Kehidupan Sehari Hari (Mutiarra & Hidayati 2023)	Media yang digunakan kurang bervariasi atau kurang menarik. Media yang digunakan pada saat mengajar dikelas berupa PPT, media charta, dan gambar dari internet. Model pengembangan yang digunakan adalah 4-D (Four-D). Software pengembangan media adalah Powtoon.
6. Pengembangan Video Animasi Pada Muatan Pelajaran Ipa Kelas IV (Semara & Agung, 2021)	Guru kurang menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Model Pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Software pengembangan media adalah Adobe Premiere Pro.
7. Pengembangan Video Animasi Berbasis Powtoon Materi Gaya Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA (Kusumawati & Aprilliantika, 2023)	Guru menggunakan metode ceramah dan pembelajaran satu arah dengan media papan tulis dan buku. Model Pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Software pengembangan media adalah Powtoon.
8. Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis Kinemaster Untuk Meningkatkan Efektivitas Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN Kedaleman IV (Alifa et al., 2021)	Pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan media dalam pembelajaran melalui daring hanya metode ceramah yang dipakai oleh guru untuk penyampaian materi. Model Pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Software pengembangan media adalah Kinemaster.
9. Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran IPA Materi Perubahan Cuaca Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Berbasis Canva Pendidikan (Kristiari et al., 2023)	Sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran masih menggunakan buku tematik dan modul. Pada proses pembelajaran di kelas, guru belum menggunakan media berbasis Canva Pendidikan sebagai media pembelajaran. Model Pengembangan yang digunakan adalah Dick and Carey. Software pengembangan media adalah Canva.

10.	Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbantu Aplikasi Kinemaster Muatan Ipa Meteri Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sdn 15 Koto Baru Dharmasraya (Husni et al., 2023)	Guru hanya memberikan penjelasan tanpa adanya media yang membantu proses pembelajaran sehingga peserta didik cenderung tidak memperhatikan disaat pendidik menjelaskan pembelajaran. Model Pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Software pengembangan media adalah Kinemaster.
-----	--	---

Selanjutnya dilakukan klasifikasi sesuai dengan quality assessment yang telah ditentukan dan ditampilkan pada tabel 4.

Tabel 4. *Quality assesment* artikel jurnal

No	Artikel	QA1	QA2	QA3	Hasil
1.	Artikel No 1	Ya	Ya	Ya	Sesuai
2.	Artikel No 2	Ya	Ya	Ya	Sesuai
3.	Artikel No 3	Ya	Ya	Ya	Sesuai
4.	Artikel No 4	Ya	Ya	Ya	Sesuai
5.	Artikel No 5	Ya	Ya	Ya	Sesuai
6.	Artikel No 6	Ya	Ya	Ya	Sesuai
7.	Artikel No 7	Ya	Ya	Ya	Sesuai
8.	Artikel No 8	Ya	Ya	Ya	Sesuai
9.	Artikel No 9	Ya	Ya	Ya	Sesuai
10.	Artikel No 10	Ya	Ya	Ya	Sesuai

Setelah mengkategorikan artikel jurnal yang berhasil dikumpulkan sebagai data dalam penelitian ini, langkah berikutnya adalah melakukan analisis secara sistematis. Analisis data ini bertujuan untuk memberikan jawaban atas Research Questions (Pertanyaan Penelitian) yang telah ditetapkan dalam studi. Salah satu fokus utama adalah menjawab Pertanyaan Penelitian pertama (RQ1), yang mengeksplorasi faktor-faktor yang mendorong pengembangan media video animasi dalam pembelajaran IPA.

Berdasarkan hasil analisis terhadap artikel-artikel yang relevan, ditemukan bahwa faktor utama yang mendorong pengembangan media video animasi adalah rendahnya tingkat pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif di sekolah, khususnya dalam mata pelajaran IPA. Banyak guru masih mengandalkan metode pembelajaran konvensional yang kurang mampu menjelaskan konsep-konsep abstrak dalam IPA secara visual dan menarik. Padahal, IPA merupakan bidang studi yang sarat dengan konsep kompleks dan memerlukan pemahaman mendalam, yang idealnya didukung oleh media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan materi secara dinamis dan interaktif.

Minimnya penggunaan media berbasis video animasi ini menjadi perhatian serius, mengingat potensi besar yang dimiliki media tersebut dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Media animasi tidak hanya dapat memperjelas konsep, tetapi juga menciptakan

suasana belajar yang lebih menyenangkan. Dengan tampilan visual yang menarik dan penyampaian informasi yang lebih mudah dipahami, siswa cenderung lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini tentunya berdampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, sekaligus membantu mengatasi kesulitan belajar yang selama ini sering ditemui dalam pembelajaran IPA. Oleh karena itu, hasil dari RQ1 ini memberikan gambaran bahwa pengembangan media video animasi bukan hanya merupakan inovasi teknologi semata, tetapi juga menjadi solusi strategis untuk menjawab tantangan dalam proses pembelajaran di kelas. Temuan ini menjadi dasar penting bagi pendidik, pengembang media, dan pengambil kebijakan dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan zaman. Hasil lengkap dari analisis RQ1 ini disajikan secara rinci pada Tabel 5 dalam penelitian ini.

Tabel 5. Aspek faktor pendorong pengembangan media video animasi IPA

No	Faktor Pendorong Pengembangan Media Video Animasi IPA	Artikel	Total
1.	Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran IPA	2,3,4, 6,7,8, dan 10	7
2.	Peserta didik mengalami kesulitan belajar dan kurang termotivasi dalam pembelajaran	1	1
3.	Sebagai Upaya inovasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran	5,9	2

Pertanyaan Penelitian kedua (RQ2) dalam studi ini berfokus pada model pengembangan apa yang digunakan oleh para peneliti dalam proses pembuatan media video animasi untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Berdasarkan hasil analisis terhadap sejumlah artikel yang dikaji, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 6, ditemukan bahwa model pengembangan yang paling dominan digunakan adalah model ADDIE. Model ini muncul secara konsisten dalam berbagai studi yang bertujuan merancang media pembelajaran berbasis video animasi, baik di tingkat dasar maupun menengah.

Model ADDIE, yang merupakan akronim dari Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation, terbukti menjadi pendekatan yang sistematis dan fleksibel dalam pengembangan media pembelajaran (Branch, 2009). Popularitas model ini dalam pengembangan video animasi tidak lepas dari keunggulannya dalam memberikan kerangka kerja yang jelas dan terstruktur. Pada tahap analisis, kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran diidentifikasi dengan cermat. Tahap desain berfokus pada perencanaan isi dan strategi penyampaian materi. Selanjutnya, dalam tahap pengembangan, materi visual dan animasi dikembangkan sesuai dengan hasil desain. Tahap implementasi memastikan bahwa media digunakan dalam lingkungan pembelajaran yang sesungguhnya, dan terakhir, tahap evaluasi

dilakukan untuk menilai efektivitas dan kualitas media yang telah dikembangkan (Molenda, 2003).

Temuan ini menekankan bahwa model ADDIE bukan hanya sering digunakan, tetapi juga dianggap efektif dalam menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas (Aldoobie, 2015). Dalam konteks pengembangan video animasi untuk pembelajaran IPA, model ini mampu memfasilitasi proses perancangan media yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga relevan dengan kebutuhan siswa dan tujuan kurikulum (Mayer, 2009). Penggunaan model ADDIE juga memudahkan peneliti dan pengembang media dalam melakukan revisi berkelanjutan berdasarkan hasil evaluasi, sehingga produk akhir benar-benar dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Kurt, 2017). Dengan demikian, hasil dari RQ2 ini memberikan rekomendasi yang kuat bagi peneliti dan pendidik di masa mendatang untuk mempertimbangkan penggunaan model ADDIE dalam pengembangan video animasi pembelajaran. Model ini terbukti mampu meningkatkan kualitas desain instruksional dan memberikan hasil pembelajaran yang lebih optimal. Diharapkan, dengan mengadopsi pendekatan yang terstruktur seperti ADDIE, proses pengembangan media pembelajaran dapat berjalan lebih efisien, tepat sasaran, dan berdampak positif terhadap pengalaman belajar siswa di kelas

Tabel 6. Aspek model pengembangan media

No	Model Pengembangan Media	Artikel	Total
1.	Model ADDIE	2,4,6,7,8 dan 10	6
2.	Model 4-D	1,3 dan 5	3
3.	Model Dick and Carey	9	1

Pertanyaan Penelitian ketiga (RQ3) dalam studi ini mengkaji perangkat lunak (software) apa saja yang digunakan oleh para peneliti dalam mengembangkan media video animasi untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Berdasarkan hasil analisis terhadap berbagai artikel yang menjadi objek kajian, sebagaimana ditampilkan dalam Tabel 7, ditemukan bahwa software Powtoon merupakan pilihan terbanyak yang digunakan oleh para peneliti dalam proses pembuatan media animasi pembelajaran.

Powtoon dikenal sebagai salah satu platform pembuatan animasi yang mudah diakses dan ramah pengguna, bahkan bagi pendidik atau peneliti yang tidak memiliki latar belakang di bidang desain grafis atau animasi. Antarmuka yang intuitif serta berbagai template dan elemen visual yang disediakan, memungkinkan pengguna untuk membuat video animasi yang menarik dalam waktu relatif singkat. Keunggulan ini menjadikan Powtoon sebagai solusi praktis untuk menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif

dalam menyampaikan materi pelajaran. Penggunaan Powtoon dalam pengembangan media pembelajaran IPA sangat relevan, mengingat mata pelajaran ini seringkali memuat konsep-konsep abstrak dan sulit dipahami jika hanya disampaikan secara verbal atau melalui teks. Dengan visualisasi melalui animasi, konsep seperti siklus air, sistem organ manusia, atau perubahan wujud benda dapat dipahami dengan lebih mudah oleh siswa. Selain itu, penyampaian materi yang interaktif dan visual juga mampu meningkatkan perhatian serta motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Temuan ini memberikan arah yang jelas bagi peneliti dan praktisi pendidikan dalam memilih perangkat lunak yang tepat untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi. Powtoon dapat dijadikan sebagai alternatif utama, terutama dalam konteks pengembangan media yang efektif namun tetap efisien dari segi waktu dan sumber daya. Oleh karena itu, hasil RQ3 ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan media pembelajaran IPA di masa mendatang, serta mendorong lebih banyak inovasi dalam penerapan teknologi dalam dunia pendidikan.

Tabel 7. Aspek software pengembangan media

No	Software Pengembangan Media	Artikel	Total
1.	Powtoon	2,3,4,5, dan 7	5
2.	Animaker	1	1
3.	Kinemaster	8 dan 10	2
4.	Adobe Premier Pro	6	1
5.	Canva	9	1

Analisis hasil penelitian ini menunjukkan adanya tren peningkatan dalam pengembangan media video animasi untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Peningkatan tersebut dipicu oleh kenyataan bahwa banyak sekolah, terutama di tingkat dasar dan menengah, belum secara optimal memanfaatkan media pembelajaran yang mendukung visualisasi konsep-konsep ilmiah yang abstrak. Dalam konteks pembelajaran IPA, visualisasi berperan penting dalam membantu siswa memahami materi yang sulit dijelaskan hanya dengan teks atau ceramah (Mayer, 2009). Oleh karena itu, kebutuhan akan media pembelajaran yang interaktif dan menarik mendorong para peneliti dan pendidik untuk mengembangkan video animasi sebagai alternatif yang efektif.

Sebagian besar pengembangan media tersebut menggunakan model ADDIE sebagai kerangka kerja. Model ini dinilai efektif karena memberikan struktur yang sistematis dalam proses pengembangan, dimulai dari tahap analisis kebutuhan, desain media, pengembangan konten, implementasi di kelas, hingga evaluasi hasil (Branch, 2009). Pendekatan sistematis ini memungkinkan terciptanya media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi

juga relevan dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan kurikulum (Molenda, 2003). Dalam pembuatan video animasi, perangkat lunak Powtoon menjadi salah satu pilihan populer di kalangan pengembang media pembelajaran. Powtoon dipilih karena kemudahan penggunaannya, tampilan antarmuka yang intuitif, serta ketersediaan fitur animasi yang mendukung pembuatan video edukatif tanpa memerlukan keterampilan teknis yang kompleks (Putra & Purwanto, 2021). Dengan demikian, kombinasi antara penggunaan model ADDIE dan perangkat lunak Powtoon memberikan kontribusi yang signifikan dalam peningkatan kualitas media pembelajaran IPA yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa.

Secara keseluruhan, temuan dalam penelitian ini dapat menjadi referensi penting bagi guru, pendidik, dan pengembang media pembelajaran dalam merancang video animasi yang efektif untuk pembelajaran IPA. Dengan memanfaatkan model ADDIE dan software yang tepat seperti Powtoon, proses pembelajaran IPA dapat dibuat lebih interaktif, menarik, dan mampu meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan *literature review* yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa rendahnya penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti video animasi, menjadi salah satu motivasi utama bagi para peneliti untuk mengembangkan media tersebut dalam konteks pembelajaran IPA. Kurangnya pemanfaatan media yang menarik dan mudah dipahami di sekolah-sekolah menunjukkan adanya kebutuhan akan inovasi dalam penyampaian materi pelajaran, khususnya yang bersifat abstrak seperti dalam IPA. *Powtoon Software* muncul sebagai platform yang paling sering dipilih karena kemudahan penggunaannya serta kemampuannya menghasilkan animasi yang menarik dan informatif. Dengan demikian, temuan ini dapat menjadi acuan penting bagi pengembang media pembelajaran maupun pendidik untuk menciptakan media yang lebih interaktif dan efektif guna mendukung peningkatan kualitas pembelajaran IPA di sekolah

REFERENSI

- Adinda, A., Bentri, A., Yeni, F., & Amsal, M. F. (2024). Pengembangan video pembelajaran berbasis Animaker pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 9843–9851.
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi situs Pekauman di Bondowoso dengan model ADDIE mata pelajaran sejarah kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>
- Aldoobie, N. (2015). ADDIE model. *American International Journal of Contemporary Research*, 5(6), 68–72.

- Alifa, N. S., Hanafi, S., & Nulhakim, L. (2021). Pengembangan media video pembelajaran animasi berbasis Kinemaster untuk meningkatkan efektivitas pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SDN Kedaleman IV. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10, 1554–1564.
- Arijumiati, R., Istiningsih, S., & Setiawan, H. (2023). Analisis penggunaan media pembelajaran oleh guru pada masa pandemi di SDN 1 Lajut Lombok Tengah. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 1(November), 211–224.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Hendrawan, A., Bentri, A., Hamka, J., & Tawar Bar, A. (2023). Pengembangan media video animasi menggunakan Powtoon pada mata pelajaran IPA kelas VIII SMP. *Journal on Education*, 5(4), 12093–12099.
- Hikmah, V. N., & Purnamasari, I. (2017). Pengembangan video animasi “Bang Dasi” berbasis aplikasi Camtasia pada materi bangun datar kelas V sekolah dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(2), 182–191. <https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i2.6352>
- Hotimah, H. (2020). Penerapan metode pembelajaran problem based learning dalam meningkatkan kemampuan bercerita pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>
- Kristiari, S. P., Cahyadi, F., & Suyitno. (2023). Pengembangan media video animasi pembelajaran IPA materi perubahan cuaca untuk meningkatkan hasil belajar siswa berbasis Canva Pendidikan. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran (JDPP)*, 11(1).
- Kurniawan, D., Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). Pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran IPA tentang sifat dan perubahan wujud benda kelas IV SDN Merjosari 5 Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran)*, 4(2), 119–125. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p119>
- Kurt, S. (2017). *ADDIE model: Instructional design*. In *Educational Technology* (pp. 1–8). EdTech Books.
- Kusumawati, P. R. D., & Aprilliantika, A. (2023). Pengembangan video animasi berbasis Powtoon materi gaya dalam meningkatkan hasil belajar IPA. *Pendipa Journal of Science Education*, 6(3), 853–858. <https://doi.org/10.33369/pendipa.6.3.853-858>
- Lestari, N., Wisudawati, A., & Salfadilah, F. (2023). Systematic literature review pengembangan media video animasi matematika di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5990–5992.
- Maryanti, S., & Kurniawan, D. T. (2018). Pengembangan media pembelajaran video animasi stop motion untuk pembelajaran biologi dengan aplikasi Picpac. *Jurnal BIOEDUIN: Program Studi Pendidikan Biologi*, 8(1), 26–33. <https://doi.org/10.15575/bioeduin.v8i1.2922>
- Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., & Aeni, A. N. (2022). Analisis penggunaan video sebagai media pembelajaran terpadu terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 2(1), 539–546. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.134>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Molenda, M. (2003). In search of the elusive ADDIE model. *Performance Improvement*, 42(5), 34–37.
- Mutiara, M., & Hidayati, N. (2023). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis video animasi menggunakan aplikasi Powtoon materi energi dalam kehidupan sehari-hari. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan*, 1(4), 193–202. <https://journal.aripi.or.id/index.php/Arjuna/article/view/109>
- Pratiwi, N. I., & Kasriman, K. (2022). Pengembangan media video animasi interaktif pada mata pelajaran IPA kelas IV materi bentuk dan fungsi bagian tumbuhan. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7257–7264. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3468>

- Putra, D. A., & Purwanto, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan Powtoon untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 45–54.
- Putra Dwipayana, I. P. A., & Redhana, I. W. (2020). Analisis kebutuhan pengembangan multimedia interaktif pembelajaran IPA SMP. *JPPSI: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 3(April), 49–60.
- Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). Kajian usability aplikasi Canva (Studi kasus pengguna mahasiswa desain). *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(1), 165–178. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4292>
- Husni, R., Filahanasari, E., & Surita, R. (2023). Pengembangan media video pembelajaran animasi berbantu aplikasi Kinemaster muatan IPA materi sistem pencernaan manusia kelas V SDN 15 Koto Baru Dharmasraya. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5078–5093. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1298>
- Semara, T. A., & Agung, A. A. G. (2021). Pengembangan video animasi pada muatan pelajaran IPA kelas IV sekolah dasar. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 99. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.32104>
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Yunus, N. M., Khaerati, & Rismawati. (2023). Pengembangan video animasi pembelajaran berbasis Powtoon pada materi ekosistem kelas VII SMP Negeri 6 Palopo. *Biogenerasi: Jurnal Pendidikan Biologi*, 8(2), 564–568.