Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa
http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/
P-ISSN 2461-078X | E-ISSN 2654-783X
Volume 12, Nomor 2, Tahun 2026, halaman 1792 - 1804

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MATERI *SCHOOL BUILDING* UNTUK SISWA KELAS III SD

Jesika Aritonang[1], Puji Ayurachmawati[2], Etty Pratiwi[3]

[1]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang
[2]Program Studi Pendidikan IPA, Universitas PGRI Palembang
[3]Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas PGRI Palembang

Informasi Artikel
Riwayat Artikel:
Diterima: 23 Juni 2026
Revisi: 24 Juli 2026
Diterima: 3 Agustus 2026
Diterbitkan: 31 Oktober 2026

Keywords:
Animated instructional video, learning media

Kata Kunci:
Video animasi, media pembelajaran

DOI :
10.31932/jpdp.v12i2.6962

Surel Korespondensi:
jesikaaritonang905@gmail.com

Abstract

This study aimed to develop a valid and practical animated instructional video for English language learning on the topic of School Building for third-grade elementary school students. The study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, consisting of the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The study was conducted at SD Negeri 06 Palembang, involving students from Classes III A and III B as research subjects. Data were collected using expert validation questionnaires, student response questionnaires, and teacher response questionnaires. Validation was conducted by media, material, and language experts. The results showed that the developed animated instructional video obtained validity scores of 92% from the media expert, 89.33% from the material expert, and 87.33% from the language expert, all categorized as highly valid. The practicality test yielded average scores of 92% in the one-to-one stage, 87.75% in the small-group stage, and 86% in the big-group stage, with an overall average of 88.58%, categorized as highly practical. In addition, the teacher response questionnaire obtained a score of 94%, categorized as highly practical. Therefore, the animated instructional video for English learning on the topic of School Building is suitable for supporting English learning among third-grade elementary school students.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi pembelajaran Bahasa Inggris materi School Building yang valid dan praktis untuk siswa kelas III SD. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 06 Palembang dengan subjek penelitian siswa kelas IIIA dan IIIB. Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi ahli, angket respon peserta didik, dan angket respon guru. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan memperoleh nilai kevalidan dari ahli media sebesar 92%, ahli materi sebesar 89,33%, dan ahli bahasa sebesar 87,33% dengan kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan menunjukkan nilai rata-rata pada tahap one to one sebesar 92%, small group sebesar 87,75%, dan big group sebesar 86% dengan rata-rata keseluruhan sebesar 88,58% yang termasuk kategori sangat praktis. Selain itu, angket respon guru memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, media video animasi pembelajaran Bahasa Inggris materi School Building layak digunakan untuk mendukung proses pembelajaran siswa kelas III SD.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

***Copyright © 2026** by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa*

Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) pada era globalisasi saat ini membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Pendidikan mempunyai peranan penting untuk melatih masyarakat Indonesia yang berkualitas. Kemajuan

teknologi menuntut dunia pendidikan untuk berinovasi dalam menciptakan proses pembelajaran yang relevan, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik masa kini yang akrab dengan teknologi digital.

Menurut Silalahi (2024) pada era digital seperti sekarang penggunaan teknologi informasi jadi suatu tantangan yang cukup besar, dalam dunia Pendidikan yang serba digital ini guru dituntut harus aktif mengikuti perkembangan teknologi informasi. Salah satu cara memanfaatan teknologi informasi dibidang pendidikan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi agar kegiatan belajar mengajar tidak monoton dan lebih bermakna bagi peserta didik. Pada dasarnya, pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik melalui lingkungan belajar yang kondusif. Karena itu, pemanfaatan teknologi menjadi jembatan penting agar peserta didik mampu berkembang dan siap bersaing sebagai sumber daya manusia yang berkualitas.

Di era globalisasi, guru perlu terus mengembangkan kompetensinya agar mampu mengikuti perkembangan teknologi. Guru profesional bukan hanya memahami materi, tetapi juga mampu mengajarkannya dengan efektif. Menurut Ulfa, et al. (2024) Proses pembelajaran yang kurang menarik dapat menyebabkan penurunan motivasi belajar peserta didik. Hal ini sering terlihat dari perilaku peserta didik, seperti peserta didik yang datang terlambat, melamun selama pelajaran berlangsung, kurang fokus pada penjelasan guru, serta lebih memilih berbicara dengan teman sebangku daripada memperhatikan materi pembelajaran. Selain itu, kebiasaan peserta didik seperti sering meminta izin keluar kelas, mengganggu teman, serta kurangnya variasi media yang digunakan guru membuat peserta didik menjadi pasif dan kurang terlibat dalam pembelajaran. Saat ini, akses internet yang semakin mudah sebenarnya dapat dimanfaatkan sebagai media belajar modern, baik secara online maupun offline, untuk membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

Pada pembelajaran di sekolah dasar, guru berperan besar dalam memilih dan membuat media yang sesuai dengan kebutuhan dan karakter peserta didik. Kompetensi profesional guru sangat penting karena guru menjadi salah satu penentu terbentuknya kualitas generasi masa depan (Ulfa, et al., 2024). Peserta didik SD, terutama di kelas rendah dan menengah, umumnya lebih mudah belajar melalui hal-hal yang konkret, visual, dan menarik. Karena itu, media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang nyata dan menyenangkan sangat dibutuhkan agar peserta didik lebih mudah memahami materi. Hal ini sejalan dengan pentingnya pembelajaran bahasa Inggris sebagai salah satu mata pembelajaran yang berperan strategis dalam menghadapi fondasi utama dalam menghadapi era globalisasi. Menurut Fatmawati (2021) pembelajaran Bahasa Inggris untuk usia anak atau yang dikenal sebagai *Teaching English for Young Learners (TEYL)*, merupakan salah satu inisiatif untuk memperkenalkan literasi bahasa asing dalam pendidikan anak-anak. Penguasaan Bahasa Inggris sejak usia dini menjadi dasar penting dalam mengembangkan kemampuan komunikasi antar budaya serta meningkatkan daya saing peserta didik. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan.

Berdasarkan observasi di SD Negeri 06 Palembang, hasil yang ditemukan di kelas saat pembelajaran peserta didik menggunakan Kurikulum Merdeka yang artinya peserta didik dituntut untuk lebih aktif, mandiri dan bertanggung jawab terhadap proses belajarnya. Pada hasil observasi juga menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran tersebut, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris, masih belum sepenuhnya memanfaatkan media pembelajaran yang mampu mendukung karakteristik peserta didik di jenjang sekolah dasar. Peserta didik tampak kesulitan memahami materi secara mendalam karena proses penyampaian masih dominan verbal, sehingga kurang memberikan pengalaman belajar yang konkret, visual, dan interaktif. Kondisi ini juga tidak sejalan dengan

Kurikulum Merdeka, yang mendorong guru untuk dapat menghadirkan pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, adaptif, kontekstual, serta mampu merangsang rasa ingin tahu peserta didik. Selain itu, karakteristik pada peserta didik di sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret menuntut penggunaan media yang dapat membantu mereka memahami konsep melalui visualisasi dan pengalaman multisensori. Maka dari itu penulis mengembangkan media video animasi yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana pembelajaran, tetapi juga sebagai alat untuk meningkatkan motivasi, fokus, dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Media ini dikembangkan sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka, yaitu memberikan ruang bagi pengalaman belajar yang lebih aktif, mandiri, dan menyenangkan.

Pada pembelajaran bersama dengan guru di sekolah dasar 06 Palembang, pembelajaran Bahasa Inggris masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks. Guru umumnya menggunakan buku dan papan tulis sebagai media utama, sehingga peserta didik kurang aktif dan kurang termotivasi untuk belajar. Kondisi ini membuat pemahaman peserta didik terhadap kosakata dan materi menjadi rendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan belum efektif. Media yang ada masih sederhana dan belum memanfaatkan teknologi digital secara optimal, sehingga peserta didik kurang termotivasi dan kesulitan memahami serta mengingat kosakata Bahasa Inggris. Kondisi ini semakin terlihat saat peserta didik belajar materi School Building atau bagian-bagian bangunan sekolah. Materi ini sebenarnya termasuk topik dasar Bahasa Inggris untuk peserta didik kelas III SD dan membutuhkan bantuan gambar atau visual agar konsepnya lebih jelas. Padahal, materi tersebut seharusnya mudah dipahami karena berkaitan dengan lingkungan sekolah yang mereka temui setiap hari. Untuk mengatasi masalah ini, penggunaan media pembelajaran berupa video animasi dapat menjadi pilihan yang tepat. Video animasi menggabungkan

gambar dan suara, sehingga mampu menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami peserta didik.

Menurut Kurnia, Adrias, & Suciana (2025) dengan tampilan visual yang menarik, media ini membantu peserta didik memahami materi yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami serta meningkatkan minat mereka dalam belajar. Selain itu, video animasi dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, membuat peserta didik lebih aktif, serta mengubah materi yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Media animasi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata karena mampu menampilkan situasi yang mirip dengan kehidupan sehari-hari dalam bentuk visual yang jelas bagi peserta didik. Karena itu, pengembangan video animasi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan materi pelajaran sangat penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

Penelitian lainnya juga membuktikan efektivitas penggunaan media video animasi dalam pembelajaran. Menurut Suherman, Rahmani, & Alpiani (2022) video animasi merupakan media yang dapat menggabungkan teks, gambar, dan suara sehingga mampu mampu menjelaskan materi dengan cara yang lebih menarik. Video animasi adalah media yang mengandung informasi tentang materi yang diajarkan kepada siswa dan dapat berupa gambar, animasi, tulisan, dan rekaman audio. Ini memungkinkan guru untuk menyampaikan pelajaran secara dinamis dengan tampilan visual yang menarik dan berwarna. Ini dapat meningkatkan minat belajar siswa (Ummu, Bukman, & Henni, 2025). Media animasi sangat relevan untuk pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi, kemampuan berbicara, dan aspek lainnya. Media video animasi dapat menarik minat siswa, meningkatkan semangat belajar, serta membantu mereka memahami isi cerita melalui penyajian yang lebih visual dan menarik. Kondisi ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan menyimak siswa secara menyeluruh. (Syahida, Hetilaniar, & Dina, 2025) Media ini juga membantu peserta didik memahami konsep

secara lebih mendalam dan mendorong mereka untuk belajar mandiri maupun bekerja sama. Karena video bisa diputar ulang kapan saja, peserta didik dapat belajar sesuai kebutuhan dan kecepatan mereka sendiri. Hal ini sejalan dengan konsep Merdeka Belajar, di mana guru bertindak sebagai fasilitator, bukan satu-satunya sumber informasi. Oleh karena itu, pengembangan video animasi untuk materi School Building dalam pembelajaran Bahasa Inggris menjadi pilihan yang tepat. Media ini tidak hanya memperkaya kosakata peserta didik, tetapi juga membuat proses belajar lebih interaktif, bermakna, dan sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik kelas III SD.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti memandang perlu untuk melakukan pengembangan media video animasi pembelajaran Bahasa Inggris materi School Building untuk peserta didik kelas III SD. Melalui pengembangan media ini, diharapkan tercipta proses pembelajaran yang menarik, efektif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan modern. Dengan demikian, kemampuan peserta didik dalam memahami dan menggunakan kosakata Bahasa Inggris yang berkaitan dengan lingkungan sekolah dapat meningkat secara optimal, serta mendorong terciptanya generasi muda yang berwawasan global dan melek teknologi. Maka dari itu peneliti mengambil judul penelitian yaitu "Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Bahasa Inggris Materi School Building untuk Siswa Kelas III SD".

Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*, yang menghasilkan bahan ajar digital berupa video animasi materi *School Building* untuk mendukung pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas III di sekolah dasar. Media yang dikembangkan adalah Media Video Animasi Pembelajaran Bahasa Inggris Materi *School Building* untuk Siswa Kelas III SD.

Instrument yang digunakan meliputi validasi produk melalui

angket. Angket respons guru digunakan untuk mengetahui penilaian guru terhadap media pembelajaran yang meliputi aspek kejelasan, tingkat kepuasan, motivasi, kemudahan penggunaan, dan daya tarik media. Sementara itu, angket respons siswa dibagi menjadi 3 jenis penggumpulan data, *one to one*, *small group*, dan *big group* digunakan untuk memperoleh tanggapan siswa terkait perasaan senang, minat belajar, keaktifan, kesungguhan, serta kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran. Selain itu, tes hasil belajar dimanfaatkan untuk mengukur pencapaian dan pemahaman siswa setelah menggunakan media, dengan soal pilihan ganda yang mencakup berbagai aspek materi pelajaran. Instrumen-instrumen tersebut digunakan untuk menilai kualitas kevalidan dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Analisis data dilakukan dengan menghitung persentase hasil penilaian yang diperoleh dari para ahli dan pengguna. Selanjutnya, hasil penilaian para ahli dianalisis menggunakan rumus persentase dan diklasifikasikan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.

Tabel 1. Persentase Analisis Peneliian Para Ahli

Kategori Kevalidan	Skor Validitas
Sangat Layak	81-100%
Layak	61-80%
Cukup Layak	41-60%
Tidak Layak	21-40%
Sangat tidak Layak	0-20%

Sumber : Sugiyono (2021)

Presentase kevalidan maksimal (100%) $= \frac{\boldsymbol{Total\ skor}}{\boldsymbol{Skor\ maks}} x100$

Tanggapan dari pengguna seperti Guru dan Peserta didik juga dianalisis menggunakan rumus yang sama dan akan dikategorikan kepraktisan sesuai dengan kriteria dari sangat setuju sampai sangat tidak setuju.

Tabel 2. Kategori Kepraktisan

Persentase	Skor
81-100%	Sangat Praktis
61-80%	Praktis
41-60%	Cukup Praktis
21-40%	Kurang Praktis
0-20%	Tidak Praktis

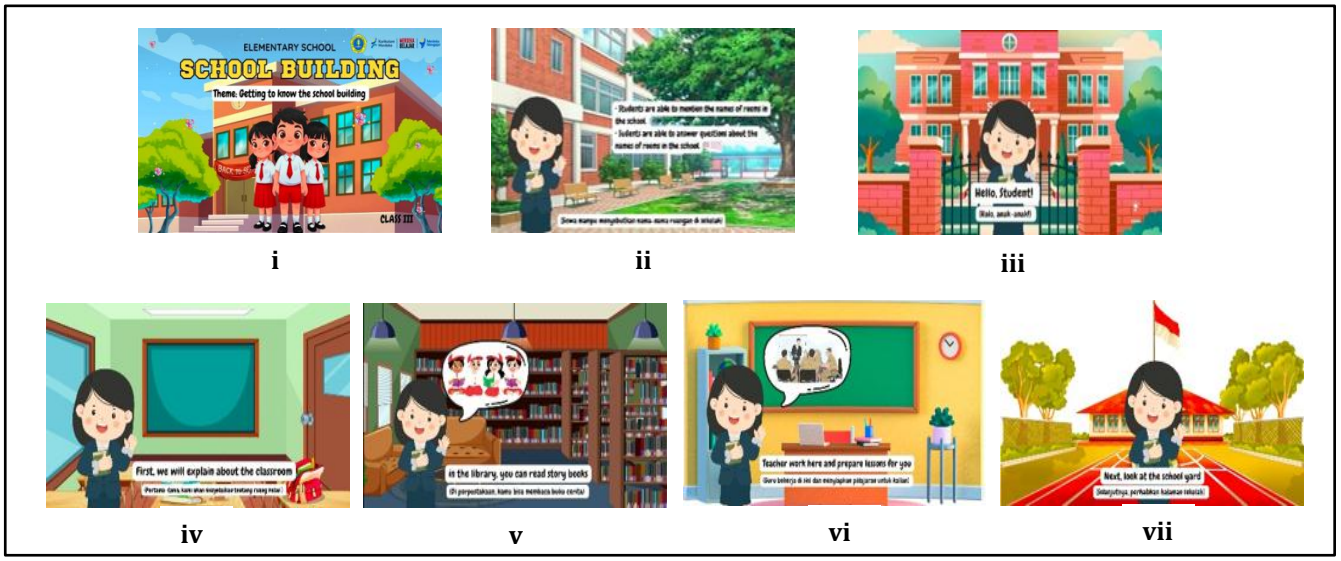
Sumber: (Astutik, Rusijono, Suprijono, 2021, p.547)

Presentase kepraktisan maksimal (%)

$$= \frac{Total\ Skor}{Skor\ Maksimal} x100\%$$

Hasil dan Pembahasan

Media pembelajaran yang dihasilkan yakni video animasi pembelajaran Bahasa Inggris materi *School Building* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SD. Pengembangkan media video animasi yang memadukan unsur gambar, suara, animasi, dan teks agar materi lebih menarik dan mudah dipahami peserta didik. Pengembangan media ini juga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan media visual dan audio yang mampu membantu memahami konsep secara nyata dan kontekstual. Media pembelajaran ini menggunakan materi pada Bab 7 *My Class is Behind The Office* yang menjadi fokus pada pengenalan ruangan-ruangan yang berada di sekolah serta mengaitkan tentang aktivitas yang berada dilingkungan sekolah. Video tersebut dilengkapi dengan dari cover awal, pemilihan tokoh animasi utama seorang guru, isi materi, dan background pada video animasi serta pengisi suara maupun *backsound* lagu sebagai pelengkap. Tampilan hasil dari produk pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi dapat dilihat pada Gambar 1., sebagai berikut.



Gambar 1. (i) Tampilan Awal; (ii) Tujuan dan Capaian pembelajaran; (iii) Opening Utama dalam Video Animasi; (iv) Ruang Kelas; (v) Ruang Perpustakaan; (vi) Ruang Guru; (vii) Lapangan Sekolah

Pengembangan media pembelajaran video animasi ini menggunakan penelitian *R&D (Research and Development*), dengan model ADDIE yang merupakan tahap dalam pengembangan yang terdiri dari beberapa tahap seperti analisis (*analysis*), tahap rancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Pengembangan media video animasi pembelajaran Bahasa Inggris materi *School Building* dilakukan berdasarkan permasalahan yang ditemukan di SD Negeri 06 Palembang, yaitu proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru, penggunaan media yang kurang bervariasi, serta rendahnya motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris.

Pada tahap *analysis*, peneliti menemukan bahwa peserta didik mengalami kesulitan memahami materi karena pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan buku teks. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif dan mudah merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media video animasi yang memadukan unsur gambar, suara, animasi, dan teks agar materi lebih menarik dan mudah dipahami peserta didik. Pengembangan media ini juga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan media visual dan audio yang mampu membantu memahami konsep secara nyata dan kontekstual. Selanjutnya, pada tahap design peneliti merancang media video animasi menggunakan aplikasi Canva dengan menyesuaikan materi *School Building* pada Bab 7 *My Class is Behind the Office*. Media dirancang dengan tampilan warna yang menarik, penggunaan karakter animasi guru dan peserta didik, gambar ruangan sekolah, teks sederhana, serta audio pendukung agar pembelajaran lebih interaktif. Penyajian materi dibuat sederhana dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik kelas III SD agar mudah dipahami dan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Pada tahap development, media yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan

bahwa media video animasi yang dikembangkan memperoleh nilai sangat valid, yaitu ahli media sebesar 92%, ahli materi sebesar 89,33%, dan ahli bahasa sebesar 87,33%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, tampilan media, serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Validator memberikan beberapa masukan terkait penggunaan bahasa, tampilan animasi, dan penyempurnaan materi agar media menjadi lebih baik dan mudah digunakan oleh peserta didik. Setelah dilakukan revisi sesuai saran validator, media dinyatakan layak untuk diuji coba di lapangan.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa media video animasi memiliki tingkat kepraktisan yang sangat baik. Berdasarkan hasil uji coba peserta didik, diperoleh nilai one to one sebesar 92%, small group sebesar 87,75%, dan big group sebesar 86% dengan rata-rata keseluruhan sebesar 88,58% dalam kategori sangat praktis. Selain itu, hasil respon guru memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media video animasi mudah digunakan, menarik perhatian peserta didik, serta membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran Bahasa Inggris. Kepraktisan media terlihat dari antusias peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik menjadi lebih aktif, fokus, dan tertarik mengikuti pembelajaran karena media menampilkan gambar animasi, suara, serta warna yang menarik. Selain itu, peserta didik lebih mudah memahami kosakata Bahasa Inggris tentang bangunan sekolah karena materi disampaikan secara visual dan kontekstual. Media video animasi juga membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis audio visual mampu meningkatkan motivasi, perhatian, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Media video animasi dapat membantu peserta didik memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret melalui visualisasi yang menarik. Selain itu, hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian terdahulu dari Hayati dkk.

(2025), Hapsari dan Zulherman (2021), serta Fatmawati (2021) yang menunjukkan bahwa media video animasi layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media video animasi pembelajaran Bahasa Inggris materi *School Building* yang dikembangkan menggunakan model ADDIE telah memenuhi kriteria valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran kelas III SD. Media ini mampu membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah, meningkatkan motivasi belajar, serta mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh para ahli, ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Ahli media menilai kelayakan media ini dengan hasil presentase 92% (Sangat Layak), ahli materi menilai kelayakan media ini dengan hasil presentase 89,33% (Sangat Layak), sedangkan dengan ahli Bahasa menilai kelayakan media dengan presentase 87,33% (Sangat Layak) data diperoleh dari angket validasi.

Peserta didik juga menilai kepraktisan media dengan mengisi angket dengan dibagi menjadi 3 kategori penyebaran angket. Penyebaran pertama secara *One to one*, *Small Group*, dan *Big Group*. Pada *One to one* dengan hasil 92% (Sangat Praktis), *Small Group* dengan hasil 87,75% (Sangat Praktis), dan *Big Group* 86% (Sangat Praktis). Guru juga menilai kepraktisan media dengan mengisi angket dengan hasil 94% (Sangat Praktis), secara keseluruhan, media pembelajaran berbasis video animasi ini dinilai sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran, baik dari hasil validasi ahli maupun repon dari Guru dan Peserta didik.

Tabel 3. Hasil Akhir Penilaian Validator Para Ahli

Validator	Hasil	Katerangan
Media	92%	Sangat valid
Materi	89,33%	Sangat valid
Bahasa	87,33%	Sangat valid

Tabel 4. Hasil Keseluruhan Angket Peserta Didik

Hasil	Skor	Kategori
One to one	92%	Sangat Praktis
Small Group	87,75%	Sangat Praktis
Big Group	86%	Sangat Praktis
Jumlah	265,75	Sangat Praktis
Rata-rata Keseluruhan	88,58%	

Tabel 5. Hasil Keseluruhan Angket Guru

Hasil	Skor	Kategori
IIIA	45	Sangat Praktis
III B	49	Sangat Praktis
Jumlah	94	Sangat Praktis
Rata-rata Keseluruhan	94%	

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media video animasi materi *School Building* pembelajaran Bahasa inggris kelas III yang telah dilaksanakan, dinyatakan bahwa media video animasi yang dikembangkan menggunakan model ADDIE, dapat disimpulkan sebagai berikut, Hasil pengembangan video animasi materi *School Building* pembelajaran Bahasa inggris dinyatakan valid dapat diuji cobakan dilapangan berdasarkan nilai kevalidan yang diperoleh dari validator ahli media ialah sebesar 92%, ahli materi sebesar 89,33%, dan ahli bahasa sebesar 87, 33% dengan keseluruhan kategori dinyatakan sangat valid. Hasil pengembangan media video animasi materi *School Building* pembelajaran Bahasa inggris dengan jumlah nilai keseluruhan baik secara *one to one* sebesar 92%, *small group* sebesar 87,755 dan *big group* sebesar 86%, maka dari itu memperoleh nilai dengan rata-rata keseluruhan sebesar 88,58%, serta angket respon guru dengan perolehan keseluruhan dengan nilai rata-rata 94%, sehingga dapat dinyatakan keseluruhan angket repon guru dan peserta didik sangat praktis.

Daftar Pustaka

Fatmawati, N. L. (2021, Juni 1). Pengembangan Video Animasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Usia Sekolah Dasar di Masa Pandemi. *Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan, 26*, 65-77.

Hayati, N., Sinaga, D., Suci, Purba, H., Rehan, & Ramadani, N. (2025,

April). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Vidio Animasi Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris *Materi Parts Of The Body* Pada Siswa Kelas I SD Nahdlatul Ulama Medan. *Inovasi Pendidikan Nusantara, 6*, 2.

Kurnia, Y. D., Adrias, A., & Suciana, F. (2025). Pengaruh Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Ipa Terhadap Pemahaman Konsep Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. Media Ilmu, 4, 56-66.

Silalahi, E. (2024). Implementasi Teknologi Informasi Terhadap Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kualitas Mutu Pendidikan. *Ilmiah Ilmu Pendidikan, 7*, 1956-1960.

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (M.Dr. Ir. Sutopo, S.Pd (ed); ke2 ed).*

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.

Suherman, Rahmani, A., & Alpiani. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Panas Dan Perpindahannya Di Kelas V Sekolah Dasar*. Pendidikan Dasar Setia Budi*, 6(1), 1-7.

Syahida, Hetilaniar, & Dina, S. N. (2025, September). Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak Kelas V Sd Negeri 90 Palembang. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10, 2548-6950.

Ulfa, S. W., Nasution, A. S., Hasibuan, A. K., Natasya, A., Budiman, B., Azmi, K., & Nasution, M. (2024, Oktober 4). Kompetensi Profesional Guru dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa, 2*, 24-38.

Ummu, A., Bukman, L., & Henni, R. (2025, September). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10 Nomor 3, 2548-6950.