

Pengembangan Video Animasi *Toontastic* Terintegrasi Model Kooperatif STAD pada Pembelajaran PPKn di Madrasah Ibtidaiyah

Development of Toontastic Animated Video Integrated with STAD Cooperative Model for Civics Education in Islamic Elementary School

Maisyaroh*, Novita Hanum, Mukti Kanaya Sidiq

Universitas Senior Medan, Indonesia

* maisamaisa089@gmail.com (Primary Contact)

ABSTRACT

Keywords

Animated Video;
Toontastic; STAD
Model; Civics
Education Media; 4D
Development

Article History

Received: 2026-01-10
Accepted: 2026-01-31

This study aims to develop and assess the feasibility of animated video learning media using Toontastic application, integrated with the Student Teams Achievement Divisions (STAD) cooperative learning model. The development focused on Civics Education (PPKn), specifically on the topic of individual characteristic diversity for fourth-grade students at MIS Darul Hikmah, Medan. This study employed a Research and Development (R&D) approach utilizing the 4D model (Define, Design, Develop, and Disseminate). Product feasibility was evaluated through expert validation and limited field trials. The results indicated that the developed media was categorized as "very feasible." This is evidenced by the material expert validation score of 86 and the media expert validation score of 86. Furthermore, field trials demonstrated high user acceptance, with teacher response reaching a feasibility rate of 85.71% and student response at 85.71%. These findings suggest that Toontastic-based animated video is an effective and appropriate instructional medium to enhance Civics Education learning at the elementary level.

Copyright © 2026, Maisyaroh et al.
Published by MAN 4 Kota Pekanbaru
DOI: [10.56113/takuana.v4i4.336](https://doi.org/10.56113/takuana.v4i4.336)

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar karena membantu guru menyampaikan materi secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami peserta didik. Pemanfaatan media yang tepat dapat memperkuat pengalaman belajar, memfasilitasi pemahaman konsep, serta meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran (Arsyad, 2011; Sadiman et al., 2010). Pada pembelajaran di sekolah dasar, media sangat diperlukan mengingat peserta didik membutuhkan rangsangan visual dan variasi pembelajaran agar tidak cepat jenuh dan tidak hanya bergantung pada pembelajaran berbasis ceramah.

Perkembangan teknologi digital juga mendorong transformasi pembelajaran menuju penggunaan multimedia yang semakin beragam, termasuk video animasi. Media video animasi dapat menyajikan materi pelajaran melalui kombinasi teks, audio, visual, dan ilustrasi bergerak sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat membantu siswa memahami isi materi secara bertahap (Daryanto, 2010; Sudjana & Rifa'i, 2010). Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan media video animasi adalah *Toontastic*. Aplikasi ini memungkinkan pembuatan video animasi dengan langkah-langkah yang relatif sederhana, seperti pemilihan latar, tokoh animasi, penyusunan alur cerita, hingga pengisian suara, sehingga berpotensi mendukung pembelajaran kreatif dan bermakna bagi siswa.

Selain pemanfaatan teknologi, kualitas pembelajaran juga dipengaruhi oleh ketepatan guru dalam memilih strategi pembelajaran. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pendekatan yang dapat mendorong siswa belajar aktif melalui kerja sama, tanggung jawab kelompok, serta interaksi sosial dalam pembelajaran. Model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) menekankan kerja tim dan saling membantu untuk mencapai tujuan belajar, sehingga cocok diterapkan pada materi yang menuntut pemahaman konsep sekaligus pembentukan sikap (Rusman, 2013). Oleh karena itu, integrasi media video animasi dengan pembelajaran kooperatif dapat menjadi strategi yang relevan untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa.

Namun demikian, hasil pengamatan awal di MIS Darul Hikmah Medan menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran masih belum optimal. Pembelajaran cenderung berlangsung konvensional dengan keterbatasan media pendukung, sehingga suasana belajar kurang variatif dan siswa mudah mengalami kebosanan. Kondisi ini berdampak pada rendahnya partisipasi siswa selama pembelajaran dan belum maksimalnya ketercapaian tujuan belajar. Keterbatasan tersebut juga diperkuat oleh temuan wawancara awal dengan guru kelas IV yang menunjukkan bahwa pembelajaran dilakukan secara kombinasi (luring dan daring), sehingga waktu pembelajaran terbatas dan penyampaian materi cenderung ringkas, sedangkan pada pembelajaran daring guru kesulitan memantau keterlibatan siswa secara langsung.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang fleksibel, mudah digunakan, serta mampu mendukung pembelajaran baik secara langsung maupun tidak langsung. Salah satu alternatif solusi ialah mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis *Toontastic* yang diintegrasikan dengan model kooperatif STAD pada materi PPKn tentang keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari untuk siswa kelas IV. Pengembangan media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan perhatian siswa serta membantu guru menyajikan pembelajaran yang lebih menarik. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) sebagai upaya menghasilkan produk pembelajaran sekaligus menguji kelayakannya melalui tahapan pengembangan yang sistematis (Sugiyono, 2010, 2017).

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) yang bertujuan menghasilkan produk pembelajaran sekaligus menguji kelayakan produk yang dikembangkan. Metode R&D dipilih karena penelitian tidak hanya berfokus pada

pengumpulan data deskriptif, tetapi juga menghasilkan media pembelajaran yang dapat digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran (Sugiyono, 2010, 2017).

Pengembangan media dilakukan menggunakan model 4D (Four-D Model) yang meliputi tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Model ini digunakan karena memberikan kerangka yang sistematis untuk merumuskan kebutuhan pembelajaran, menyusun rancangan produk, mengembangkan serta memvalidasi media, hingga mendiseminasikan produk untuk dapat digunakan dalam pembelajaran (Thiagarajan et al., 1974). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran video animasi berbasis Toontastic yang diintegrasikan dengan model pembelajaran kooperatif STAD pada materi PPKn tentang keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari untuk siswa kelas IV.

Penelitian dilaksanakan di MIS Darul Hikmah Medan, dengan subjek uji coba meliputi guru wali kelas IV dan peserta didik kelas IV. Data diperoleh dari beberapa sumber, yaitu hasil analisis kebutuhan (wawancara dan observasi awal), hasil validasi ahli, serta respons pengguna terhadap media yang dikembangkan. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, sedangkan uji coba terbatas dilakukan kepada guru dan siswa untuk memperoleh masukan mengenai kualitas, kemudahan penggunaan, serta daya tarik media pembelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan wawancara, observasi, serta angket. Wawancara dan observasi digunakan pada tahap pendefinisian untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan kondisi pemanfaatan media di sekolah. Sementara itu, angket digunakan pada tahap pengembangan untuk menilai kelayakan media melalui validasi ahli serta untuk mengukur tingkat penerimaan media melalui respons guru dan siswa. Instrumen validasi ahli materi mencakup aspek kelayakan isi, penyajian, dan kebahasaan, sedangkan instrumen validasi ahli media menilai aspek tampilan media, kualitas teknis, dan efektivitas penyajian. Adapun angket respons guru dan siswa digunakan untuk memperoleh penilaian pengguna terhadap kelayakan produk.

Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung skor dan persentase kelayakan produk. Skor hasil validasi dan uji coba selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kategori kelayakan yang telah ditentukan untuk menentukan tingkat validitas dan kelayakan media video animasi Toontastic. Produk dinyatakan layak digunakan apabila hasil validasi ahli dan uji coba menunjukkan kategori "layak" atau "sangat layak", sehingga media dapat direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran PPKn pada siswa kelas IV.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Pengembangan Produk Media Video Animasi Berbasis Toontastic

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran berupa video animasi berbasis aplikasi Toontastic yang dikembangkan untuk mendukung pembelajaran PPKn pada materi keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari di kelas IV MIS Darul Hikmah Medan. Produk media dirancang tidak hanya sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun pembelajaran yang lebih komunikatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah. Dalam kerangka teori media, penggunaan video animasi dipandang relevan karena mampu menghadirkan informasi melalui kombinasi visual dan audio sehingga memudahkan siswa memahami pesan pembelajaran secara lebih konkret (Arsyad, 2011; Sadiman et al., 2010).

Tahap awal pengembangan dimulai melalui pendefinisian kebutuhan (*define*) dengan melakukan observasi dan wawancara awal terhadap guru kelas IV. Temuan lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran pada periode penelitian berlangsung dalam pola kombinasi, yakni luring terbatas dan daring, sehingga guru menghadapi keterbatasan dalam penggunaan strategi pembelajaran yang variatif. Pada pembelajaran daring, proses belajar cenderung dilakukan melalui grup WhatsApp, di mana guru mengirimkan materi dan tugas. Model ini secara praktis memudahkan distribusi bahan ajar, namun proses komunikasi pedagogis menjadi kurang optimal karena interaksi berlangsung satu arah dan guru kesulitan memantau keterlibatan siswa secara langsung. Pada pembelajaran luring, pertemuan di kelas dilakukan bergiliran dengan waktu yang minimal sehingga ruang untuk penguatan materi dan variasi aktivitas belajar menjadi terbatas.

Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta munculnya gejala kejenuhan ketika pembelajaran disampaikan secara konvensional tanpa dukungan media yang memadai. Secara teoretis, situasi ini menunjukkan bahwa pembelajaran membutuhkan media yang mampu membangkitkan perhatian, mempertahankan fokus siswa, serta memperjelas konsep-konsep pembelajaran yang abstrak atau sulit dipahami hanya melalui penjelasan verbal (Daryanto, 2010; Sudjana & Rifa'i, 2010). Media pembelajaran video animasi dipilih karena berpotensi menampilkan konsep keberagaman dalam bentuk ilustrasi yang dekat dengan pengalaman siswa, sehingga pembelajaran PPKn dapat berlangsung lebih bermakna dan tidak sekadar hafalan.

Hasil analisis kurikulum memperlihatkan bahwa MIS Darul Hikmah menggunakan Kurikulum 2013, sehingga pengembangan media harus memastikan kesesuaian dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran PPKn pada Tema 8 Subtema 2. Materi keberagaman karakteristik individu memuat aspek pengetahuan sekaligus pembentukan sikap sosial. Oleh karena itu, media yang dikembangkan tidak hanya dirancang untuk menyampaikan materi konseptual, tetapi juga memuat penguatan nilai, seperti sikap saling menghargai perbedaan dan kerja sama dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks tersebut, video animasi dinilai mampu menghadirkan pesan nilai melalui narasi dan contoh situasional sehingga lebih mudah ditangkap oleh siswa dibandingkan penyampaian abstrak melalui teks saja (Arsyad, 2011).

Pada tahap perancangan (*design*), produk media disusun melalui *storyboard* yang mengintegrasikan konten materi PPKn ke dalam alur cerita yang komunikatif. Pemilihan *Toontastic* didasarkan pada kemampuan aplikasi ini dalam mendukung pendekatan digital *storytelling*, yaitu penyajian materi melalui cerita animasi dengan karakter, latar, serta dialog yang dapat diatur sesuai kebutuhan pembelajaran. Proses produksi meliputi penyusunan adegan yang merepresentasikan keberagaman karakteristik individu, pemilihan tokoh yang relevan dengan dunia anak, serta pengaturan latar yang mendukung konteks pembelajaran. Selain itu, media diperkaya dengan narasi dan suara untuk memperkuat penyampaian pesan pembelajaran secara auditori.

Tahap desain produk juga memperhatikan aspek teknis yang berkaitan dengan keterbacaan dan kualitas penyajian. Oleh sebab itu, setelah produksi dasar selesai melalui *Toontastic*, video disunting menggunakan aplikasi VN untuk menambahkan teks penjelas, menyelaraskan audio, serta mempertegas bagian-bagian penting materi. Langkah ini dilakukan untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya menikmati visual animasi, tetapi juga memperoleh pesan pembelajaran yang jelas, runtut, dan mudah diikuti. Secara umum, rancangan media mengikuti prinsip bahwa media pembelajaran yang baik harus

menampilkan informasi secara terstruktur dan mendukung pembelajaran aktif melalui penyajian yang menarik serta komunikatif (Sadiman et al., 2010; Sudjana & Rifa'i, 2010).

Produk akhir kemudian dikemas dalam format video digital dan diunggah pada penyimpanan berbasis cloud agar dapat diakses secara fleksibel. Desain ini memperkuat fungsi media sebagai sumber belajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran luring maupun daring, sehingga relevan dengan kebutuhan pembelajaran kombinasi. Jika dilihat dari perspektif pembelajaran berbasis multimedia, media video animasi berpotensi meningkatkan efektivitas pembelajaran karena siswa memproses informasi melalui dua saluran (visual dan auditori), yang dapat mengurangi beban kognitif dan memperkuat pemahaman (Mayer, 2014). Dengan demikian, tahap pengembangan produk tidak hanya menghasilkan video animasi yang menarik, tetapi juga menghasilkan media yang secara pedagogis dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran PPKn di madrasah ibtidaiyah.

3.2. Hasil Validasi Ahli dan Revisi Produk

Setelah media video animasi berbasis Toontastic selesai dirancang pada tahap *design*, penelitian dilanjutkan ke tahap pengembangan (*develop*), yaitu proses validasi dan penyempurnaan produk. Tahap ini merupakan inti dari penelitian pengembangan karena kualitas produk tidak cukup ditentukan oleh kreativitas desain, tetapi harus dibuktikan melalui evaluasi sistematis. Dalam model 4D, tahap *develop* menempatkan validasi ahli sebagai bentuk pengujian awal untuk memastikan bahwa media memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan, dan fungsionalitas sebelum diterapkan kepada pengguna (Thiagarajan et al., 1974). Oleh sebab itu, media yang dikembangkan tidak langsung diterapkan di kelas, melainkan terlebih dahulu melalui proses penilaian oleh ahli materi dan ahli media.

Validasi ahli materi dilakukan untuk memastikan bahwa isi video animasi telah sesuai dengan tujuan pembelajaran PPKn, khususnya pada materi keberagaman karakteristik individu. Penilaian ahli materi difokuskan pada tiga komponen utama, yaitu kelayakan isi (kesesuaian materi dengan kurikulum/kompetensi dasar), kelayakan penyajian (keruntutan materi dan keterpaduan alur), serta aspek kebahasaan (keterbacaan dan ketepatan diksi untuk siswa kelas IV). Hasil validasi menunjukkan skor 86, yang termasuk kategori "sangat layak". Skor ini mengindikasikan bahwa konten media telah memenuhi tuntutan substansi pembelajaran serta dapat digunakan sebagai sumber belajar yang sejalan dengan kurikulum dan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Secara konseptual, kelayakan isi merupakan prasyarat utama agar media pembelajaran tidak sekadar menarik secara visual, tetapi juga akurat dan edukatif. Media yang baik harus menyampaikan materi secara benar, konsisten, dan tidak menimbulkan miskonsepsi pada peserta didik (Arsyad, 2011). Pada konteks PPKn, hal ini lebih penting karena materi yang berkaitan dengan keberagaman tidak hanya berorientasi kognitif, tetapi juga berhubungan dengan pembentukan sikap sosial. Dengan skor kelayakan materi yang tinggi, video animasi Toontastic dapat dipahami telah memuat pesan pembelajaran yang relevan serta mampu menghubungkan konsep keberagaman dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa.

Selain validasi isi, produk juga diuji melalui validasi ahli media, yang berfungsi menilai kualitas tampilan dan teknis produk. Instrumen validasi ahli media mencakup

aspek desain media, tampilan program, kualitas teknis, serta efektivitas penyajian. Hasil penilaian ahli media menunjukkan skor 86 dengan kategori “sangat layak”. Temuan ini menandakan bahwa media memiliki tampilan visual yang menarik, penggunaan animasi yang sesuai, kualitas audio yang memadai, serta alur video yang cukup jelas untuk menunjang pembelajaran. Dalam teori media pembelajaran, daya tarik visual dan kualitas teknis merupakan komponen penting untuk mempertahankan perhatian siswa dan memastikan informasi dapat diterima secara optimal (Sadiman et al., 2010; Sudjana & Rifa'i, 2010).

Skor tinggi pada validasi ahli media juga memperlihatkan bahwa media telah memenuhi prinsip komunikasi visual yang memadai untuk peserta didik sekolah dasar. Pada kelompok usia operasional konkret, siswa cenderung lebih mudah belajar ketika stimulus pembelajaran disajikan dengan ilustrasi yang jelas dan narasi yang sederhana. Video animasi *Toontastic* sebagai media audio-visual memungkinkan proses pemahaman berjalan melalui dua saluran utama, yakni visual dan auditori, sehingga memperkuat pemaknaan materi dan mengurangi kejenuhan belajar (Mayer, 2014). Oleh sebab itu, hasil validasi ahli media memperkuat argumentasi bahwa media tidak hanya valid, tetapi juga efektif secara potensial untuk memfasilitasi pemahaman materi.

Meskipun kedua validasi menunjukkan kategori “sangat layak”, tahap develop tetap menuntut adanya proses revisi agar produk semakin optimal. Validasi dalam penelitian pengembangan tidak hanya berfungsi memberi label kelayakan, tetapi juga memberi umpan balik terhadap bagian-bagian yang masih perlu ditingkatkan. Revisi yang dilakukan terutama pada komponen teknis dan penyajian, misalnya perbaikan keterbacaan teks, penyesuaian transisi antar adegan agar lebih halus, serta penyempurnaan narasi agar lebih komunikatif. Penyempurnaan ini sejalan dengan prinsip pengembangan produk bahwa revisi dilakukan untuk meningkatkan kualitas produk berdasarkan masukan evaluator sebelum dilakukan penerapan pada subjek sasaran (Sugiyono, 2010, 2017).

Dengan demikian, hasil validasi ahli materi dan ahli media yang sama-sama memperoleh skor 86 dapat diinterpretasikan sebagai bukti bahwa video animasi *Toontastic* telah memenuhi standar kelayakan dari sisi substansi maupun desain media. Tahap revisi kemudian memperkuat kesiapan produk untuk diuji coba kepada pengguna. Dalam penelitian pengembangan, keberhasilan produk tidak hanya ditentukan oleh “valid secara ahli”, tetapi juga harus dibuktikan melalui penerimaan pengguna pada tahap uji coba terbatas (Thiagarajan et al., 1974). Oleh karena itu, setelah proses validasi dan revisi, media dinyatakan siap untuk diimplementasikan pada tahap berikutnya melalui uji coba guru dan siswa untuk melihat tingkat penerimaan serta kelayakan penggunaan di kelas nyata.

3.3. Uji Coba Produk dan Respons Pengguna (Guru dan Siswa)

Setelah media video animasi *Toontastic* dinyatakan sangat layak berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media, tahap berikutnya dalam model 4D adalah uji coba terbatas sebagai bagian dari tahap *develop* sekaligus transisi menuju *disseminate*. Pada tahap ini, media tidak lagi diuji dalam kerangka “kesesuaian teoritis” semata, melainkan mulai diuji berdasarkan penerimaan pengguna (*user acceptance*) yang mencakup aspek kemudahan penggunaan, daya tarik, serta kesesuaian media dengan kebutuhan proses pembelajaran di lapangan. Uji coba terbatas penting dalam penelitian pengembangan karena produk yang valid menurut

ahli belum tentu praktis digunakan dan belum tentu diterima oleh pengguna utama, khususnya guru dan peserta didik (Thiagarajan et al., 1974; Sugiyono, 2010, 2017).

Uji coba pertama dilakukan kepada guru wali kelas IV sebagai praktisi pembelajaran. Hasil angket respons guru menunjukkan persentase kelayakan sebesar 85,71% dengan kategori “sangat layak.” Skor tersebut mengindikasikan bahwa guru menilai media video animasi Toontastic dapat membantu penyampaian materi PPKn secara lebih jelas, menarik, serta relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Respon positif ini juga mencerminkan bahwa media tidak hanya memenuhi kriteria teoretis, tetapi juga praktis dari sisi implementasi, seperti kemudahan akses, fleksibilitas penggunaan, dan efisiensi waktu dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa media pembelajaran yang efektif harus mampu mendukung tugas guru dalam membangun pembelajaran aktif, bukan justru menambah beban teknis dalam mengajar (Arsyad, 2011; Sudjana & Rifa'i, 2010).

Secara pedagogis, dukungan guru terhadap media menunjukkan bahwa media video animasi memiliki potensi untuk mengatasi sejumlah problem pembelajaran yang sebelumnya ditemukan pada tahap *define*, seperti keterbatasan waktu pembelajaran luring dan keterbatasan interaksi pada pembelajaran daring. Guru cenderung membutuhkan media yang dapat membantu memadatkan materi tanpa menghilangkan esensi konsep, sekaligus menarik perhatian siswa dalam waktu singkat. Media video animasi memberikan solusi karena materi dapat disampaikan melalui visualisasi yang ringkas namun bermakna. Dalam konteks ini, video animasi tidak hanya dipahami sebagai alat bantu mengajar, melainkan sebagai bentuk *instructional support* yang menjembatani keterbatasan model pembelajaran kombinasi yang bersifat tidak stabil dan sering berubah (Wibawanto, 2017).

Uji coba berikutnya dilakukan kepada peserta didik kelas IV dengan jumlah responden 14 siswa. Hasil angket respons siswa menunjukkan bahwa 85,71% siswa memberikan respon positif (“Ya”), sedangkan 14,29% siswa memberikan respon negatif (“Tidak”). Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa video animasi menarik, mudah dipahami, serta membantu memahami materi PPKn. Secara psikologis, siswa sekolah dasar lebih mudah menerima informasi melalui visual konkret dan narasi sederhana. Oleh karena itu, tingkat penerimaan siswa yang tinggi dapat dipahami sebagai dampak dari penggunaan ilustrasi animasi yang komunikatif dan sesuai dengan dunia anak (Santrock, 2018). Video animasi yang berbentuk *storytelling* juga memberikan ruang bagi siswa untuk belajar tanpa merasa sedang “digurui,” sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan memotivasi.

Dari perspektif pembelajaran multimedia, respons positif siswa menunjukkan bahwa video animasi berhasil memaksimalkan integrasi saluran visual dan auditori sehingga informasi lebih mudah diproses. Mayer (2014) menjelaskan bahwa pembelajaran multimedia akan lebih efektif ketika informasi disajikan secara simultan dalam bentuk gambar/animasi dan narasi verbal, karena otak manusia memproses informasi melalui jalur berbeda. Dalam konteks penelitian ini, Toontastic memungkinkan penyampaian konsep keberagaman melalui karakter animasi dan percakapan sederhana, yang membantu siswa memahami konsep abstrak secara lebih konkret. Hal ini menjadi relevan karena materi PPKn tentang keberagaman cenderung membutuhkan contoh nyata agar siswa mampu menghubungkan konsep dengan realitas kehidupan sehari-hari.

Selain itu, uji coba ini juga memperlihatkan bahwa media video animasi lebih efektif ketika tidak digunakan sebagai media tunggal, melainkan diintegrasikan dengan strategi

pembelajaran yang tepat. Penelitian ini mengintegrasikan media dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD, sehingga video tidak hanya berfungsi sebagai media paparan materi, tetapi juga sebagai stimulus untuk aktivitas kelompok. Melalui STAD, siswa terdorong untuk berdiskusi, bekerja sama, dan saling membantu memahami materi, sehingga pembelajaran tidak hanya meningkatkan aspek kognitif tetapi juga membentuk sikap sosial seperti kerja sama dan menghargai perbedaan (Rusman, 2013). Integrasi ini penting karena PPKn secara substansial menekankan pendidikan nilai, sehingga media perlu diarahkan pada pembelajaran yang membangun interaksi sosial dan pengalaman bermakna, bukan sekadar konsumsi informasi.

Tahap *disseminate* pada penelitian ini dilakukan dalam bentuk implementasi terbatas, yaitu penggunaan media dalam pembelajaran lalu dilanjutkan dengan kegiatan reflektif sederhana, seperti meminta siswa mengulang kembali inti materi atau menjelaskan nilai-nilai yang diperoleh dari video. Hasil implementasi menunjukkan bahwa siswa dapat mengingat dan menyampaikan kembali isi materi dengan lebih baik, yang mengindikasikan meningkatnya retensi pemahaman. Hal ini menguatkan bahwa media video animasi *Toontastic* dapat berfungsi sebagai sumber belajar yang mendukung pemahaman, meningkatkan atensi, serta membantu siswa menyerap materi secara lebih efektif, terutama pada situasi pembelajaran luring-daring yang menuntut media fleksibel dan menarik (Wibawanto, 2017; Mayer, 2014).

Dengan demikian, hasil uji coba guru dan siswa secara keseluruhan menunjukkan bahwa media tidak hanya layak secara validasi ahli, tetapi juga praktis digunakan serta diterima dengan baik oleh pengguna sasaran. Temuan ini sekaligus menegaskan bahwa pengembangan media berbasis video animasi perlu mempertimbangkan tiga aspek utama, yaitu kesesuaian materi, kualitas desain media, dan kesiapan implementasi di lapangan. Media video animasi *Toontastic* yang terintegrasi STAD dalam penelitian ini telah memenuhi ketiga aspek tersebut, sehingga berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran PPKn yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa Madrasah Ibtidaiyah.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran berupa video animasi berbasis *Toontastic* pada materi PPKn tentang keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari untuk siswa kelas IV MIS Darul Hikmah Medan. Pengembangan media dilakukan menggunakan model 4D melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan dan validasi, serta implementasi terbatas. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Validasi oleh ahli materi memperoleh skor 86 dengan kategori *sangat layak*, sedangkan validasi ahli media juga memperoleh skor 86 dengan kategori *sangat layak*. Uji coba terbatas melalui respons guru menunjukkan persentase kelayakan 85,71% (kategori *sangat layak*), dan respons siswa juga menunjukkan penerimaan yang sangat positif dengan persentase 85,71%. Dengan demikian, video animasi berbasis *Toontastic* yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar.

Secara praktis, media ini dapat menjadi alternatif pendukung pembelajaran, khususnya untuk meningkatkan motivasi belajar dan ketertarikan siswa terhadap materi

PPKn, baik pada pembelajaran luring maupun daring. Penelitian lanjutan disarankan untuk menguji keefektifan media terhadap peningkatan hasil belajar dan keterampilan sosial siswa dalam skala kelas yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Daryanto. (2010). *Media pembelajaran*. Gava Media.
- Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge handbook of multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Rusman. (2013). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru* (2nd ed.). RajaGrafindo Persada.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2010). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. RajaGrafindo Persada.
- Santrock, J. W. (2018). *Educational psychology* (6th ed.). McGraw-Hill Education.
- Sudjana, N., & Rifa'i, A. (2010). *Media pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Indiana University.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif.