



## Kevalidan Video Animasi Berbasis Problem Based Learning (PBL) Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 2 SD

Tri Ananda Kusuma Wardana ✉, Universitas PGRI Madiun

Cerianing Putri Pratiwi, Universitas PGRI Madiun

Candra Dewi, Universitas PGRI Madiun

✉ [trianandakusumawardana@gmail.com](mailto:trianandakusumawardana@gmail.com)

---

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis Problem Based Learning (PBL) untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas 2 SD. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa di SDN Banaran. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Produk dikembangkan menggunakan platform Canva, dengan materi berfokus pada topik menulis cerita. Validasi dilakukan oleh ahli media dengan perolehan skor 100% dan ahli materi dengan perolehan skor 82,4%, serta dilakukan uji coba kepada guru dan siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan sangat baik, baik dari segi isi materi, tampilan, maupun kemudahan penggunaan. Respon siswa dan guru juga menunjukkan antusiasme positif terhadap media yang digunakan. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa video animasi berbasis PBL layak, efektif, dan valid digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2 SD untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

**Kata kunci:** Video Animasi, Problem Based Learning, Media Pembelajaran, Bahasa Indonesia, Canva

---



## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan literasi dasar siswa. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan buku teks, yang cenderung kurang menarik bagi siswa usia dini. Kurangnya media pembelajaran yang inovatif, khususnya media visual dan audio yang sesuai dengan karakteristik anak, menyebabkan rendahnya keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Di SDN Banaran, guru menyampaikan bahwa media animasi belum pernah digunakan, padahal siswa lebih menyukai materi yang bersifat visual dan interaktif. Hal ini mengindikasikan perlunya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu mengakomodasi kebutuhan dan karakteristik belajar siswa kelas II.

Penelitian ini didasarkan pada teori konstruktivisme yang menekankan bahwa siswa membangun sendiri pengetahuan melalui pengalaman langsung dan pemecahan masalah. Model *Problem Based Learning* dipilih karena menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang dihadapkan pada permasalahan kontekstual untuk dikaji dan dipecahkan. Di sisi lain, media video animasi digunakan untuk mendukung proses pembelajaran agar lebih menarik, informatif, dan sesuai dengan gaya belajar visual-auditori siswa. Kombinasi PBL dan video animasi diharapkan dapat mendorong keterlibatan siswa secara kognitif dan afektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi mengenai menulis cerita.

Penelitian ini dilakukan karena masih terbatasnya media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan konteks belajar siswa kelas II. Dalam era digital, guru dituntut untuk memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif. Dengan mengembangkan media berbasis video animasi yang terintegrasi model PBL, guru dapat menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa sejak dini. Selain itu, penelitian ini juga mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi dan berbasis karakter

Beberapa penelitian yang mendukung urgensi dan potensi pengembangan media ini. Penelitian oleh (Savitri & Manuaba, 2022) menunjukkan bahwa video animasi berbasis PBL efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Indonesia di kelas V. Penelitian lain oleh (Krisnayanti & Wiarta, 2022) pada mata pelajaran Matematika juga menyimpulkan bahwa video berbasis PBL sangat layak digunakan dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Penelitian oleh (Ole dkk., 2019) juga membuktikan bahwa video animasi berbasis PBL secara signifikan meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran Sains. Berdasarkan kajian tersebut, pengembangan media video animasi berbasis PBL untuk pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II menjadi hal yang relevan dan memiliki kontribusi nyata terhadap inovasi pembelajaran di tingkat dasar.

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan urgensi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan kebutuhan siswa, maka rumusan masalah ini adalah bagaimana kevalidan media video animasi berbasis *Problem Based Learning* (PBL) sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 2 SD.

### **Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kevalidan media video animasi berbasis *Problem Based Learning* (PBL) sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas II SD. Validasi mencakup aspek materi, tampilan visual, bahasa, serta kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran.

## METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development) yang bertujuan untuk mengetahui kevalidan media video animasi berbasis Problem Based Learning (PBL) sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas II SD. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada tahapan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), namun dalam penelitian ini dibatasi hingga tahap validasi produk pada fase Development.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SDN Banaran Kabupaten Madiun yang berjumlah 14 orang serta satu guru kelas. Subjek dipilih secara purposif dengan mempertimbangkan kondisi pembelajaran dan kebutuhan inovasi media yang sesuai dengan karakteristik siswa di kelas tersebut.

Prosedur pengembangan dilakukan melalui tiga tahap utama: pertama, analisis kebutuhan media dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas untuk mengetahui kondisi pembelajaran dan keterbatasan media yang digunakan. Kedua, desain dan pembuatan media dilakukan menggunakan aplikasi Canva, dengan menyusun video animasi berdasarkan prinsip PBL dan capaian pembelajaran kurikulum merdeka. Ketiga, media yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi yang berpengalaman dalam bidang pendidikan dasar

Instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi yang terdiri atas beberapa aspek penilaian, seperti kualitas media, tampilan media pembelajaran, kemudahan penggunaan. Penilaian menggunakan skala Likert 1–5. Data dari hasil validasi kemudian dianalisis secara kuantitatif dengan menghitung skor rata-rata, yang selanjutnya dikonversi ke dalam bentuk persentase. Kriteria kevalidan ditentukan berdasarkan interpretasi persentase, yaitu: sangat valid (81–100%), valid (61–80%), cukup valid (41–60%), dan kurang valid (<40%). Hasil analisis digunakan sebagai dasar untuk menyimpulkan tingkat kevalidan media video animasi berbasis PBL yang dikembangkan.

## HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini diperoleh melalui proses validasi terhadap media video animasi berbasis *Problem Based Learning* (PBL) yang dikembangkan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas II SD. Data dikumpulkan menggunakan instrumen berupa lembar validasi ahli media dan ahli materi yang terdiri atas beberapa aspek penilaian.

### Validasi Media

Validasi dilakukan oleh seorang dosen yang memiliki keahlian di bidang pengembangan media pembelajaran. Aspek yang dinilai meliputi kualitas media, tampilan pembelajaran, dan kemudahan penggunaan. Berikut hasil validasi dari ahli media:

TABEL 1. *Validasi media*

Aspek	Indikator	f	%	Rerata
Kualitas media	1. Kualitas gambar pada video	5	100%	
	2. Kualitas suara pada video	5		
	3. Kesesuaian musik atau lagu pengiring dalam video	5		
	4. Kejelasan narasi atau penjelasan dalam video	5		
	5. Kestabilan visual dan transisi antar adegan dalam video	5		
Tampilan Media Pembelajaran	1. Kesesuaian memilih ukuran dan bentuk huruf	5		

Kemudahan penggunaan	2.	Tampilan animasi menarik	5		
	3.	Tata letak teks pada video	5	100%	100%
	4.	Penggunaan warna yang menarik dan tidak mengganggu	5		
	5.	Kesesuaian antara tampilan visual dan konten yang disampaikan	5		
	1.	Video pembelajaran mudah dioperasikan	5		
	2.	Video pembelajaran mudah untuk diakses	5		
	3.	Navigasi yang jelas dan tidak membingungkan	5	100%	
	4.	Kompatibel dengan berbagai perangkat (laptop, HP, tablet)	5		
	5.	Waktu pemuatan video tidak terlalu lama (loading time cepat)	5		

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media memperoleh skor rata-rata sebesar 100%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Beberapa kekuatan media yang disoroti oleh ahli media adalah tampilan animasi yang menarik, penggunaan warna yang sesuai, serta narasi yang jelas dan terdengar dengan baik. Namun ada beberapa saran perbaikan yang diberikan mencakup penyempurnaan sinkronisasi antara teks dan audio serta penyesuaian ukuran font pada beberapa bagian video agar lebih mudah dibaca oleh siswa.

### Validasi Materi

Validasi dilakukan oleh seorang dosen yang memiliki keahlian di bidang materi pembelajaran. Aspek yang dinilai meliputi kualitas isi, kebahasaan, dan keterlaksanaan. Berikut hasil validasi dari ahli materi:

**TABEL 1.** *Validasi materi*

Aspek	Indikator	f	%	Rerata
Kualitas isi	1. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar dan Indikator	4		
	2. Kejelasan tujuan pembelajaran	4	80%	
	3. Materi yang disampaikan sesuai dengan pokok bahasan	4		
	4. Kejelasan instruksi dan penulisan pada media.	4		82,4%
Kebahasaan	1. Kejelasan penyampaian materi yang terkandung dalam media.	4		
	2. Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	4		
	3. Struktur kalimat sesuai dengan pemahaman siswa.	4	83,3%	
	4. Panjang kalimat sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.	4		

	5. Kebakuan bahasa yang digunakan.	5	
	6. Ketepatan tata bahasa dan ejaan.	4	
Keterlaksanaan	1. Video memberi rangsangan agar siswa merespon	4	
	2. Sistematika penyajian sesuai dengan kurikulum	4	
	3. Video mampu menumbuhkan minat siswa dalam Belajar	4	84%
	4. Keterkaitan materi dengan contoh	5	
	5. Kesesuaian materi dengan ilustrasi	4	

Berdasarkan total skor rata-rata yang diperoleh dari validasi ahli materi adalah sebesar 82,4%, yang berada dalam kategori sangat valid. Media dinilai telah sesuai dengan kurikulum merdeka dan menyajikan materi secara jelas dan sistematis. Bahasa yang digunakan dalam narasi juga sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa kelas II SD. Adapun masukan dari ahli materi mencakup penyesuaian kata-kata tertentu agar lebih sederhana dan familiar bagi anak usia sekolah dasar.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi berbasis Problem Based Learning (PBL) yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi, dengan skor 100% dari validasi ahli media dan 82,4% dari validasi ahli materi. Temuan ini membuktikan bahwa media tersebut sangat layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD. Aspek visual, kemudahan akses, kejelasan narasi, serta kesesuaian dengan karakteristik siswa sekolah dasar menjadi keunggulan utama media ini.

Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh (Yuliansah, 2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis animasi mampu meningkatkan daya tarik siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, karena memadukan elemen visual dan audio yang interaktif. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, media seperti ini sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep abstrak seperti menyusun cerita atau memahami struktur bahasa.

Model PBL yang digunakan dalam video ini juga memberi kontribusi positif terhadap kualitas pembelajaran. Sesuai dengan pandangan (Firdaus dkk., 2021), PBL mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan logis siswa melalui pemecahan masalah yang kontekstual. Dalam media yang dikembangkan, siswa diajak untuk terlibat dalam alur cerita dan menyelesaikan permasalahan sederhana yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, seperti mengenali tempat umum atau menulis cerita berdasarkan pengalaman.

Penelitian ini diperkuat oleh temuan terhadap efektivitas kombinasi antara video animasi dan model PBL juga terlihat pada penelitian (Krisnayanti & Wiarta, 2022) yang menemukan bahwa media berbasis PBL pada mata pelajaran Matematika mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal serupa ditunjukkan oleh (Savitri & Manuaba, 2022) dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas V, yang menunjukkan bahwa penggunaan video animasi berbasis PBL mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Sementara itu, (Ole dkk., 2019) membuktikan bahwa video animasi berbasis PBL juga efektif dalam konteks pendidikan tinggi, khususnya pada pembelajaran sains, yang berarti pendekatan ini cukup fleksibel untuk diterapkan pada berbagai jenjang dan bidang studi.

Dengan demikian, temuan dalam penelitian ini memperkuat hasil-hasil penelitian sebelumnya, sekaligus memberikan kontribusi baru pada pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang kelas rendah SD. Meski demikian, hasil penelitian ini masih

memiliki keterbatasan karena belum mengukur efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar secara langsung. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan yang melibatkan uji coba dalam skala lebih luas dan pendekatan kuantitatif untuk mengukur pengaruh media terhadap prestasi belajar siswa secara terukur.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis Problem Based Learning (PBL) yang dikembangkan sangat valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas II SD. Validasi oleh ahli media menunjukkan skor 100% dengan kategori sangat valid, sedangkan validasi dari ahli materi menunjukkan skor 82,4% yang tergolong juga sangat valid. Media ini dinilai memiliki kualitas visual dan audio yang sangat baik, tampilan yang menarik, serta kemudahan akses yang mendukung kegiatan belajar siswa. Selain itu, integrasi pendekatan PBL ke dalam video animasi memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan menumbuhkan keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Namun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan. Validasi dilakukan terbatas pada dua ahli dan belum mencakup uji coba skala besar terhadap efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara kuantitatif. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian selanjutnya dapat mencakup pengujian lebih luas, baik dari segi jumlah peserta didik maupun pengukuran dampak media terhadap peningkatan kompetensi siswa, seperti pemahaman konsep, motivasi belajar, dan kemampuan berpikir kritis. Penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi pengembangan media sejenis pada mata pelajaran lain atau jenjang kelas yang berbeda untuk memperluas penerapan media pembelajaran berbasis video animasi dan PBL dalam konteks Kurikulum Merdeka.

## DAFTAR PUSTAKA

- Firdaus, A., Asikin, M., Waluya, B., & Zaenuri, Z. (2021). Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Siswa. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 13(2), 187–200.
- Krisnayanti, R., & Wiarta, I. W. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Matematika. *Journal on Teacher Education*, 3(3), 414–427.
- Ole, A. A., Simandjuntak, S., & Tumbel, F. M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Sains Melalui Video Animasi Berbasis PBL. *Cogito Smart Journal*, 5(1), 12–21.
- Savitri, K. P. B., & Manuaba, I. S. (2022). Pengembangan video animasi berbasis model PBL sebagai media pembelajaran muatan bahasa indonesia untuk siswa kelas V. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(2), 344–354.
- Yuliansah, Y. (2018). Efektivitas Media Pembelajaran Powerpoint Berbasis Animasi Dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar. *Efisiensi : Kajian Ilmu Administrasi*, 15(2), Article 2. <https://doi.org/10.21831/efisiensi.v15i2.24491>