

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI INTERAKTIF BERORIENTASI
PENDEKATAN KONTEKSTUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPAS SISWA KELAS III SEKOLAH
DASAR NEGERI 1 PANJI ANOM TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

Oleh

Elsa Claudia Lippi, NIM 2111021003

Program Studi Teknologi Pendidikan

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPAS, yang disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Tujuan penelitian ini untuk (1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun media video animasi interaktif berorientasi pendekatan kontekstual pada mata pelajaran IPAS siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Panji Anom. (2) Untuk menganalisis validitas video animasi interaktif berorientasi pendekatan kontekstual pada mata pelajaran IPAS siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Panji Anom. (3) Untuk menganalisis kepraktisan media video animasi interaktif berorientasi pendekatan kontekstual pada mata pelajaran IPAS siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Panji Anom. (4) Untuk menguji efektivitas media video animasi interaktif berorientasi pendekatan kontekstual pada mata pelajaran IPAS siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Panji Anom. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan video adalah *ADDIE*. Metode *ADDIE* adalah metode sistematis yang terdiri dari lima tahapan utama yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data berupa kuesioner dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dan analisis statistika inferensial uji-t. Hasil penelitian ini, yaitu (1) rancangan video animasi interaktif berupa naskah video animasi, (2) media video animasi interaktif yang memiliki validitas isi, desain, dan media pembelajaran dengan kategori sangat baik, (3) media video yang memiliki tingkat kepraktisan yang sangat baik melalui uji perorangan dan kelompok. Hasil uji efektivitas melalui uji-t diperoleh t-hitung 19.869 lebih dari t-tabel 2,001 sehingga H_1 diterima. Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan video animasi interaktif berorientasi pendekatan kontekstual. Rerata skor *post-test* lebih besar dari KKTP yaitu 70, sehingga dapat disimpulkan bahwa video animasi interaktif berorientasi pendekatan kontekstual efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS.

Kata kunci: Pengembangan, Video animasi interaktif, pendekatan kontekstual, *ADDIE*, IPAS

**DEVELOPMENT OF CONTEXTUAL APPROACH-ORIENTED
INTERACTIVE ANIMATED VIDEO TO IMPROVE LEARNING
OUTCOMES IN THE IPAS SUBJECT FOR GRADE III STUDENTS OF SD
NEGERI 1 PANJI ANOM IN THE 2024/2025 ACADEMIC YEAR**

By

Elsa Claudia Lippi, NIM 2111021003

Educational Technology Study Program

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes of Grade III students in the IPAS subject, which is caused by the lack of engaging learning media that align with the characteristics of the students. The objectives of this study are: (1) To describe the design of a contextual approach-oriented interactive animated video for the IPAS subject of Grade III students at SD Negeri 1 Panji Anom. (2) To analyze the validity of the contextual approach-oriented interactive animated video for the IPAS subject of Grade III students at SD Negeri 1 Panji Anom. (3) To analyze the practicality of the contextual approach-oriented interactive animated video for the IPAS subject of Grade III students at SD Negeri 1 Panji Anom. (4) To test the effectiveness of the contextual approach-oriented interactive animated video for the IPAS subject of Grade III students at SD Negeri 1 Panji Anom. The development model used in this study is the ADDIE model. The ADDIE method is a systematic approach consisting of five main stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. This study used questionnaires and tests as data collection methods. The data analysis techniques used were descriptive quantitative analysis and inferential statistical analysis using the t-test. The results of this research are: (1) an interactive animated video design in the form of a video script, (2) an interactive animated video with very good content, design, and media validity, (3) a video that demonstrated a very high level of practicality through individual and group testing. The effectiveness test using the t-test resulted in a t-count of 19.869, which is greater than the t-table value of 2.001, indicating that H1 is accepted. Therefore, there is a significant difference in learning outcomes before and after using the contextual approach-oriented interactive animated video. The average post-test score was higher than the minimum completeness criteria (KKTP), which is 70, leading to the conclusion that the contextual approach-oriented interactive animated video is effective in improving IPAS learning outcomes.

Keywords: Development, Interactive animated video, Contextual approach, ADDIE, IPAS