

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI INTERAKTIF MATERI MENGANALISIS INFORMASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA FASE C SD MUHAMMADIYAH KABUPATEN LUWU

Ega Anugrah¹, Sukirman², Mirnawati³

^{1, 2, 3}Universitas Islam Negeri Palopo, Jl. Agatis, Palopo, Sulawesi Selatan, Indonesia
Email: egangra940@gmail.com

Article History

Received: 17-02-2026

Revision: 27-02-2026

Accepted: 01-03-2026

Published: 03-03-2026

Abstract. Indonesian language learning in analysing information at primary school requires students to have critical thinking skills in understanding, interpreting, and drawing conclusions from texts. However, learning that is still dominated by conventional methods causes students to be less active and have difficulty identifying important information and providing logical reasons. One of the contributing factors is the limited use of interactive learning media. This study aims to develop interactive animated videos on the subject of analysing information to improve the critical thinking skills of Phase C students at SD Muhammadiyah Wiwitan, Luwu Regency. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects consisted of 25 fifth-grade students. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, expert validation, and pre- and post-tests. The results showed that the interactive animated video developed was highly valid based on the assessment of subject matter and media experts. The practicality test showed that the responses of teachers and students were highly practical. In addition, the effectiveness test showed an increase in students' critical thinking skills based on a comparison of pretest and posttest results.

Keywords: Interactive Animated Video, Analyzing Information, Critical Thinking Skills, Indonesian Language Learning

Abstrak. Pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menganalisis informasi di sekolah dasar menuntut kemampuan berpikir kritis siswa dalam memahami, menafsirkan, dan menarik kesimpulan dari teks. Namun, pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional menyebabkan siswa kurang aktif serta mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi informasi penting dan memberikan alasan secara logis. Salah satu faktor penyebabnya adalah keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video animasi interaktif pada materi menganalisis informasi guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa Fase C di SD Muhammadiyah Wiwitan, Kabupaten Luwu. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas 25 siswa kelas V. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, validasi ahli, serta tes *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi interaktif yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi dan media. Uji kepraktisan menunjukkan respon guru dan siswa berada pada kategori sangat praktis. Selain itu, uji keefektifan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa berdasarkan perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*.

Kata Kunci: Video Animasi Interaktif, Menganalisis Informasi, Kemampuan Berpikir Kritis, Bahasa Indonesia

How to Cite: Anugrah, E., Sukirman., & Mirnawati. (2026). Pengembangan Video Animasi Interaktif Materi Menganalisis Informasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Fase C SD Muhammadiyah Kabupaten Luwu. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 7 (2), 2126-2133. <http://doi.org/10.54373/imeij.v7i2.5190>

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam mengembangkan kemampuan berbahasa peserta didik, baik secara lisan maupun tulis, sekaligus membangun kemampuan berpikir kritis dalam menyikapi berbagai informasi. Pada Fase C, salah satu kompetensi esensial yang harus dikuasai peserta didik adalah kemampuan menganalisis informasi dari teks. Kompetensi ini mencakup kemampuan mengidentifikasi gagasan utama, membedakan fakta dan opini, menarik kesimpulan, serta memberikan alasan yang logis dan berbasis bukti. Kemampuan menganalisis informasi menjadi fondasi penting bagi literasi kritis dan pembentukan karakter peserta didik yang reflektif serta selektif terhadap informasi (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022).

Namun demikian, implementasi pembelajaran menganalisis informasi di sekolah dasar masih menghadapi sejumlah tantangan. Hasil observasi awal di SD Muhammadiyah Wiwitan Kabupaten Luwu menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan ketergantungan pada buku teks. Pola pembelajaran tersebut membuat peserta didik cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses berpikir tingkat tinggi. Ketika diminta menganalisis teks, banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam menentukan informasi penting, memberikan alasan atas jawaban, serta mengaitkan isi bacaan dengan pengetahuan awal yang dimiliki. Kondisi ini mengindikasikan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik belum berkembang secara optimal.

Secara teoretis, pembelajaran yang efektif berlandaskan pada pendekatan konstruktivistik yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan. Pengetahuan tidak ditransfer secara satu arah dari guru, melainkan dikonstruksi melalui proses bertanya, menalar, menganalisis, dan merefleksikan informasi (Facione, 2020). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi menganalisis informasi, peserta didik membutuhkan pengalaman belajar yang mampu menstimulasi keterampilan berpikir tingkat tinggi, bukan sekadar memahami isi teks secara literal.

Perkembangan teknologi digital membuka peluang bagi guru untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna. Salah satu media yang relevan adalah video animasi interaktif. Media ini mengombinasikan unsur visual, audio, dan interaksi, sehingga mampu meningkatkan perhatian, pemahaman, dan keterlibatan kognitif peserta didik. Teori pembelajaran multimedia menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui saluran visual dan verbal secara terintegrasi, terutama jika disertai aktivitas interaktif yang mendorong proses berpikir mendalam (Richard E. Mayer, 2020). Sejumlah penelitian juga menunjukkan bahwa video animasi interaktif dapat meningkatkan kemampuan

berpikir kritis dan pemahaman teks pada peserta didik sekolah dasar karena memungkinkan siswa belajar secara aktif dan reflektif (Hidayati, 2021; Pratama et al., 2023).

Berdasarkan permasalahan empiris dan landasan teoretis tersebut, pengembangan video animasi interaktif pada materi menganalisis informasi dipandang sebagai solusi yang relevan dan kontekstual. Media ini dirancang tidak hanya sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai alat untuk memfasilitasi proses berpikir kritis melalui pertanyaan pemantik, latihan analisis, dan umpan balik langsung. Dengan demikian, peserta didik tidak berperan sebagai penerima informasi pasif, melainkan sebagai pembelajar aktif yang terlibat dalam proses analisis dan penalaran.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan video animasi interaktif yang secara spesifik dirancang untuk melatih kemampuan berpikir kritis pada materi menganalisis informasi di Fase C, serta dikembangkan secara sistematis menggunakan model ADDIE. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang umumnya berfokus pada penggunaan media animasi sebagai alat bantu visual, penelitian ini menekankan aspek interaktivitas, keterpaduan dengan indikator berpikir kritis, serta pengujian kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan produk. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia dan kontribusi praktis bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan pendekatan *Research and Development* (R&D) yang bertujuan menghasilkan produk berupa video animasi interaktif serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam pembelajaran. Pendekatan R&D dipilih karena memungkinkan peneliti tidak hanya mengembangkan produk pembelajaran, tetapi juga melakukan pengujian secara sistematis sebelum produk digunakan secara luas di kelas. Produk yang dikembangkan adalah video animasi interaktif pada materi menganalisis informasi untuk siswa Fase C sekolah dasar. Video ini dirancang untuk memfasilitasi siswa dalam memahami teks secara kritis melalui penyajian visual dan audio yang terintegrasi, disertai aktivitas interaktif berupa pertanyaan pemantik, latihan analisis, dan umpan balik langsung yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang dikemukakan oleh Robert Maribe Branch, yang meliputi lima tahapan utama, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ADDIE dipilih karena memberikan alur pengembangan yang sistematis dan memungkinkan dilakukannya evaluasi pada setiap tahap

sehingga produk dapat direvisi dan disempurnakan secara berkelanjutan. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran materi menganalisis informasi. Analisis ini dilakukan melalui observasi pembelajaran dan diskusi dengan guru kelas untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi pembelajaran, media yang digunakan, serta kesulitan siswa dalam menganalisis informasi dari teks. Hasil analisis digunakan sebagai dasar dalam merancang produk yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan konteks pembelajaran.

Tahap perancangan bertujuan menyusun rancangan awal produk. Pada tahap ini, peneliti menyusun struktur materi, menentukan indikator kemampuan berpikir kritis yang akan dikembangkan, serta merancang storyboard video animasi interaktif. Selain itu, dirancang pula alur interaksi, jenis aktivitas yang disajikan, serta tampilan visual dan audio agar selaras dengan karakteristik siswa Fase C. Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi produk video animasi interaktif yang utuh. Produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran untuk menilai aspek kesesuaian materi, kualitas tampilan, dan kejelasan alur pembelajaran. Masukan dan saran dari para ahli digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk hingga memenuhi kriteria layak digunakan.

Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan video animasi interaktif dalam proses pembelajaran di kelas V SD Muhammadiyah Kabupaten Luwu. Pada tahap ini, produk digunakan dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan skenario yang telah dirancang. Guru kelas berperan sebagai fasilitator pembelajaran, sementara siswa berinteraksi langsung dengan video animasi interaktif. Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan produk. Evaluasi kelayakan didasarkan pada hasil validasi ahli, evaluasi kepraktisan diperoleh melalui angket respon guru dan siswa setelah penggunaan produk, sedangkan evaluasi keefektifan dilakukan dengan membandingkan hasil tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah penggunaan video animasi interaktif.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Kabupaten Luwu pada semester genap tahun ajaran berjalan. Subjek penelitian terdiri atas 25 siswa kelas V (Fase C). Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, dan tes. Observasi digunakan pada tahap analisis kebutuhan, angket digunakan untuk mengumpulkan data validitas dan kepraktisan, sedangkan tes digunakan untuk mengukur keefektifan produk. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa saran dan masukan dari para ahli dan guru dianalisis secara deskriptif untuk perbaikan produk. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket dan tes

siswa, yang dianalisis dengan menghitung persentase skor untuk menentukan kategori validitas, kepraktisan, dan keefektifan produk yang dikembangkan.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil penelitian ini berupa produk video animasi interaktif materi menganalisis informasi untuk siswa Fase C sekolah dasar. Produk yang dikembangkan dirancang berdasarkan hasil analisis kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa kelas V SD Muhammadiyah Kabupaten Luwu. Berdasarkan hasil observasi awal, pembelajaran masih cenderung menggunakan metode konvensional dan belum memanfaatkan media berbasis animasi secara optimal. Sebagian besar siswa menyatakan lebih tertarik pada pembelajaran yang menggunakan media visual dan audio yang menarik dibandingkan pembelajaran yang hanya berfokus pada buku teks.

Video animasi interaktif yang dikembangkan memuat materi menganalisis informasi yang disajikan melalui kombinasi gambar bergerak, teks, narasi suara, serta latihan soal interaktif yang dirancang untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa. Penyajian materi dilakukan secara bertahap, mulai dari pengenalan konsep, contoh analisis informasi, hingga latihan evaluasi yang menuntut siswa untuk mengidentifikasi, membandingkan, dan menarik kesimpulan dari suatu informasi.

Hasil Validasi Produk

Validasi produk dilakukan oleh ahli bahasa, ahli media, dan ahli digital untuk menilai kelayakan produk video animasi interaktif yang dikembangkan. Hasil validasi disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Presentase hasil validasi materi, media dan digital

Validator	Skor	Rata-rata	Presentase
Ahli bahasa	23	3,2	82%
Ahli Media	67	3,0	76 %
Ahli Digital	27	3,0	75 %

Berdasarkan Tabel 1, hasil penilaian menunjukkan bahwa produk video animasi interaktif yang dikembangkan berada pada kategori layak digunakan dalam pembelajaran. Penilaian ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 82% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam video sudah jelas, komunikatif, serta mudah dipahami oleh peserta didik. Penilaian ahli media memperoleh persentase sebesar 76% dengan kategori praktis. Aspek yang dinilai meliputi tampilan visual, kesesuaian animasi, tata letak,

serta daya tarik media dalam mendukung proses pembelajaran. Penilaian ahli digital memperoleh persentase sebesar 75% dengan kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek teknis penggunaan dan dapat dioperasikan dengan baik dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa video animasi interaktif layak digunakan dengan beberapa perbaikan sesuai saran dari para validator.

Hasil Kepraktisan Produk

Tabel 2. Uji kepraktisan produk

	Tingkat Kepraktisan	Kategori
Pendidik	97	Sangat Praktis
Peserta didik	82	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik yang diberikan kepada 25 siswa, diperoleh rata-rata persentase sebesar 82% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa video animasi interaktif mudah digunakan, menarik, serta membantu peserta didik dalam memahami materi yang disajikan. Sementara itu, berdasarkan hasil penilaian guru kelas V, diperoleh rata-rata persentase sebesar 97% dengan kategori sangat praktis. Aspek kemudahan penggunaan, kesesuaian waktu, dan manfaat media memperoleh persentase 100%, sedangkan aspek kualitas audio memperoleh persentase 75% dengan kategori praktis. Secara keseluruhan, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa video animasi interaktif yang dikembangkan tergolong sangat praktis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil Keefektifan Produk

Keefektifan produk diukur melalui perbandingan hasil tes awal dan tes akhir peserta didik. Perbandingan skor rata-rata hasil tes dilihat pada tabel

Tabel 3. Uji keefektifan produk

	Rata-rata Skor %	Kategori
<i>Pretest</i>	74 %	Efektif
<i>Posttest</i>	92 %	Sangat efektif

Berdasarkan Tabel 3, rata-rata skor *pretest* peserta didik sebesar 74% dengan kategori efektif. Hasil ini menunjukkan bahwa sebelum penggunaan media, peserta didik telah memiliki kemampuan awal dalam menganalisis informasi, namun belum mencapai tingkat optimal. Setelah pembelajaran menggunakan video animasi interaktif, rata-rata skor *posttest* meningkat secara signifikan menjadi 92% dengan kategori sangat efektif. Peningkatan tersebut

mengindikasikan adanya pengaruh positif penggunaan media terhadap peningkatan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Secara analitis, peningkatan skor *posttest* menunjukkan bahwa video animasi interaktif mampu membantu peserta didik memahami struktur informasi dalam teks secara lebih sistematis. Penyajian materi melalui kombinasi visual, audio, dan aktivitas interaktif mendorong peserta didik untuk tidak hanya membaca teks secara pasif, tetapi juga aktif mengidentifikasi informasi penting, memberikan alasan, serta menarik kesimpulan. Kondisi ini sejalan dengan karakteristik pembelajaran berpikir kritis yang menekankan proses analisis, evaluasi, dan penalaran logis.

Hasil penelitian ini didukung oleh temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis animasi interaktif dapat meningkatkan keterlibatan kognitif dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian oleh Hidayati (2021) menunjukkan bahwa penggunaan video animasi interaktif mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Selain itu, Pratama et al. (2023) juga menemukan bahwa media animasi interaktif efektif dalam meningkatkan pemahaman teks bacaan dan kemampuan analisis siswa melalui penyajian materi yang kontekstual dan disertai aktivitas reflektif.

Dari perspektif teori pembelajaran multimedia, hasil ini menguatkan pandangan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui saluran visual dan verbal secara terintegrasi serta disertai interaksi yang mendorong proses berpikir mendalam. Video animasi interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk melatih keterampilan berpikir kritis melalui pertanyaan pemantik dan latihan analisis yang terstruktur. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa video animasi interaktif yang dikembangkan terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran materi menganalisis informasi. Media ini mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik Fase C secara signifikan. Temuan ini memperkuat hasil penelitian terdahulu dan menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif merupakan alternatif yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, media video animasi interaktif pada materi menganalisis informasi yang dikembangkan untuk peserta didik Fase C di SD Muhammadiyah Wiwitan Kabupaten Luwu dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi ahli

menunjukkan bahwa media berada pada kategori valid, sedangkan hasil uji kepraktisan menunjukkan respon positif dari peserta didik dan pendidik. Media ini dinilai mudah digunakan, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, sehingga mendukung keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil uji keefektifan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media, yang ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata skor dari pretest ke posttest. Temuan ini mengindikasikan bahwa video animasi interaktif efektif dalam meningkatkan pemahaman materi sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi menganalisis informasi. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media serupa pada materi lain serta menerapkannya pada subjek yang lebih luas agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2018). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Facione, P. A. (2020). *Critical thinking: What it is and why it counts* (Updated ed.). Insight Assessment.
- Hamalik, O. (2017). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Hidayati, N. (2021). Pengaruh penggunaan video animasi interaktif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 145–156.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka jenjang sekolah dasar*. Kemendikbudristek.
- Kosasih, E. (2020). *Jenis-jenis teks dalam pembelajaran Bahasa Indonesia*. Yrama Widya.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316941355>
- Munir. (2019). *Multimedia: Konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Alfabeta.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Diva Press.
- Pratama, R., Sari, D. P., & Nugroho, A. (2023). Pengembangan video animasi interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(1), 45–57.
- Riduwan. (2020). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sundayana, R. (2016). *Media pembelajaran matematika*. Alfabeta.
- Trianto. (2014). *Model pembelajaran terpadu*. Bumi Aksara.